游戏说明：

游戏为玩家对抗电脑；

流程步骤如下：

1、首先输入石头的总数；比如21

2、然后输入谁是先手：电脑-1，玩家-2（比如：1）

3、如果轮到电脑选择，首先判断，石头的总数是否小于3，如果是，选择剩余的全部石头；否则，生成一个1-3的随机数random，选择剩余石头中的random个，然后轮到玩家选择

4、玩家选择1-3中的一个数m，从剩余的石头中选择m,如果不超过最大数范围，轮到电脑

5、回到第三步，直到剩余的石头为零，输入最后的玩家，这个玩家则为失败方，另一方则为胜利方

1. If we want to introduce a new player, who will select a move  
   following a different strategy.

可以添加一个对象方法，对不同的对象进行判断，从而判断使用那个策略。

1. If instead of one pile of stones, the game introduces three (or n) piles  
   of stones with different sizes.

可以定义一个石头对象，对于三堆石头，分别定义三个对象，玩家分别对三堆石头进行游戏。

1. If the game needs to be played between two computers (i.e., both the  
   players are computers).

游戏中，需要手动操作的玩家是一个对象，自动操作的电脑是一个对象；如果需要更改为电脑对电脑，可以直接将其中的一个玩家改为电脑对象，这里的程序没有进行封装，所以需要将每一个对象的操作函数进行封装。这样，只需要更换对象就可以实现，而不需要更改大量的代码。

1. How well are the responsibilities apportioned to independent objects that  
   collaborate to solve the problem?

这样便于后期对代码进行更改，每一个类只负责自己的功能，责任分工明确。  
ii) How flexible is the design in the face of reasonable changes to the  
specification?

可以很方面地更改相应封装块的逻辑，耦合性小。