**策略邏輯**

1.資訊的使用:

只使用了game.txt的資訊

自己手上的棋子,棋盤上的所有棋子。

2.策略的決定:

如果對方即將連線,就會在他要連線的那排上,尋找大小不是4的格子,放一個大小為4的棋子蓋下去。

若對方沒有即將連線,則找一個空格擺下棋子。

**策略架構**

將棋盤切割為顏色棋盤與大小棋盤,找到每一格中最大的棋子,將它的顏色和大小記錄下來,以符合人肉眼觀察的邏輯。

顏色用數字來記錄 黃色為1 棕色為2。

手上的棋子用2階陣列來記錄,第1列放黃色棋子,第2列放棕色棋子