设计的AI主要面向第一次玩的新手，

第一阶段：通用AI

第二阶段：针对特定地图的AI

第三阶段：不同的风格，比如快攻和防守，或者均衡

原则上不能作弊，AI算法不能直接获取玩家棋子大小

其他待开发的，

标记，

结束回放。

路径为Assets/Scripts/AI

AI继承Chess\_AI，里面有可以用到的信息

\_Simple.cs是一个随机AI的示例