



Mount & Blade II

BANNERLORD

BANNERLORD

ANDREA
CASTRONOVO

SCELTE PROGETTUALI

- Linguaggio di programmazione **JAVA**
- Estensione del Game engine *Game Ashton Tablut*:
 - *getPlayer()*, *getPlayers()*
 - *isTerminal()* Stato finale? Valutazione!
 - *getActions()* Lista di tutte le possibili azioni in base allo stato corrente e in accordo con le regole del gioco.
 - *getResult()* Stato risultato dall'applicazione di una determinata azione.
 - *getUtility()* Valutazione dello stato corrente → implementazione classe euristica.

SCELTE PROGETTUALI

- Libreria AIMA
 - Iterative Deepening Search con Alpha-Beta Pruning
- Somma pesata per la valutazione degli stati



EURISTICA BIANCO

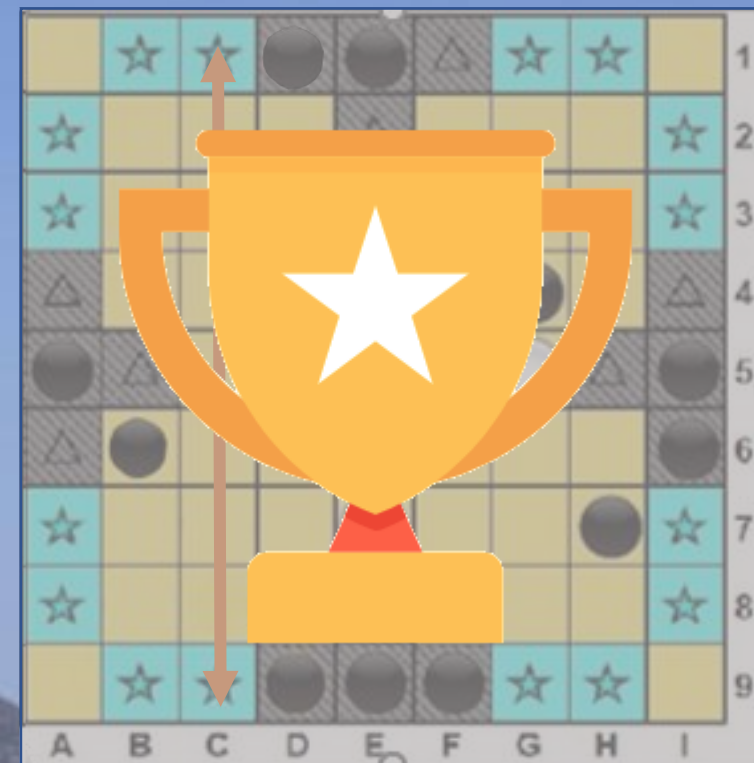


Double.POSITIVE

«God Save the King!»

- +WinSafe: doppia possibilità di vincita sicura del re, in due mosse
- +NumOfBlack: pedine nere in gioco, maggior peso all'aumentare delle pedine mangiate
- NumOfWhite: pedine bianche in gioco, maggior peso al maggior numero di pedine salve
- KingCapture: evitare la catture del re con maggior peso all'avvicinarsi della sconfitta

Double.NEGATIVE





EURISTICA NERO

- +KingCapture: accerchiare il re sul/vicino trono
- +NumOfWhite: pedine bianche in gioco, maggior peso al maggior numero di pedine mangiate.
- WinSafe: evitare di consegnare la vittoria facile al re
- NoKingSafe: cercare di isolare dal bordo il re se fuori trono

GRAZIE DELL'

ATTENZIONE
