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。

			7					
		7	6	7		7		
	7	6	5	6	7	6	7	
		7	4 L	3	4	5	6	7
			3L	2	3	4	5	6
	/	7	2	1	2	3	4	5
	7	6	4	A	1	2	ന	4
7	6	5	4	3	2	ന	4	5
	7	6	5	4	3	4	5	6

我要走7步

		5					
	5	4	5		5		
5	4	3	4	5	4	5	
	5	2	1	2	3	4	5
		1	V	1	2	3	4
		2	1	2	3	4	5
		3	2	3	4	5	
			5	4.	5		
				5			

对方只要走5步

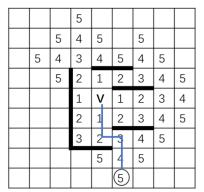
Baseline 策略: 自己走得快就走路, 走得慢就放板

核心算法: BFS 走得慢才放板

			7					
		7	6	7		7		
	7	6	5	6	7	6	7	
		7	41	3	4	5	6	7
			3 -	2	3	4	5	6
		7	2	4	2	3	4	5
	7	6	1	All	1	2	3	4
7	6	5	4	3	2	3	4	5
	7	6	5	4	3	4	5	6

我要走7步

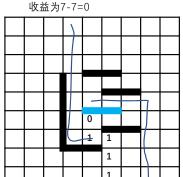
我要走7步,对方走7步

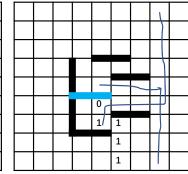


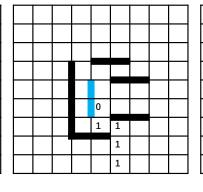
对方只要走5步

我要走9步,对方走7步

收益为7-9=-2

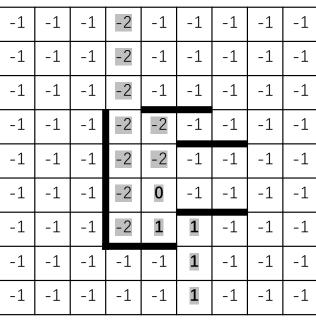






1 1

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



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