

### Viikkoraportti 3

Tällä viikolla en luonut tai oppinut mitenkään hirveästi mitään uutta, sillä keskityin lähinnä tekoälyn toiminnallisuuden kehittämiseen ja hiomiseen. Sen testaaminen on edelleen aika mahdotonta, koska en ole saanut sitä liitettyä varsinaiseen peliin, mutta se on seuraavana listalla. Käytin viime viikon palautetta ja vertaispalautetta hyväkseni koodin kehittämisessä, joten tämä viikko oli enemmän sisäänpäin suuntautuneen tutkiskelun viikko. Lueskelin ja korjailin omaa koodiani ja lisäsin testejä sekä kommentteja ehdotusten ja omien huomioideni mukaisesti. Lisäksi kehitin tekoälyn runkoa, lisäilin metodeja joita sen toiminta tulee tarvitsemaan, ja niin edespäin.

Koodi on edelleen suorituskelvoton koska sitä ei ole liitetty peliin itseensä, mutta muuten se on nyt enemmän tai vähemmän eheä kokonaisuus jonka pitäisi toimia jokseenkin oikein. Seuraavana listalla ovat sen liittäminen varsinaiseen peliin ja sitten testaaminen, sekä automatisoitu että käsin testaaminen.

Ongelmana on edelleen se, miten tekoälyluokan saa lisättyä peliin pelaajaksi. Tällä hetkellä tetris-luokka ottaa käskynsä näppäimistökuuntelijalta, jonka haluaisin säilyttää testisyötteitä varten. En oikein osaa päättää, pitäisikö pelin yksinkertaisesti tuntea tekoäly jollakin tapaa, vai pitäisikö näiden väliin luoda jonkinlainen rajapinta, jonka avulla voidaan vaihtaa ihmispelaajasta tekoälypelaajaan. Ja miten tällainen sitten toimisi? Vai pitäisikö tekoälyn käynnistys toteuttaa omanlaisenaan näppäimistökuuntelijana? Mihin tekoälyn luominen ja kutsuminen pitäisi sijoittaa? Tässä on vielä paljon setvittävää, mutta ongelman ratkaisu lienee loppujen lopuksi kohtalaisen yksinkertainen. Monimutkaisempi ongelma on sivujen laskeminen tekoälyn siirtojen heuristiikkaa varten, mutta se ei ole ihan ensimmäinen selvitettävä asia, joten se joutaa odottamaan. Lisäksi sen suhteen voin löytää apua internetistä helpommin kuin tekoälyn integrointiin – aiheesta tekemäni haut ovat olleet melkoisen tuloksettomia. Ja ehkä Tetris-luokan itsensä koodi kaipaa vähän siistimistä, että tekoälyn toteutus helpottuisi? Nyt alkaa ehkä vähän hirvittää saanko tätä toimimaan toivotulla tavalla ennen deadlinea, mutta kai se on parempi lähestyä asioita ongelma kerrallaan.