8\*8棋盘game board，四个角不能用，0行和7行是黑手的goal areas，0列和7列是白手的goal areas

黑手和白手，白手先下，不能下在对手的goal areas里

上下左右对角线均可连接成线

一个network是指由6个及以上chip组成的连线，且必须有且只能有头尾两个在goal areas里，一个network不能经过一个chip两次，且每次连线必须转弯

一个connected group里不能超过两个同个player的chip

有两种move：add move和step move

每个对手有10个chips，先add move完然后step move，step move时不能放弃使用

如果使用step move时没有打破对手的network，那么lose

step move可能会使对手有network，如果是，那么lose

如果step move使双方都有network了，那么lose

public move chooseMove()

本player的move，并且把这个move记录在棋盘上

运用minimax algorithm进行searching game trees

public boolean opponentMove(Move m)

如果m合法，就记录对手在棋盘上的这个move并返回true; 如果m不合法，返回false

Public Boolean forceMove(Move m)

如果m合法，就记录本player在棋盘上的这个move并返回true；如果不合法，返回false

Public MachinePlayer(int color)

创造一个machine player，color为0是黑，1是白

…………..

Public MachinePlayer(int color, int searchDepth)

……………

Game tree要依靠evaluation function

Alpha-beta search

有一些可能的模块需要创造

决定一个move是否valid

产生一个包含所有valid moves的list

找到能与这个chip有connection的所有chips

找一个game board是否有这个player的network

用evaluation funcion计算game board

进行minimax tree search