* **Move 一個擁有座標的class**
  + **public int x,y; //儲存座標**
  + public ArrayList<Move> getAvailableMoves() 回傳當前board可以行走的move
  + public ArrayList<Move> getAvailableMoves(Board board) 回傳該board可以行走的move
* **Board 擁有當前棋盤的資訊**
  + **private Mark returnBoard[19][19] // 用於回傳當前棋盤所有mark的狀況**
  + public Board getCurrentState() 回傳當下的Board
  + public Board getNextState(Board b, Move m) 回傳b經過m移動後，得到的Board
  + public Board getWinningMark(Board b) 取得該board獲勝的玩家
  + public bool isGameOver() 顯示勝利資訊 (可以先不做)
* **Mark擁有下棋的標記，有一個enum，包含三個東西，Mark.white, Mark.black, Mark.empty**
  + **private enum MarkType{stop = 1, sit, stand, walk, run} type;**
  + public Mark getMarkTake() 取得現在下棋的玩家，只會回傳Mark.white, Mark.black
  + public int getWhiteScore() 取得當前白子的分數
  + public int getBlackScore() 取得當前黑子的分數
  + public int getWhiteScore(Board b) 當盤面為b，白子的分數
  + public int getWhiteScore(Board b) 當盤面為b，黑子的分數