这个黑白棋包括四个文件，分别为chess.java、player.java game.java robots.java

Chess内部包含decete()函数、getWinner()函数、printer()函数

Game为程序主体，放置main函数

Player包含Sysin()函数、canGo()函数

Robots继承了player()函数并且重写了Sysin（）函数

结构示意图如下：



程序的执行流程如下：

程序主要在在main函数中的死循环中进行，出循环条件为两个canGo（）均为false(),即双方均不能落子（包括棋盘已满的情况）

死循环包括两个部分，Sysin()和canGo()判断

其中在进行sysin的时候会对输入位置进行合法性检查（detect函数）如果合法就进行printer打印，如果不合法就要求重新输入，利用round进行玩家切换

程序的运行流程图如下：



对于robots，使用的是当前最优解配合另角落为最高优先级进行落子。