**Laporan**

**Tugas Besar IF2211 Strategi Algoritma**

**Aplikasi Permainan Kartu 24 dengan Algoritma Greedy**

Oleh:

Muhammad Raihan Asyraf Desanto / 13517027

M. Rifky I. Bariansyah / 13517081

Muhammad Hanif Adzkiya / 13517120

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA

INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

BANDUNG

2019

**BAB I**

**DESKRIPSI PERSOALAN**

Dalam permainan kartu 24, terdapat dek (tumpukan) 52 kartu remi. Permainan akan memilih 4 kartu secara acak, lalu setiap pemain akan mencari solusi 24 game dari ke-4 kartu tersebut. Nilai yang mungkin dari sebuah kartu adalah 1 (as), 2, …, 10, 11 (jack), 12 (queen), dan 13 (king). Operator yang dapat dipilih + - \* / ( ), dan hasil akhir sedekat mungkin dengan nilai 24. Selisih nilai ekspresi solusi dengan 24 akan menjadi pengurang. Dalam tugas besar ini, setiap tim wajib merancang dan mengimplementasikan strategi greedy

untuk memberikan solusi dalam permainan ini. Karena algoritma greedy membentuk solusi

langkah per langkah (step by step), harus ditentukan urutan pemilihan operand, urutan

pemilihan operator, dan penggunaan variasi kurung.

Fungsi objektif persoalan ini adalah memaksimalkan skor utk ekspresi solusi yang dihasilkan. Seperti scrabble, setiap operator akan memiliki skor. Semakin kompleks operatornya, skor semakin kecil. Skor setiap operator didefinisikan 5 untuk +, 4 untuk -, 3 untuk \*, dan 2 untuk /, serta -1 untuk setiap pasang kurung (). Selain skor, operator \* dan / memiliki derajat lebih tinggi dibandingkan + dan -, artinya operator berderajat lebih tinggi akan diproses terlebih dahulu. Ekspresi a+b\*c-d akan diproses seperti (a+(b\*c))-d. Skor akhir ekspresi yang sama dengan 24 tetapi dengan nilai total operator yang lebih rendah akan memiliki bobot yang lebih tinggi daripada ekspresi dengan nilai total operator yang lebih tinggi tetapi tidak menghasilkan nilai 24. Semakin dekat skor akhir ekspresi dengan 24, dengan nilai total operator yang sama, bobotnya akan semakin tinggi.

Spesifikasi pada tugas besar ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat satu backend engine, dan dua front end: a. Backend menghasilkan ekspresi solusi berdasarkan masukan 4 angka, b. Front-end pertama berupa GUI yang mendemokan proses pengambilan 4 kartu untuk memberikan input, dan menampilkan hasilnya. Visualisasi kartu untuk demo boleh menggunakan library. c. Front-end kedua membaca file masukan, memproses 4 angka dari file masukan, dan menghasilkan file keluaran. Front-end kedua akan berinteraksi dengan lingkungan permainan untuk kompetisi antar tim.

2. Terdapat satu lingkungan permainan yang akan disiapkan oleh asisten untuk kompetisi, yang akan memanggil sejumlah program 24game solver dari tim pemain yang berbeda. Lingkungan permainan ini memiliki engine yang mengatur pemilihan 4 kartu secara acak, memberi masukan ke setiap program pemain, menerima solusi dari setiap program pemain, dan menghitung skor setiap pemain. Proses ini diulangi sampai dek 52 kartu habis. Aturan tambahan permainan adalah: a. Pemain dengan skor tertinggi akan menang. b. Pemain yang tidak menggunakan strategi greedy akan didiskualifikasi. c. Pemain yang melakukan kecurangan juga akan didiskualifikasi. d. Setiap kelompok hanya memiliki satu pemain. e. Pemenang akan dikompetisikan kembali dengan tim pemenang lainnya, sampai keluar 3 tim pemenang dari tim semua kelas (K1-K3).

3. Environment akan memanggil keempat program dengan argument nama file input dan nama file output. Contoh: "python batchXX\_kelompokYY.py AA BB " XX dan YY adalah nomor yang akan diberikan kepada setiap kelompok pada saat pengisian sheet kelompok. AA adalah nama file (termasuk ekstensi file) yang harus dibaca program, dan BB adalah nama file untuk menuliskan ekspresi yang dihasilkan. Perhatikan bahwa nama file berupa variabel, bukan nama file sesungguhnya. Jangan melakukan hardcode untuk melakukan operasi pada file "AA" dan "BB". a. File input terdiri dari 1 baris berisi 4 buah integer yang dipisahkan oleh whitespace. Integer memiliki domain [1..13] inklusif. b. File output berupa 1 baris ekspresi matematika yang diminta sesuai spek.

4. Strategi greedy yang diimplementasikan tiap kelompok harus mempertimbangkan fungsi objektifnya yaitu berusaha memaksimalkan skor. Strategi ini harus dituliskan secara eksplisit pada laporan, karena akan diperiksa pada saat demo apakah strategi yang dituliskan sesuai dengan yang diimplementasikan. Tiap kelompok dapat menggunakan kreativitas mereka dalam menyusun strategi greedy untuk memenangkan permainan.

5. Implementasi pemain 24game solver harus dapat dijalankan pada lingkungan permainan yang telah disediakan oleh asisten.

**BAB II**

**DASAR TEORI**

1. **Algoritma Greedy**

Algoritma untuk permasalahan optimisasi biasanya melalui urutan langkah, dengan serangkaian pilihan di tiap langkahnya. Algoritma greedy selalu melalui pilihan yang terlihat paling baik saat momen itu. Algoritma greedy tidak selalu memberikan hasil yang paling optimal, hanya pada kasus tertentu saja [1].

Algoritma ini memiliki elemen umum metode greedy:

1. Tentukan upa-struktur optimal dari masalah.
2. Kembangkan solusi rekursif.
3. Tunjukkan bahwa dengan sebuah pilihan greedy, maka hanya akan tersisa satu upa-masalah.
4. Buktikan akan aman dengan menggunakan pilihan greedy.
5. Kembangkan algoritma rekursif yang mengimplementasikan strategi greedy.
6. Ubah algoritma rekursif tersebut menjadi algoritma iteratif.

Kunci pertama dari algoritma ini adalah properti *greedy-choice* : kita dapat menyatukan solusi global optimal dengan menentukan solusi lokal optimal. Dalam kata lain ksaat menentukan sebuah pilihan, kita menentukan pilihan yang terlihat paling baik saat itu, tanpa mempertimbangkan apa yang dihasilkan upa-masalah. Jika sebuah masalah menunjukkan upa-struktur optimal bila sebuah solusi optimal untuk masalah tersebut berisi di dalamnya solusi optimal untuk upa-masalah [1].

1. **Permasalahan 24 Game**

24 Game adalah permainan aritmatika yang tujuannya adalah menemukan cara untuk memanipulasi 4 buah angka sehingga menghasilkan bilangan 24. Operator yang bisa digunakkan pada permainan adalah +, -, \*, dan / serta penggunaan kurung [2].

**BAB III**

**PEMANFAATAN STRATEGI GREEDY**

**BAB IV**

**IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

**5.2 Saran**

**REFERENSI**

[1] Cormen, Thomas H., *Introduction to Algorithms (3rd Ed.)*, The MIT Press, 2009.

[2] <https://www.pagat.com/adders/24.html>, diakses pada 8 Februari 2019.

1. **Persoalan 24 Game**