实现思路

一、isWon:

以最后一个落子处为中心，分别判断竖直、水平、右上左下、左下右上方向上的连子数目，若大于等于5，则此方赢。

二、computerDo:

1、定义一个搜索引擎，使用alpha-beta剪枝算法，评估棋盘，生成可能落子的位置；

2、搜索最佳落子位置；

3、其中alpha-beta剪枝算法

判断节点若不是叶子节点，则生产可行的下棋坐标；

若使叶子节点，则返回分数，轮到白方返回负值，轮到黑方返回正值；

4、在评估得分时，要分析棋盘情况，按水平、竖直、右上左下、左上右下的顺序分别分析，找出五连、四连、三连等等情况，然后按位比较每一段中的五连、四连、三连等等情况。（就是网上大神所说的五连、冲四、眠三等等情况）；

5、对于分值计算时向后预估的步数，可以自己定义搜索深度DEPTH，在测试中发现，当DEPTH <= 4时均可通过，但当DEPTH > 2时运行耗时明显增加，说明算法优化程度不够。

参考：

<http://zjh776.iteye.com/blog/1979748>

<http://www.cnblogs.com/Blog_SivenZhang/archive/2010/06/13/1757677.html>

<http://www.cnblogs.com/speeding/archive/2012/09/20/2694704.html>

<http://blog.csdn.net/allenlsy/article/details/5324441>

<http://www.xqbase.com/computer/stepbystep3.htm>

<http://blog.sina.com.cn/s/blog_5d9ee55e0100uuy2.html>