整体思路：设置两个权值数组分别记录棋手的整个棋盘位置权重和电脑的整个棋盘位置权重，对两个数组赋初值为-1，分别计算电脑此时空位权重和棋手的空位权重，分别选出权重值最大的，如果棋手的最大权重值大于电脑的最大权重值，电脑选择棋手权重值最大的位置下棋。

权重值计算：通过计算附近相邻棋子同一颜色的横、竖、左斜下和右斜上四个方向上最大相邻个数，不同相邻个数权重不同，将四个方向的权重累加起来，偏重于防守和进攻都可以修改代码中权重的设定来实现。