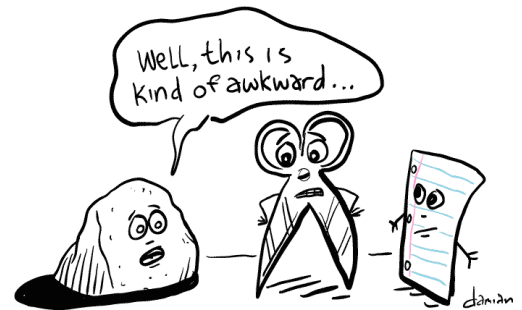


Ex tempore: Kivi-Sakset-Paperi

Toteuttakaa 1-3 opiskelijan ryhmissä Kivi-Sakset-Paperi -botti (engl. *roshambo*). Valmiit botit pelaavat päivän lopuksi turnauksen keskenään.



Botit pelaavat ottelun kaikkia muita botteja vastaan (botit eivät kuitenkaan, tiedä ketä vastaan kulloinkin pelaavat). Yksi ottelu koostuu 1000 "vedosta" (engl. *throw*). Boteille välitetään ottelun aikana ottelun historia, eli molempien bottien ottelussa siihen asti tekemät valinnat, esim. KPPSKKKPS...). Enemmän vetoja voittanut pelaaja voittaa koko 1000 vedon ottelun.

Turnaukseen osallistuu myös muutamia opettajan tekemiä "heikkoja" botteja, joiden strategioissa on selvästi hyödynnettävissä olevia aukkoja:

- botti joka pelaa aina K/S/P
- botti joka vaihtaa aina
- botti joka biittaa aina vastustajan edellisen valinnan

Toteuttakaa bottinne kokonaisuudessaan tiedostoon `MY_BOT.h`. Botin rajapinta on dokumentoitu tiedostossa `bot_interface.h`. Kannattaa myös katsoa mallia valmiista opettajan boteista. Visual Studio -projekti sisältää myös turnausohjelman joka testaa botteja (käynnistys esim. `CTRL+F5`).

Jos haluat, voit kutsua standardikirjaston `rand()` -funktiota satunnaislukujen tuottamiseksi (älä kuitenkaan kutsu `srand()`:ia).

Lisätietoja Rock-Paper-Scissors -pelistä:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Rock%E2%80%93paper%E2%80%93scissors>



Hyvistä sijoituksista jaossa kurssipisteitä!