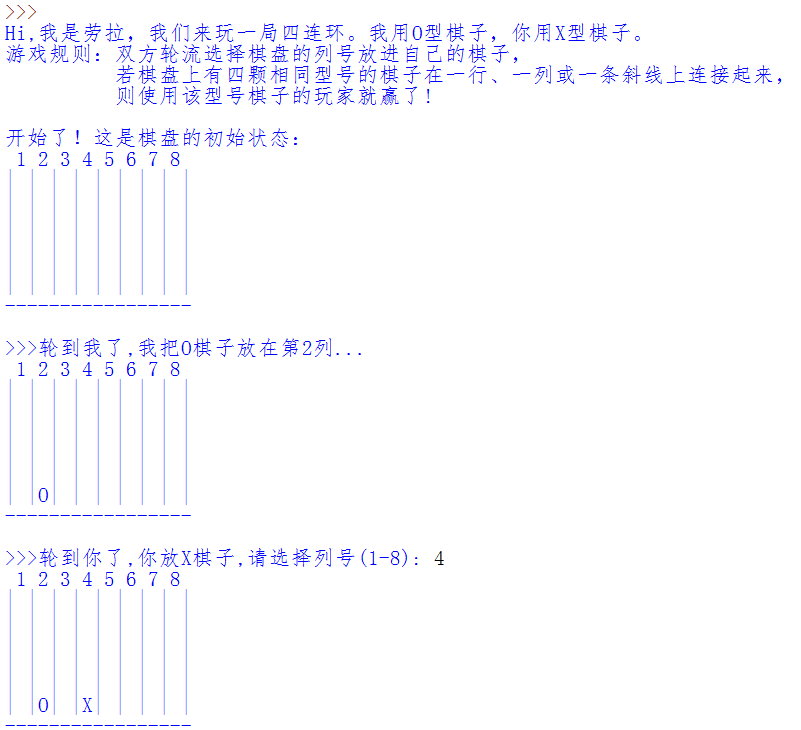
**用Python实现四连环游戏**

1. 四连环是一个双人游戏，两位玩家轮流将自己的棋子放在一个8列6行的筒状棋盘上。游戏的目标是在对手之前将自己的4个相邻棋子放在一行、一列或一条斜线上。
2. 程序扮演一位玩家(劳拉)，用户作为其对手。程序采用随机方式选择要放棋子的列，用户则是手工输入要放棋子的列。

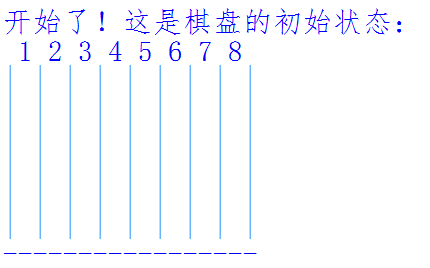
假设用户输入的都是整数，当用户输入的列号不在1到8之间时，程序会提示用户，并让用户重新输入；当用户输入的列号已经放满了棋子时，程序也会提示用户，并让用户重新输入。而当程序自己在随机地选择要放棋子的列时，它会自动地忽略那些已经放满棋子的列。

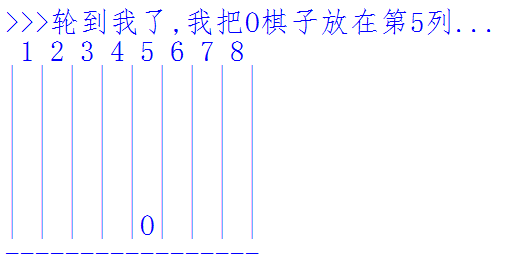
1. 由程序判断双方的胜负，分出胜负则程序结束。当出现棋盘满了而无法放棋子的时候，判为平局。
2. 每局游戏时Python界面上所显示的内容均同步保存在当前文件夹下文件名为**“四连环Log-XXXXX.txt”**文件内，“XXXXX”表示一个5位的随机整数。文本附件是每局的从头至尾记录，共列举了六局，各有胜负，以及一次平局。

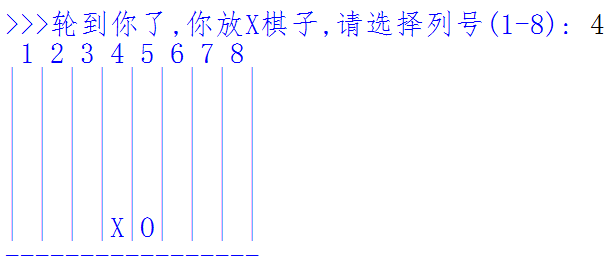
下图是操作界面的部分截图，黑色字体的数字为用户输入，蓝色字体均为用户输入。根据题目描述，另有5个文本文件附件。

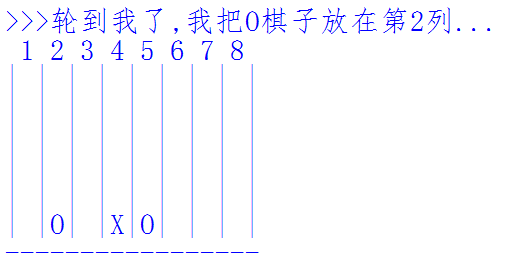


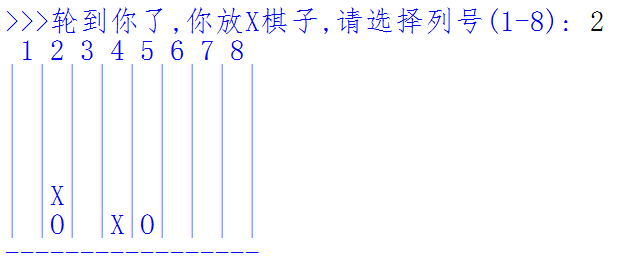
以下是另一局的若干截图：

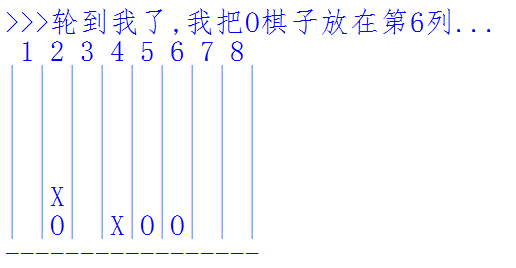












经过若干步骤之后：

