**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:

所有的步伐都會判斷該步伐會不會導致對方聽牌或是有一次連2線的機會,

如果會就不能走那步

如果對方即將連線,在他要連線的那排上,找任意一顆棋,拿我的棋子中與他差距最小的那顆,蓋住他的棋,或是找我的4號棋放在那排的空位上。

若對方沒有即將連線,則找一個空格擺下棋子,擺下時會盡量不聽牌。

若是對方在2條有交集的線上,除了交點以外2線都各有2顆棋,則會蓋住他任一顆或是用4號擺到其中一線上(怕對方用4號放在交集,簡稱雙線)

若我即將聽牌則放拿一顆比對面大的棋進行連線

擺放棋子優先放4號棋,剩下的棋子擺放的方法,會判斷對方場上如果有比我大一號的棋子,就盡量不出,以免出了就被蓋住

看到對方有比我小一號的棋子,且我的棋底下一號也沒有東西,就去蓋住他

若是雙線上一邊有我的2顆棋,另一線有1顆,那我就會再補一顆棋來進攻雙線

若我雙線上都各有2顆棋,就拿4號棋擺在2線交集處

如果對方場上和手上都沒有3或被壓住,就拿2跟4去連線

**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

判斷有無聽牌或連線時都將棋盤分成水平線. 垂直線. 斜線. 反斜線,分別判斷

判斷雙線時將棋盤分成水平+垂直.水平+斜線. 水平+反斜線. 垂直+斜線.

垂直+反斜線, 分別判斷