一些可能有效的算法输入变量：

1. 同一横行的单空格数
   1. 靠近底层的行描述对敌方的阻挠程度，系数为正
   2. 靠近上层的行描述对自己的阻挠程度，系数为负
2. 和平区的通道改变量

此这个变量有以下三种对应取值：

* 1. 封闭：没有竖直通道
  2. 半开放：有1\*N的通道
  3. 开放：有2\*N以上的通道

1. 这次放置方块后能直接获得的分数，系数为正
2. 放置方块的最大高度，系数为负
3. 放置在和平区的格子的数量，系数为负
4. 控制区的概念：

对于已经被自己控制的战斗行，在其中打洞是不合理的战术

对于自己每控制或失守的一个战斗行，应该修改1.中的系数

判定行是否被自己控制可以由自己上一块放置在战斗区的块的坐标确定？