

Blokus 策略檢驗

1. 策略邏輯

A: 資訊的使用:

(1).BlokusBoard.txt

(2).LeftPattern.txt

B: 策略的決定:

(1).我決定若第一步下棋的位置落在座標(5,5)上，往後10回合中就盡量擺在棋盤右下區域，盡量讓敵方延伸不上來。

(2).在比賽前期，我盡量都先選擇塊數多的方塊，以至於在後期不會因為可擺放空間減少而擺不了，另一方面也可以獲取較多分。

(3).在10回合後，方塊決定擺放的位置由內往外擴張。

(4).測試過一輪後，若仍未擺放上去，則以暴力法找尋可擺放位置。

2. 策略架構

1. `main()`: 程式主要執行流程皆寫在此函式中。
2. `legality()`: 判斷當前放置決定是否合法。
3. `put_block()`: 將方塊放置於指定資料結構中。
4. `dead()`: 判斷指定方塊是否已無法再擺放。
5. `_rotation`: 當前方塊的旋轉狀態。
6. `_reflection`: 當前方塊的鏡射狀態。

程式優缺點：

優點：

- 1: 遊戲前期嘗試阻斷敵方的延伸路徑。
- 2: 由內向外放置，可盡量干擾敵方。

缺點：

- 1: 尚未做出閱讀棋盤上的戰況。
- 2: 策略過於單調，還有待改進。