

首先了解五子棋规则，无禁手某方率先五子连成一线获胜。

建立一个初始值为 0 的二维数组 `points[15][15]`, 0 代表为空, 1 代表我方棋子, 2 代表对方棋子。每个子都要考虑它的 8 个方向。

[1]我方执黑子

倾向于第一步落子与正中央, 故不妨使 `points[8][8]=1`; 假设白子和黑子一样聪明。白子落下后判断其在 8 个方向中的哪个方向 (不妨设为 `di`), 避开 `di` 以黑子为中心的对角线方向 (因为这个方向会生成眠二) 那么黑子第二步下在剩余的 6 个方向。步数太多无法一一叙述, 故 `int checkerboard[15][15][8][2]` 数组, `i`、`j` 代表棋子在棋盘上的位置, `di` 代表 8 个方向, 将我方棋子 (`[i][j]`) 在 `di` 方向的连子数存在 `number=0` 的数组中, 将对方棋子 (`[i][j]`) 在 `di` 方向的连子数存在 `number=1` 的数组中。

[2]我方执白子

可攻可守。思考如何判断在对方下过一子后是进攻还是防守。目前想到的是设定优先级:

1. 我方活四优先级最高, 其次为冲四
2. 当对方生成活三或眠三的时候主要进行防守

不同的情况处理方法不同。具体判断内容较复杂, 还在思考中。

自我评估: 棋力太低, 主要是防守, 处于被动之中。

参考资料 <http://game.onegreen.net/wzq/HTML/142336.html>