# 2 设计

## 2.1 数据结构设计

如上功能分析所述，该游戏需要用到一个二维的迷宫，所以数据结构应该使用二维数组存储迷宫比较好，可以直接获取迷宫各个点的坐标。

## 2.2 类结构设计

本系统采用设计maze类和结构体point，maze用于存储迷宫的信息已经有关反映迷宫的方法，结构体point存储当前的位置。

## 2.3 成员与操作设计

**棋盘类（listnode）**

**棋子类：**

**我方棋子类**

**敌方棋子类**

**评估函数**

**启发函数**

**Point类**

## 2.4 系统设计

主程序接收落子情况，更新棋盘，（判断输赢？），调用启发函数，遍历落子，{每次评估情况，然后开始剪枝}，得到最佳落子返回，并更新棋盘，结束程序。

# 3 实现