思路：

定义棋盘平分表,分别为用户分值表和电脑分值表，下棋的时候因为是用户先下，所以电脑在下棋的时候先看看对手的分值表，下在对方胜算比较高的点来阻塞对方棋路，在没有绝对优势的情况下，电脑下棋以防守为主，在自己胜算绝对高的情况下，电脑才会反攻，这也是我的算法的缺点。

用户和电脑端都是自己每落一子，计算自己的评分表，对方相应位置评分表置0,自己相应落子位置也置0。落子的周围八个方向按照改行的最长棋子数来写分值。电脑端在落子的时候，每次都会搜索用户的评分表，落子在分值最高的点。只有电脑发现自己有绝对胜算，才会先下自己的棋路，不然就是一直阻塞对方。