1. 处理围棋规则
2. 吃子（边角情况、禁止进入点
3. 打劫

“失败”情况：

出现无法联通至空白处的情况

吃子问题解决方案：

搜索：搜索某位置某色棋子是否可以到达空白区（是否有气

禁止进入点判定：

预落子执行当前棋子连通性判定

扫全盘判断是否出现“失败”情况

打劫需要特殊判定

\*\* 鼠标左键点击后的执行顺序（不考虑劫争）

1. 判定落子位置（x、y）
2. 判断能否落子（需要预落子，执行局部搜索），不能就过
3. 能落子，落子后执行全局搜索，处理失败的棋子变为空白

全部的围棋游戏规则

1. 气：单个棋子或相连的同色棋子至少需要有一“气”才能在棋盘上
2. 提子：如果一个棋子或棋子群的所有“气”都被对方占据，那么这个棋子或棋子群就会被对方从棋盘上取走，采取主手原则，即现在下棋的一方具有更高的优先权
3. 禁着点：不能放置棋子的点（放置后无气、劫争）
4. 劫争：禁全同

提示：

搜索标记闭合棋子群

1. 记录落子顺序（顺序结构）

数据结构：

顺序结构