初始狀態僅有 65.6 分

```
Assessment: 65.6 points
```

由於大數字較難合成，故將大數字保留在角落會比較高分，而預設順序是上右下左，因此將順序調整成上右左下並且不再隨機

```
    opcode({ 0, 1, 3, 2 }) {}

//logic
virtual action take_action(const board& before) {
    for (int op : opcode) {
        board::reward reward = board(before).slide(op);
        if (reward != -1) return action::slide(op);
    }
    return action();
}
```

分數提高為 70.9 分

```
Assessment: 70.9 points
```

接著用預設的獎勵計算方式改成貪婪走法

```
virtual action take_action(const board& before) {
    int point = -1, act;
    for (int op : opcode) {
        board::reward reward = board(before).slide(op);
        if(point<reward){
            point=reward;
            act=op;
        }
    }
    if (point != -1) return action::slide(act);
    return action();
}
```

分數提高為 85.8 分

```
Assessment: 85.8 points
```

將兩種方法結合最終為 88.2 分

```
Assessment: 88.2 points
```