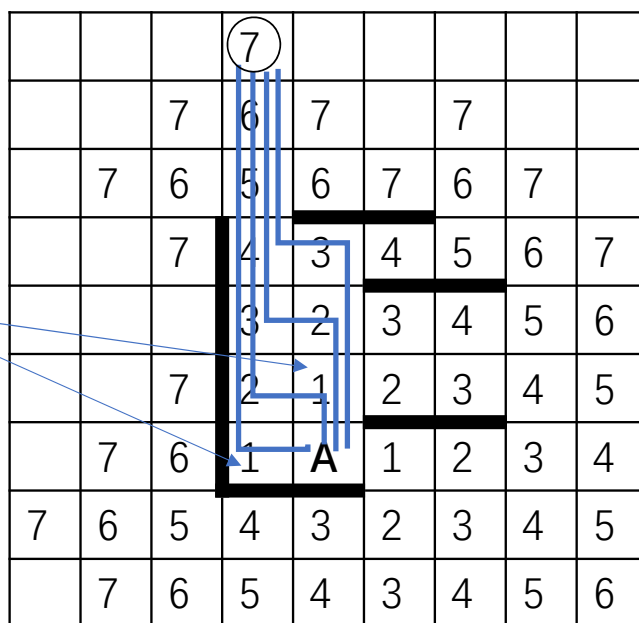


## Baseline 策略：自己走得快就走路，走得慢就放板

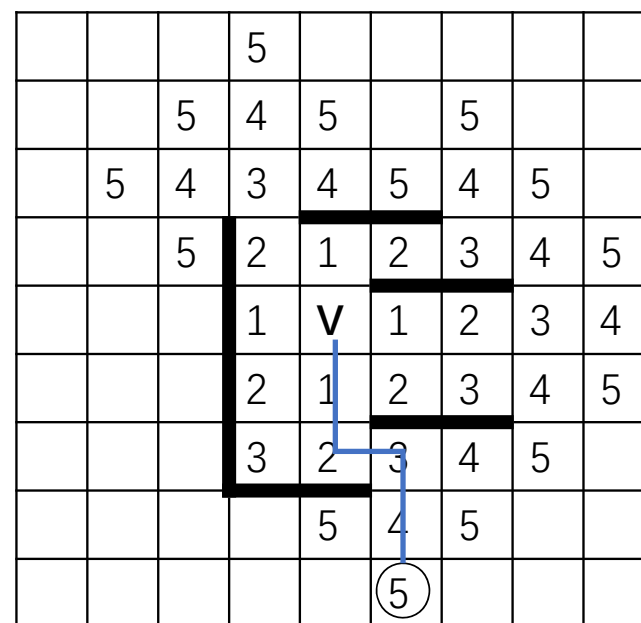
核心算法：BFS

先算双方最短胜利路径

如果我走得快，  
我就选择一个  
这里的1走一  
步。



我要走7步

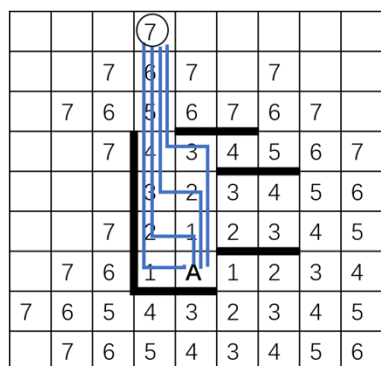


对方只要走5步

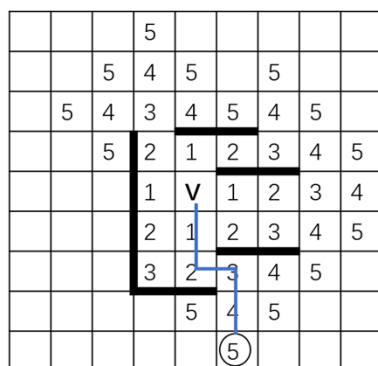
# Baseline 策略：自己走得快就走路，走得慢就放板

核心算法：BFS

走得慢才放板

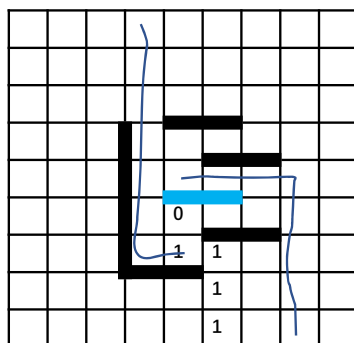


我要走7步

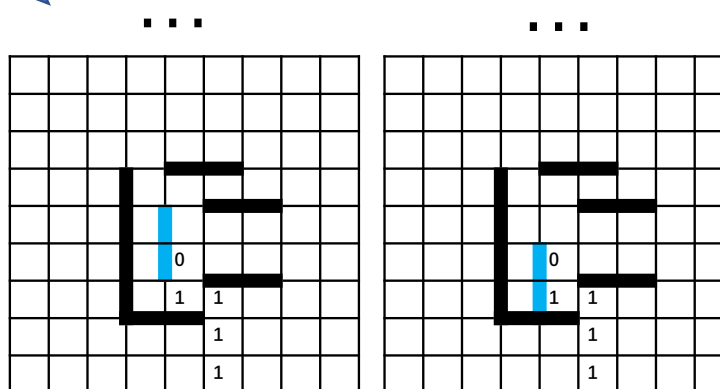
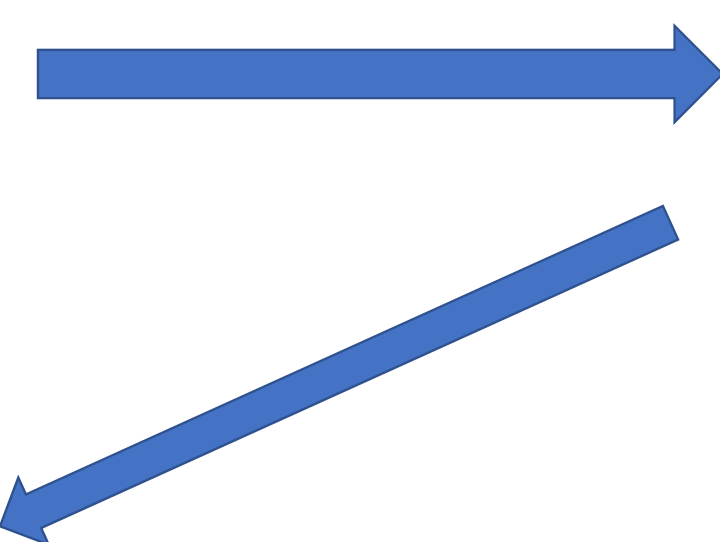
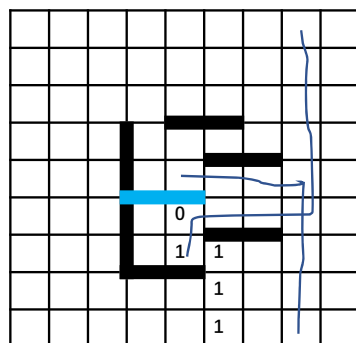


对方只要走5步

我要走7步，对方走7步  
收益为7-7=0



我要走9步，对方走7步  
收益为7-9=-2



初始-1，  
我方路径 -1，  
敌方路径 +2，  
取大于等于0格点测试放板

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| -1 | -1 | -1 | -2 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -1 | -2 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -1 | -2 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -1 | -2 | -2 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -1 | -2 | -2 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -1 | -2 | 0  | -1 | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -1 | -2 | 1  | 1  | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | 1  | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | 1  | -1 | -1 | -1 |

仍用BFS计算放置每个测试板之后对路径的影响，用放板后的棋盘敌人的路径长度减去自己路径长度作为挡板的收益。  
堵死则收益为INT32\_MIN