[오목배틀]<3조><2020182028><이규원>

오목 배틀 구조상 공격적인 플레이가 유리하다고 판단했기에 공격적인 운영 위주로 구현했다.

우선 코드 특성상, 대각선을 가장 막기 힘들거라 판단하여 대각선을 먼저 검사하게 했다.

즉, 1. 가장 긴 연속된 돌은 무엇인가?

2. 같은 크기의 연속된 돌 중에서 내 돌을 먼저 우선해라.

3. 내 돌 중 가로, 세로보다 대각선으로 연결된 돌들을 먼저 우선시해라.

의 알고리즘을 이용해 그 돌과 연속되게 놓되 양쪽이 둘 다 막혀 있으면, 해당 줄을 사용 못하게 막아 그 줄을 제외하고 다시 검사하게 만들었다.

추가적으로, 중간에 버그가 터질 수 있으니, 대각선으로 연속된 돌을 두며, 막혔을 시 그 옆에 두는 간단한 프로그램을 만들어 혹시 모를 버그에도 대비했다.