1. Первый ход: ставим на (8, 8), (5, 6). Запоминаем координаты клетки.

Ход врага:

1. Проверяем от хода врага все ряды на 4 клетки. Если по этому ряду нашлась еще одна клетка врага (и между ними нету наших клеток), то:  
     
   1. Если вокруг найденной клетки стоят 0, от каждой на 4 клетки проставляем +1 в массиве врага  
   2. Если между ними не 0, то проставляем +1 только от последней поставленной клетки в массиве врага  
     
   Проставляем либо на 4 клетки, либо до нашего символа   
     
   Также, когда идем от последней поставленной клетки врага, считаем, сколько клеток по направлению – клетки врага. Если возник пробел – останавливаем счетчик. Считаем в обоих направлениях.  
     
   Если счетчик достиг 5 – проиграли
2. После проверяем по каждому направлению на наличие наших символов в пределах 4 клеток, если они есть, то смотрим, какое направление от нас к врагу, и проставляем за символом врага -1 в нашем массиве(если в клетке больше 0) в этом направлении на 4 – (количество клеток между нашим и врагом) клеток.
3. Наш ход:
4. Если на поле есть коэф >= 3 в массиве врага, то ставим символ в клетку с макс коэф, которая ближе всех к последнему символу врага. После проверяем по каждому направлению на наличие символов врага в пределах 4 символов, если они есть, то смотрим, какое направление от врага к нам, и проставляем за нашим символом -1 в массиве врага(если в клетке больше 0) в этом направлении на 4 – (количество клеток между нашим и врагом) клеток. После этого проверяем, есть ли вокруг на 4 символа наш символ. Если есть, то аналогично пункту 2 (только с победой, а не проигрышем)
5. Смотрим от последней поставленной клетки врага, собирается ли буква г, если да, то ставим наш символ в ближайшую клетку с коэф > 0 от клетки врага.
6. Если в массиве врага нет этих коэф, то ставим в клетку с наибольшим коэффициентом в нашем массиве, которая наиболее близка к последнему поставленному символу. Проставляем +1 от этой клетки в нашем массиве по аналогии с 2 (только с победой, а не проигрышем)

Если в нашем массиве нет коэффициентов, то выбираем одно их этих направлений: (1, 0), (1, -1), (0, -1), (-1, -1). Проверяем, сколько по текущему направлению от сохраненного символа доступно клеток. Если доступно меньше 5, то проверяем, сколько клеток доступно в противоположном направлении.

1. Если по сумме больше 5, но при этом в изначальном направлении нет доступа, то меняем направление на проти`воположное и ставим клетку в первом доступном по направлению месте. Если есть доступ по направлению, то ставим клетку в направлении. Проставляем коэф по п. 2

2. Если по сумме меньше 5, то выбираем следующее направление. (Идем по порядку этих направлений, от последнего проставленного символа.)

Если по всем направлениям нет возможности хода, то выбираем новую клетку, отходя от последней на 3 по одной оси и 1 по другой оси. Если все эти направления недоступны, то выбираем первую свободную клетку на поле.

ПРОВЕРЯТЬ ВИЛКИ (мб по площади)