

1. 思路：根据当前布局可进行的每项操作（LEFT,RIGHT,UP,DOWN）进行模拟，并且评分，评分标准有：

- a. 空格数：当前布局的空格数目，空格数目越多，则认为布局越好
- b. 单调性：每个格子是否递增或者递减，如果单调性越强，则认为布局越好
- c. 最大数：当前布局的最大数字，认为有越大的数字则越好

将选取评分最高的布局操作，认为是“最好”的操作。模拟深度参考 MiniMax 算法（参考：<http://www.cocoachina.com/industry/20140410/8133.html>）。

2. Evaluation 类为评分类，实现了对布局的评分。

3. 对本 AI 算法进行 5 次测试，每次测试运行 100 次，平均性能结果如下：

Serial	AvgScore	TotalTime(s)	AvgTime(s)
1	8036	115.788	1.1578801
2	7884	131.201	1.31201
3	7579	118.558	1.18558
4	7373	184.35	1.8435
5	7724	100.917	1.00917

4. 其余内容详见注释。

算法写着写着就发现，2048 和人生何其相似，每时每刻都站在十字路口，在做着选择。所作的选择可以在几层深度内（短期内）可预见其一定程度的好坏，却因为随机增加的 2 和 4 的位置，就像难料的事，始终不能料想最终的结果。