

Uniwersytet Warszawski
Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki

Jakub Tlałka

Nr albumu: 292665

Implementacja systemu AI-Arena

Praca licencjacka
na kierunku INFORMATYKA

Praca wykonana pod kierunkiem
dra. Janusza Jabłonowskiego
Wydział Matematyki Informatyki i Mechaniki

Maj 2012

Oświadczenie kierującego pracą

Potwierdzam, że niniejsza praca została przygotowana pod moim kierunkiem i kwalifikuje się do przedstawienia jej w postępowaniu o nadanie tytułu zawodowego.

Data

Podpis kierującego pracą

Oświadczenie autora (autorów) pracy

Świadom odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejsza praca dyplomowa została napisana przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w wyższej uczelni.

Oświadczam ponadto, że niniejsza wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

Data

Podpis autora (autorów) pracy

Streszczenie

W pracy przedstawiono implementację systemu AI-Arena. System AI-Arena służy do przeprowadzania rozgrywek i turniejów różnych gier pomiędzy programami komputerowymi. System ma w zamierzeniu twórców służyć osobom zainteresowanym sztuczną inteligencją do sprawdzenia swoich umiejętności, lub jako pomoc przy badaniach nad sztuczną inteligencją.

Słowa kluczowe

programy walczące, arena, sztuczna inteligencja

Dziedzina pracy (kody wg programu Socrates-Erasmus)

11.3 Informatyka

Klasyfikacja tematyczna

D. Software
D.0. General

Tytuł pracy w języku angielskim

Implementation of AI-Arena system

Spis treści

1. Wprowadzenie	5
2. Metodologia Pracy	7
3. Wymagania projektowe	9
3.1. Rozpoznanie problemu	9
3.2. Grupa docelowa	9
4. Podstawowe pojęcia	11
4.1. Gra	11
4.2. Program Walczący - Bot	11
4.3. Sędzia	11
4.4. Reguły	12
4.5. Mecz/Rozgrywka	12
4.6. Nadzorca	12
4.7. Gearman	12
4.8. Konkurs	12
5. Zastosowania w nauce i biznesie	13
6. Podobne platformy	15
6.1. Top Coder	15
6.2. AI Challenge	15
6.3. SIO	15
6.4. SPOJ	15
6.5. MAIN	16
6.6. Tabela porównująca serwisy	16
7. Architektura systemu	17
7.1. Schemat Architektury	17
7.2. Nadzorca	17
7.3. Scheduler	18
7.4. Serwis webowy	18
7.5. Baza danych	19
8. Dokumentacja użytkowa i opis implementacji	21
8.1. Scenariusze użycia systemu	21
8.1.1. Z udziałem użytkownika niezalogowanego (Gościa)	21
8.1.2. Z udziałem użytkownika zalogowanego	21

8.1.3. Z udziałem moderatora konkursu lub gry	26
9. Podsumowanie	29
10. Podział prac	31
10.1. Jakub Tlałka	31
10.2. Michał Kawiak	32
10.3. Szymon Majewski	33
10.4. Karol Żebrowski	33
11. Spis płyty	35
A. Przykładowe gry	37
A.1. Szachy	37
A.2. Poker	37
A.3. Gra giełdowa	37
B. Przykładowe programy	39
C. Przebieg przykładowego turnieju	41
Bibliografia	43

Rozdział 1

Wprowadzenie

Serwis AI-Arena to uniwersalna platforma do organizowania konkursów algorytmicznych. Główną domeną tych konkursów jest dziedzina sztucznej inteligencji, w szczególności inteligentnych programów walczących, ale pozwala również na organizację konkursów algorytmicznych, włącznie z zadaniami interaktywnymi, co sprawia, że istnieje pełna dowolność wyboru rodzaju konkursu. Od parudziesięciu lat odbywają się zawody, mające na celu wyłonić programy najlepiej grające w popularne gry, takie jak szachy, warcaby itp. Serwis AI-Arena pozwala organizować takie konkursy dla dowolnej gry wieloosobowej. Dodatkową zaletą jest istnienie rankingu stałego. W ten sposób można na bieżąco sprawdzać działanie własnych programów i mierzyć się z najlepszymi dotychczasowymi zawodnikami. Serwis może mieć zastosowania zarówno w nauce jak i w biznesie, ze względu na rosnące zapotrzebowanie na inteligentne programy rozwiązujące problemy w warunkach rywalizacji takich jak np giełda. Twórcy serwisu liczą na to, że wraz ze wzrostem jego popularności, AI-Arena skupi społeczność ludzi zafascynowanych dziedziną sztucznej inteligencji i przyczyni się do rozwoju tej gałęzi nauki. Projekt jest udostępniony w serwisie Github. Każda osoba chętna do pomocy przy jego rozwoju może uzyskać prawa zapisu, wystarczy skontaktować się z twórcami i poprosić o dostęp.

Rozdział 2

Metodologia Pracy

Aby usprawnić proces tworzenia systemu AI-Arena, postanowiliśmy na początku prac nad systemem wybrać odpowiednią do naszych potrzeb metodologię pracy. Początkowo rozważaliśmy następujące metodologie: Agile Uniformed Process, Extreme Programming, Scrum. Przy dokonywaniu wyboru kierowaliśmy się następującymi kryteriami:

- Ponieważ pracowaliśmy w zespole czteroosobowym, wybrana metodyka powinna być metodyką lekką.
- Ponieważ spotykaliśmy się co tydzień na proseminarium, chcieliśmy aby podstawową jednostką pracy były tygodniowe iteracje.
- Ponieważ w trakcie tworzenia projektu wszyscy członkowie zespołu kontynuowali studia i musieli wypełniać związane z tym obowiązki, chcieliśmy aby każdy z członków mógł samodzielnie podjąć decyzję o ilości pracy jaką wykona w najbliższym tygodniu.
- Praca nad projektem miała przebiegać w sposób rozproszony. Chcieliśmy mieć możliwość pracy w dogodnych dla siebie godzinach, niezależnie od pozostałych członków zespołu.
- Wybrana przez nas metodyka powinna również pozwalać na łatwe śledzenie zmian w projekcie, oraz ułatwiać zapewnianie kontroli jakości.

Żadna z początkowo rozważanych metodologii nie spełniała wszystkich naszych wymagań. Zdecydowaliśmy się więc na modyfikację metodologii Scrum. Jest to metodologia typu lekkiego. Dzieli okres pracy na krótsze podokresy nazywane sprintami. Podczas każdego takiego sprintu, realizowana jest skończona część funkcjonalności. Sprints nie powinny trwać dłużej niż dwa, trzy tygodnie. W naszym przypadku był to tydzień między kolejnymi spotkaniami na zajęciach z prowadzącym. Podczas takich zajęć, ustalany był zakres pracy przydzielony poszczególnym osobom na przyszły tydzień, oraz weryfikowana była praca wykonana w tygodniu poprzednim. Prowadzący zgłaszał uwagi do niektórych funkcjonalności. Dyskutowane były również dokumenty powstające przy okazji pracy nad projektem, przede wszystkim poniższa praca licencjacka. Zapis przebiegu zajęć, wraz z celami na przyszły tydzień, nazywany był minutkami i trzymany w Google Documents, tak by każdy z członków zespołu oraz prowadzący zajęcia miał do niego dostęp.

Dodatkowo organizowane były spotkania samego zespołu. Odbływały się one również raz w tygodniu i miały na celu kontrolowanie przebiegu prac i zadbanie o to by zostały wykonane zaplanowane zadania. Spotkania odbywały się w budynku Wydziału Matematyki Informatyki

i Mechaniki UW, bądź jako konferencje video z wykorzystaniem Google Hangouts. Ich przebieg nadzorował Lider Projektu, który był odpowiedzialny również za realizowanie założeń przyjętej metodologii pracy.

Podział obowiązków między członków zespołu był wynikiem porozumienia między członkami i był zatwierdzany przez lidera projektu, a następnie przedstawiany prowadzącemu zajęć.

Do bieżącej kontroli stanu projektu użyty został system Redmine. Umożliwia on tworzenie zadań i przydzielanie ich członkom zespołu. Każde zadanie ma status, który zawiera się w zbiorze (otwarte, przydzielone, zrealizowane, zamknięte). Stan otwarty oznacza, że zadanie nie jest jeszcze przydzielone konkretnej osobie. Stan przydzielone oznacza, że zadanie jest przydzielone, a osoba odpowiedzialna za jego wykonanie jest w trakcie jego realizacji. Stan zrealizowane oznacza, że zadanie zostało wykonane przez osobę odpowiedzialną, ale nie zostało jeszcze zweryfikowane pod kątem poprawności. Stan zamknięte oznacza, że zadanie zostało zrealizowane i zweryfikowane.

Kod projektu, oraz dokumenty takie jak praca licencjacka, zostały umieszczone w repozytorium Gita. Git to system kontroli wersji dbający o archiwizację kodu oraz koordynację równoległych zmian wszystkich członków zespołu. Repozytorium jest publiczne i dostępne online w serwisie GitHub. Wszystkie zmiany dokonywane przez członków zespołu są archiwizowane, tak by można je było odtworzyć. Możliwe jest również jednoczesne rozwijanie projektu w kilku niezależnych kierunkach, a następnie połączenie efektów pracy.

Z uwagi na małą licznosc zespołu zdecydowaliśmy się nie używać narzędzi wspomagających śledzenie zmian. Do obowiązków każdego członka zespołu należało upewnienie się, że po zmianach przez niego wprowadzonych projekt uruchamia się i nie pojawiły się nowe problemy (regresje). W przypadku, gdyby jednak regresje wystąpiły, mechanizmy kontroli wersji udostępniane przez Gita pozwoliłyby na odtworzenie starszej wersji projektu.

Częste spotkania projektowe umożliwiły nam pozostanie na bieżąco z aktualnymi zmianami. W czasie takich spotkań każdy z członków zespołu relacjonował postęp prac, który następnie był weryfikowany przez lidera projektu, bądź też przez innego członka zespołu.

Rozdział 3

Wymagania projektowe

3.1. Rozpoznanie problemu

Sztuczna inteligencja jest ostatnio bardzo modną dziedziną informatyki. Znajduje zastosowania w kolejnych gałęziach informatyki i nie tylko. Nic więc dziwnego, że coraz więcej ludzi wyraża zainteresowanie tą dziedziną informatyki jednocześnie pragnąc się nauczyć czegoś więcej. W tym momencie napotykamy problem. W internecie istnieje wiele platform pomagających nauczyć się algorytmiki (przede wszystkim popularne platformy przygotowujące do konkursów ACM), jednak nie ma żadnego odpowiednika platformy umożliwiającej nauki sztucznej inteligencji.

W odpowiedzi na tę potrzebę zdecydowaliśmy się stworzyć serwis AI-Arena. Jest to serwis umożliwiający porównanie programów walczących. Program walczący można opisać jako program grający w pewną grę, tj. podążający według pewnych, ściśle określonych zasad. Zauważmy, iż większość algorytmów sztucznej inteligencji można z powodzeniem zastosować w programach walczących.

3.2. Grupa docelowa

Jak wynika z dotychczasowego określenia problemu grupę docelową stanowią proramiści, którzy są zafascynowani tematem sztucznej inteligencji. Definiuje to w pewnym sensie sposób wykonania projektu. Można się spodziewać, że część grupy, zafasynowana również bezpieczeństwem systemów komputerowych, będzie chciała sprawdzić zabezpieczenia systemu. Należy więc ze zdwojonym wysiłkiem zapewnić szeroko rozumiane bezpieczeństwo.

Z drugiej zaś strony, ponieważ docelową grupę użytkowników stanowią programiści, możemy nie przywiązywać aż tak dużej wagi do graficznego interfejsu użytkownika. Naturalnie interfejs powinien być wygodny, jednak programiści są raczej przyzwyczajeni do "nieprzyjemnego" wyglądu aplikacji, wobec czego "surowy" wygląd strony nie będzie na nich działał odpychająco.

Rozdział 4

Podstawowe pojęcia

4.1. Gra

Gra składa się z Reguł i Sędziego.

Reguły określają stan początkowy, dostępne graczom ruchy oraz warunki zwycięstwa, przegranej, bądź remisu.

Powinny ściśle określać Protokół Komunikacji między Programami Walczącymi, a Sędzią. Gra powinna być co najmniej dwuosobowa.

W warunkach serwisu AI-Arena graczami będą najczęściej programy komputerowe, nazywane Botami bądź Programami Walczącymi.

Sędzia to program kontrolujący przebieg rozgrywki. Ma za zadanie:

- wyznaczyć stan początkowy każdej rozgrywki
- Odbierać komunikaty od programów grających, sygnalizujące ich zagrania
- Kontrolować poprawność zagrań graczy, oraz uaktualniać stan rozgrywki
- Informować Graczy o obecnym stanie rozgrywki
- Rozstrzygać czy gra się zakończyła i przydzielać punkty zwycięstwa graczom.

4.2. Program Walczący - Bot

Jest to program napisany w jednym z obsługiwanych przez serwis języków. Musi być przypisany do konkretnej Gry dostępnej w serwisie. Uczestniczy w rozgrywkach (Meczach) z innymi botami przypisanymi do tej Gry. Ma za zadanie przetwarzać informacje o dotychczasowym przebiegu rozgrywki i produkować kolejne posunięcia, zgodne z regułami Gry.

4.3. Sędzia

Jest to program związany z daną Grą. Ma on za zadanie kontrolować przebieg Meczu, weryfikować zagrywki graczy, informować ich o aktualnym stanie, oraz ustalać wynik Meczu, zgodnie z zasadami związanymi z Grą, opisanymi w Regułach. Kod sędziego jest publiczny i dostępny wszystkim graczom.

4.4. Reguły

Dokument udostępniany publicznie, opisujący zasady gry, oraz protokół formatu komunikatów przesyłanych między Botami a Sędzią. Powinien być zgodny z implementacją programu Sędziego, oraz zapewniać możliwość przeprowadzenia dowolnej rozgrywki w obrębie zasad Gry.

4.5. Mecz/Rozgrywka

Jest rozgrywany między Botami, w obrębie konkursu lub poza nim. Jego przebieg jest kontrolowany przez Sędziego. Za przesyłanie komunikatów między Botami, a Sędzią, oraz odebranie od Sędziego rezultatu meczu odpowiedzialny jest Nadzorca.

4.6. Nadzorca

Program będący integralną częścią serwisu AI-Arena. Jego zadaniem jest uruchamianie programów Botów i Sędziego podczas Meczu, a następnie transportowanie między nimi komunikatów tekstowych zgodnych z ustalonym protokołem. Nadzorca odbiera wynik Meczu od Sędziego i przekazuje go Gearmanowi, w celu zapisania rezultatu w bazie. Dodatkowo Nadzorca kontroluje czas i pamięć zużywaną przez Boty, tak by nie przekroczyły dozwolonych limitów. Informacje o ich zużyciu wraz z logiem rozgrywki generowanym przez sędziego, Nadzorca zwraca do Gearmana.

4.7. Gearman

Zewnętrzne narzędzie kolejkowania zadań i transportu danych. W AI-Arena służy jako most między Nadzorcą, a Bazą danych. Kolejkuje Mecze do rozegrania, zleca ich rozegranie Nadzorcy, a następnie zapisuje do bazy przekazany przez Nadzorcę rezultat i dodatkowe informacje o przebiegu rozgrywki.

4.8. Konkurs

Konkurs może mieć określoną datę zakończenia, bądź być tzw konkursem stałym, w którym nie ma ostatecznego terminu wysyłania rozwiązań. Dla każdego konkursu tworzony jest ranking, bądź drabinka rozgrywek. Określają one kolejność botów, w szczególności zwycięzcę, bądź aktualnego lidera konkursu. W przypadku konkursu stałego istnieje ranking, który jest posortowany po sumie zdobytych przez bota punktów w meczach, przy czym każdy bot powinien mieć tę samą liczbę rozegranych meczy.

Rozdział 5

Zastosowania w nauce i biznesie

Sztuczna inteligencja jest jedną z szybciej rozwijających się obecnie dziedzin. Zastosowania algorytmów SI sięgają prawie wszystkich obszarów nie tylko internetu, ale i codziennego życia. Serwis AI-Arena pomaga rozwijać gałąź tej nauki związaną z rywalizacją.

Najprostsze przykłady rywalizacji to oczywiście wszelkiego rodzaju gry i sporty. Obecnie komputery są w stanie wygrywać z człowiekiem w większości gier takich jak szachy, warcaby itp. Warto wspomnieć mecz szachowy mistrza świata Garriego Kasparowa z komputerem Deep Blue czy teleturniej Va Banque z udziałem komputera Watson - w obu przypadkach zwyciężyła sztuczna inteligencja (http://www.benchmark.pl/aktualnosci/Superkomputer_IBM_wystapil_w_teleturnieju-32781.html). Coraz bardziej zaawansowani stają się przeciwnicy kierowani przez komputer w grach video. Również w sporcie zaczęto doceniać znaczenie metod naukowych do opracowywania optymalnych strategii. Z powodzeniem wykorzystuje się komputer do badania statystyk w amerykańskiej lidze baseballowej (<http://research.sabr.org/journals/online/38-brj-1976/165-computers-in-baseball-analysis>). Prawdopodobnie kwestią czasu jest analizowanie gry wirtualnych zespołów kierowanych sztuczną inteligencją, a następnie wykorzystywanie obserwacji do poprawy gry prawdziwej drużyny.

Rywalizacja może być wykorzystana również jako metoda rozwiązywania problemów. Przykładem takiego podejścia są algorytmy genetyczne, w których najlepsze jednostki pozostają w obiegu, cały czas udoskonalając swoje podejście do rozwiązywania danego problemu.

Serwis AI-Arena ma duże zastosowanie w biznesie. Firmy nieustannie rywalizują między sobą w walce o klienta. Serwis umożliwia symulowanie takiej rywalizacji i dzięki temu odkrywanie skutecznych algorytmów sztucznej inteligencji, które będą podejmowały decyzje decydujące o sukcesie wykorzystującej je firmy. Można także symulować inwestowanie funduszy np. na giełdzie. Banki wykorzystują sztuczną inteligencję do organizacji operacji finansowych i zarządzania środkami. Sztuczna inteligencja odnosi już sukcesy w rywalizacji z ludźmi w symulacji obrotów finansowych (<http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/1481339.stm>).

Innym przykładem zastosowania AI-Arena są działania wojenne. Serwis może pomóc w szukaniu algorytmów, które będą potrafiły adaptować się do różnych warunków i w zależności od nich sugerować najlepsze strategie i taktyki w walce z przeciwnikiem.

Rozdział 6

Podobne platformy

Obecnie istnieją serwisy internetowe podobne do AI-Arena. Oto kilka z nich:

6.1. Top Coder

(<http://topcoder.com/tc>)

Bardzo popularny serwis organizujący różnego rodzaju konkursy programistyczne. Jednym z nich są tzw Marathon Matche, podczas których uczestnicy wysyłają programy, które starają się najbardziej optymalnie rozwiązać dany problem, przy czym nie istnieje rozwiązanie całkowicie optymalne.

6.2. AI Challenge

(<http://aichallenge.org>)

Serwis organizujący w sposób cykliczny zawody dla programów walczących. Najczęściej ok 2 konkursy rocznie. Każdy konkurs ma określony czas trwania i nie można w nim uczestniczyć po jego zakończeniu.

6.3. SIO

(<http://sio.mimuw.edu.pl>)

Projekt od lat wykorzystywany do organizowania konkursów algorytmicznych, w szczególności polskiej Olimpiady Informatycznej, ale też Międzynarodowej Olimpiady Informatycznej. Jest to framework, który można wykorzystywać również w wersji lokalnej, nie tylko jako serwis internetowy.

6.4. SPOJ

(<http://spoj.pl>)

Serwis zawierający dużą bazę zadań algorytmicznych dostępnych do rozwiązywania użytkownikom. Zadania nie mają określonego terminu rozwiązywania. Istnieje ranking biorący pod uwagę liczbę wszystkich rozwiązanych przez użytkowników zadań.

6.5. MAIN

(<http://main.edu.pl>)

Posiada dużą bazę zadań z olimpiad informatycznych, ale także kursy umożliwiające pogłębienie wiedzy algorytmicznej.

6.6. Tabela porównująca serwisy

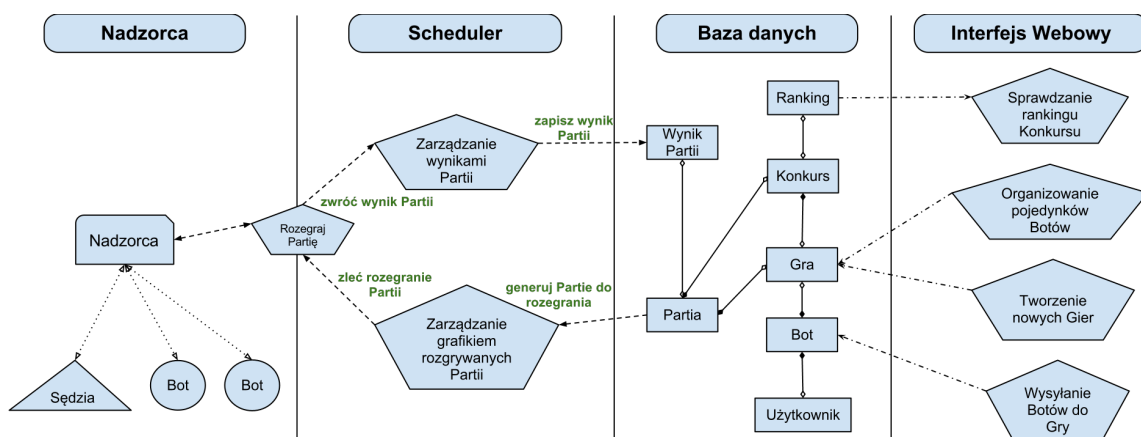
	tematyka	typ konkursów	baza zadań
Top Coder	algorytmy, problemy optymalizacyjne	okresowe	bardzo duża baza z przeszłych zawodów
Ai Challenge	programy walczące	okresowe	konkurs co pół roku
SPOJ	algorytmika	stałe/okresowe	duża baza zadań
AI-Arena	programy walczące	stałe/okresowe	baza gier moderowana przez użytkowników
SIO	algorytmy	okresowe	większość zadań dostępna tylko podczas zawodów
MAIN	algorytmy	stałe	zadania z najważniejszych zawodów informatycznych

Rozdział 7

Architektura systemu

Na serwis AI-Arena składają się cztery warstwy: nadzorcy, schedulera, bazy danych i interfejsu webowego.

7.1. Schemat Architektury



7.2. Nadzorca

Nadzorca jest jądrem serwisu AI-Arena. Warstwa nadzorcy jest odpowiedzialna za uruchamianie rozgrywek pomiędzy wybranymi graczami, zbieranie informacji o ich wynikach i przekazywanie ich do warstwy schedulera. Nadzorca jest skryptem napisanym w pythonie, którego najważniejszą częścią jest metoda play. Metoda ta przyjmuje jako argumenty uruchamialne pliki sędziego i programów grających, oraz limity czasowy i pamięciowy dla każdego programu grającego. Następnie metoda play przeprowadza odpowiednią rozgrywkę, zwracając jako wynik słownik zawierający:

- Ciąg liczb oznaczający przydzielone przez sędziego punkty za rozgrywkę
- Informacje na temat przebiegu rozgrywki
- Czas jaki zużyły programy walczące
- Pamięć RAM jaką wykorzystywały programy walczące

Rozgrywka zaczyna się przez uruchomienie programów walczących, oraz sędziego, kontrolującego przebieg rozgrywki. Komunikacja między sędzią a poszczególnymi programami odbywa się za pośrednictwem nadzorcy, który odczytuje komunikaty ze standardowego wyjścia programów i wypisuje informacje zwrotne na ich standardowe wejście. Format komunikatów od sędziego i botów powinien być wyspecyfikowany dla każdej gry, przy czym powinien on być zgodny z poniższym protokołem:

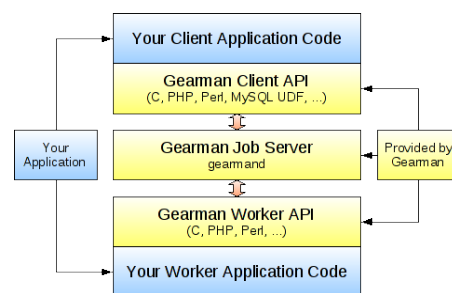
- Bot wysyła komunikaty TYLKO do sędziego (za pośrednictwem Nadzorcy)
- Każdy komunikat od Sędziego musi być potwierdzony komunikatem zwrotnym od Bota.

- Komunikaty wysyłane przez sędziego mają następujący format: zaczynają się od nawiasów kwadratowych, w których znajduje się lista graczy oddzielona przecinkami. Następnie znajduje się wiadomość, która zostanie przekazana odpowiednim botom. Komunikat musi kończyć się ciągiem '}' i znakiem nowej linii, np: '[1,2,3,4,5]INIT«\n'.
- Sędzia otrzymuje komunikaty zwrotne od botów w takiej kolejności w jakiej zostali wylistowani.
- Zakłada się że ciąg '«\n' kończy komunikat. Wysłanie komunikatu o nieprawidłowym formacie skutkuje zakończeniem rozgrywki.
- Komunikaty od nadzorcy do botów i do sędziego również kończą się ciągiem znaków '«\n'. Dzięki temu można przysyłać komunikaty wielowierszowe.
- Jeśli Sędzia chce wysłać komunikat do wszystkich może zacząć ALBO od wylistowania wszystkich graczy, ALBO użyć skrótu notacyjnego: '[0]' - to jeszcze nie działa, kwestia dopisania jednego if'a
- Ponadto, jeśli Sędzia stwierdził, że gra się zakończyła i chce poinformować wszystkich o tym, że nastąpił koniec gry wysyła do Nadzorcy komunikat o treści "[0]END«\n". Następnie powinien wysłać komunikat zawierający punktację dla wszystkich graczy w postaci: '[score1, score2, ...]«\n'.
- Jeśli sędzia chce zakończyć działanie któregoś z graczy należy wysłać do niego wiadomość KILL (np. "[4]KILL«\n"). Można też w ten sposób zabić większą liczbę graczy lub nawet wszystkich ("[0]KILL«\n")
- Jeśli sędzia wyśle komunikat do bota który odszedł w pokoju, dostanie komunikat zwrotny '_DEAD_«\n'. Boty powinny unikać wysyłania tego komunikatu, gdyż mogą zostać uznane za martwe.

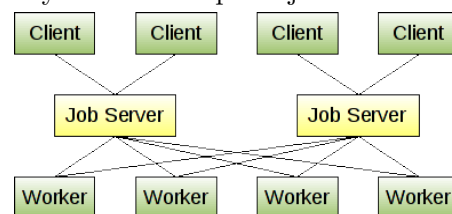
7.3. Scheduler

Do realizacji warstwy Schedulers używany jest program Gearmand0.26. Gearman jest lekkim frameworkiem służącym do przydzielania zadań do wykonania określonym maszynom lub procesom. Posiada prosty interfejs i jest łatwy w użyciu. Każda aplikacja korzystająca z tego frameworku składa się z trzech części: klienta, workera oraz serwera. Rolę klienta pełni część webowa serwisu, która zleca rozegranie odpowiedniej Rozgrywki, podając jako argumenty grę, boty i sędziego Rozgrywki. To zadanie jest zgłaszane do serwera, który je kolejkuje oraz przydziela workerowi. Zadanie workera ogranicza się do uruchomienia nadzorcy z odpowiednimi parametrami, a po zakończeniu Rozgrywki zapisaniu wyników do bazy danych.

Warstwa Schedulers umożliwia zakolejkowanie kilku Meczów do rozegrania np. w razie dużego ruchu w serwisie lub gdy wymaga tego organizacja Turnieju, oraz wykonanie tych zadań w sposób asynchroniczny. Gearman łączy część webową serwisu z nadzorcą, przez co obie części funkcjonują i mogą być rozwijane niezależnie. Umożliwia także użycie wielu klientów, serwerów i workerów tworzących klastery. Użycie zapasowego serwera pomogłoby ustabilizować pracę serwisu, a uruchomienie kilku workerów na wielordzeniowej maszynie znacznie ją przyspieszyć.



Rysunek 7.1: Aplikacja Gearmana



Rysunek 7.2: Klastery Gearmana

7.4. Serwis webowy

Serwis AI-Arena jest platformą internetową. Użytkownik ma zatem, po zalogowaniu się, całodobowy dostęp do zasobów zgromadzonych w serwisie. Podstawowe funkcjonalności serwisu można podzielić na następujące kategorie:

1. Tworzenie gry lub konkursu - Użytkownik, który ma pomysł na ciekawą grę ma możliwość dodania jej bez konieczności uzyskania akceptacji administratora strony. Staje się on automatycznie moderatorem dodanej przez siebie gry. Warunkiem dodania gry jest napisanie kodu źródłowego sędziego oraz szczegółowych zasad gry. Kod źródłowy sędziego jest dostępny dla wszystkich zalogowanych użytkowników serwisu. Ma to pozwolić uniknąć stronicznych sędziów, bowiem wszelkie nieprawidłowości mogą być zgłaszane do administracji strony, która ma możliwość usunięcia gry.

2. Wysłanie bota do gry lub konkursu - Użytkownik ma możliwość napisania własnego programu grającego w grę zdefiniowaną przez innego użytkownika. Program ten (Bot) musi ściśle spełniać warunki narzucone przez reguły gry. W szczególności musi również spełniać limity czasu i pamięci wyznaczone w specyfikacji gry.

W przypadku, gdy bot przekroczy limit czasu lub pamięci, bądź też naruszy reguły gry w dowolny inny sposób (np. poprzez wysłanie komunikatu sformatowanego w niepoprawny sposób lub wykona niedozwoloną akcję - przykładowo utworzy dodatkowy wątek potomny) będzie natychmiast przerywany i będzie to traktowane jako automatyczna przegrana z minimalną ilością punktów.

Należy zaznaczyć, iż sędzia ma możliwość przerwania wykonania dowolnego bota, jeśli stwierdzi, iż narusza on warunki gry.

Serwis webowy jest zaimplementowany w Django. Ponadto części luźno związane z serwisem, jak np. sędziowie gier mogą być napisane również w C, C++ czy w Javie. W celu zwiększenia komfortu użytkownika serwisu, pewne funkcjonalności zostały również napisane w JavaScriptcie z wykorzystaniem bibliotek JQuery i JQuery-UI. Naturalnie wykorzystane zostały również arkusze stylów CSS. Dodatkowo zostały wykorzystane pewne standardowe mechanizmy linuxowe, jak np. Makefile.

Oprócz podstawowych funkcjonalności, ściśle związanych z charakterem serwisu, udostępniane są ponadto następujące operacje:

- Wyświetlenie i edycja strony profilowej
- Wyświetlenie kodu źródłowego sędziego
- Udostępnienie kodu źródłowego wysyłanego bota
- Wyświetlenie udostępnionego kodu źródłowego
- Wyświetlenie rankingu konkursu
- Uruchomienie i przeprowadzenie meczu, czyli pojedynczej rozgrywki z wybranym przez siebie botem
- Wyświetlenie szczegółów poszczególnych rozgrywek
- Dodanie, usunięcie i edycję komentarza do gry i do konkursu

7.5. Baza danych

Za obsługę bazy danych odpowiedzialny jest framework Django. Współpracuje z bazami: PostgreSQL, MySQL, SQLite, Microsoft SQL Server oraz Oracle. Domyślną bazą, na której działa serwis jest PostgreSQL, ale nie jest to wymagane. Tabele w bazie danych są tworzone przez Django w sposób automatyczny na podstawie modeli w pliku models.py, każdemu modelowi odpowiada jedna tabela w bazie. Oprócz tego istnieje plik fixture, do którego można zapisać lub wczytać z niego dane znajdujące się w bazie. Służy on do tworzenia testowej bazy danych.

W serwisie są użyte następujące modele(wraz z najważniejszymi polami):

Game

- nazwa
- ścieżka do programu sędziego
- plik z zasadami

Bot

- nazwa
- właściciel
- plik źródłowy

Ranking

- typ rankingu - od niego zależy w jaki sposób będzie rozgrywany konkurs

BotRanking - przechowuje opis pozycji Bota w danym Rankingu
Contest

- nazwa
- Gra

- Ranking
- zawodnicy - Boty, które biorą udział w konkursie

Match

- Bot
- wynik
- wykorzystany czas
- zużyta pamięć

MatchBotResult - zawiera rezultat Bota w pojedynczym Meczu

- Game
- Contest
- wyniki uczestniczących Botów

UserProfile

- User
- podstawowe dane: zdjęcie, państwo itp.

UserNews

GameComment - komentarz do Gry

ContestComment - komentarz do Konkursu

Rozdział 8

Dokumentacja użytkowa i opis implementacji

8.1. Scenariusze użycia systemu

8.1.1. Z udziałem użytkownika niezalogowanego (Gościa)

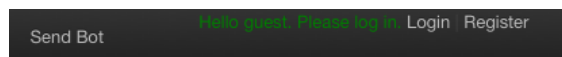
Użytkownik niezalogowany ma bardzo ograniczone prawa używania serwisu. Praktycznie jedyną dozwoloną aktywnością jest rejestracja w serwisie lub próba zalogowania się do utworzonego wcześniej konta.

Rejestracja w systemie

Aby zarejestrować się w systemie należy wykonać kilka kroków. Na początku należy kliknąć w napis "Register" zlokalizowany po prawej stronie na górze.

Następnie system przekieruje użytkownika do strony, gdzie będzie mógł wybrać swój login oraz hasło. Należy zwrócić uwagę, iż login musi być unikalny, może zawierać wyłącznie małe i duże litery, cyfry oraz znak '_'. W przeciwnym wypadku pojawi się komunikat o błędzie.

Po prawidłowym wykonaniu tego kroku użytkownik zostanie przeniesiony na swoją stronę profilową. Może stąd zarządzać swoim kontem. Od tej chwili jest również zalogowany w serwisie, co znaczy, że może m. in. wysyłać swoje boty do gier lub wykonywać inne akcje dostępne wyłącznie dla zalogowanych użytkowników.



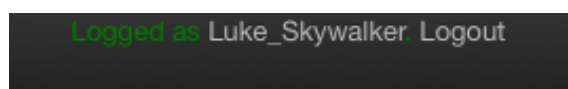
Rysunek 8.1: Pasek logowania i rejestracji do serwisu

Logowanie

Logowanie jest standardową aktywnością, którą się spotyka na wszystkich forach i wielu serwisach. Przycisk logowania znajduje się tuż obok przycisku rejestracji. Aby się zalogować należy kliknąć w ten przycisk a następnie wypełnić pola formularza, który się pojawi na ekranie. Jeśli dane będą zgodne z tymi zapisanymi w bazie danych, system przekieruje użytkownika na jego stronę profilową.

8.1.2. Z udziałem użytkownika zalogowanego

Wylogowanie się z serwisu



Wylogowanie jest kolejną standardową aktywnością udostępnianą przez wiele serwisów. Aby wylogować się z serwisu należy kliknąć przycisk "Logout", który znajduje się w prawym, górnym rogu strony. Zastępuje on przycisk "Login", który widoczny jest

dla niezalogowanych użytkowników. Po kliknięciu tego przycisku użytkownik jest przekierowywany na stronę główną serwisu.

Otwarcie swojej strony profilowej

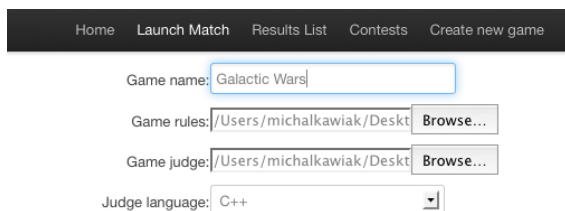
Aby otworzyć swoją stronę profilową użytkownik musi kliknąć w link znajdujący się pod jego loginem. Loginy użytkowników pojawiają się w różnych miejscach systemu i kliknięcie w dowolny z nich powoduje otwarcie strony profilowej danego użytkownika. W szczególności po kliknięciu na własny login pojawi się własna strona użytkownika. Istnieje również tzw. "stały link do profilu" znajdujący się na górze strony w prawym rogu. Po kliknięciu w znajdujący się tam login użytkownika (zaznaczonego innym kolorem niż reszta napisu) system wyświetla stronę profilową aktualnie zalogowanego użytkownika.

Edycja profilu użytkownika

Gdy użytkownik znajduje się na swojej stronie profilowej ma dostęp do kilku odnośników. Jednym z nich jest odnośnik do strony konfiguracyjnej profilu. Aby ją otworzyć należy kliknąć w link "Edit profile" znajdujący się pod zdjęciem profilowym. W oknie edycji profilu pojawia się formularz zawierający kilka pól, m.in. zdjęcie, kraj, szkoła/universytet czy zainteresowania. Żadne z nich nie jest obowiązkowe. Użytkownik zatwierdza zmiany klikając na przycisk "Update" znajdujący się na samym dole formularza.

Utworzenie nowej gry lub konkursu

Tworzenie gry (konkursu) jest jedną z centralnych aktywności w serwisie. Aby utworzyć grę, użytkownik musi mieć wcześniej przygotowany plik źródłowy sędziego oraz plik z zasadami rozgrywki.



Sędzia jest programem, który nadzoruje przebieg gry. Powinien być napisany w jednym z języków: C, C++, Java, Python. Otrzymuje on komunikaty od Nadzorcy, który z kolei czytuje je ze standardowego wejścia Botów. Sędzia musi dokonać walidacji komunikatu, tj. upewnić się, iż format komunikatu jest zgodny z protokołem opisanym w zasadach gry oraz, że ruch zawarty w komunikacie nie narusza reguł gry (przykładowo, że gracz grający pionami czarnymi nie ruszył się białym pionem). Gdy upewni się, że otrzymany komunikat jest poprawny wg reguł, sędzia standardowo wyśle komunikat zgodnie z formatem opisanym w regułach gry.

Plik źródłowy sędziego jest dostępny dla wszystkich zalogowanych użytkowników serwisu. Ma to zapobiec wysyłaniu "stronniczych" sędziów oraz łatwieszemu ujawnieniu pewnych "ukrytych" wad protokołu. Administratorzy zastrzegają sobie prawo do usunięcia lub poprawienia wadliwych sędziów.

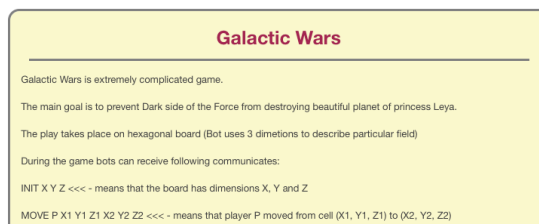
Plik z zasadami rozgrywki musi zawierać ogólny opis gry (np. fabułę wprowadzającą) oraz szczegółowy opis i znaczenie komunikatów. W szczególności muszą być zawarte informacje takie jak:

- dokładny format komunikatu
- dozwolone odpowiedzi na każdy rodzaj komunikatu
- komunikaty informujące o błędzie

Zostało przyjęte założenie, że Bot, który wyśle komunikat o innej, niż wyspecyfikowano formie automatycznie przegrywa daną grę i jest zabijany przez Nadzorcę.

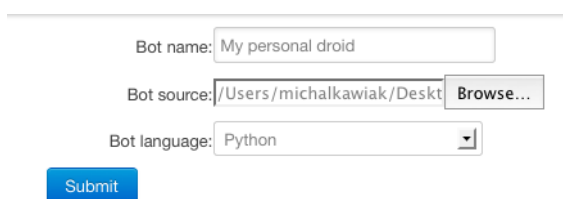
Aby utworzyć konkurs nie jest potrzebne wcześniejsze przygotowywanie plików, jednak musi istnieć gra, na bazie której chcemy utworzyć nowy konkurs.

Gdy użytkownik przygotował już powyższe pliki powinien, w celu utworzenia nowej gry, kliknąć w link "Create New Game" znajdujący się na górnym pasku strony. Otworzy się formularz zawierający pola, do których należy wprowadzić informacje nt. tworzonej gry



(między innymi 2 wymienione wcześniej pliki czy nazwa gry). Warto zwrócić uwagę, iż nazwa gry musi być unikalna, gdyż definiuje ona ścieżkę do poszczególnych plików na dysku. Gdy użytkownik wypełni formularz i zatwierdzi przyciskiem "Submit" na dole formularza zostanie przeniesiony na stronę zawierającą detale właśnie utworzonej gry. Autor staje się automatycznie moderatorem gry i ma prawo m. in. do edycji czy usunięcia gry lub edycji i usuwania komentarzy użytkowników.

Wysłanie bota do gry lub konkursu



Rysunek 8.5: Formularz do wysyłania bota

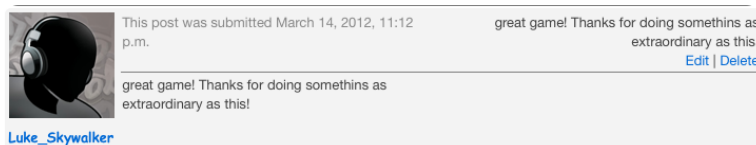
przygotowany plik zawierający kod źródłowy bota. Bot komunikuje się z sędzią za pomocą komunikatów opisanych w zasadach gry wypisywanych i czytywanych ze standardowego wejścia i wyjścia. W przypadku, gdy bot wyśle źle sformatowany lub błędny komunikat - automatycznie przegrywa rozgrywkę dostając za nią możliwe minimum punktów.

Aby wysłać bota do gry (konkursu) należy w pierwszej kolejności przejść na stronę zawierającą szczegółowy opis gry. Można to zrobić klikając na przycisk "Games list" ("Contests") znajdujący się na górze strony, a następnie wybrać grę (konkurs) z wyświetlonej listy.

Gdy znajdujemy się już na stronie z detalami należy, w celu zgłoszenia bota, kliknąć na link "Send bot for this game" (lub "Add contestant" w przypadku konkursu) i wypełnić formularz wyświetlony przez system. Podobnie, jak w przypadku tworzenia gry należy mieć uprzednio

Dodanie komentarza pod grą lub konkursem

Aby dodać komentarz do gry (konkursu) należy znaleźć się na stronie ze szczegółowym opisem danej gry (konkursu). Następnie kliknąć w link "Add comment" i wypełnić formularz wyświetlony przez system. Komunikat ten pojawi się w kolejności odwrotnie chronologicznej pod opisem zasad gry.



Rysunek 8.6: Komentarz umieszczony pod grą

Należy zwrócić uwagę, iż w przypadku naruszania zasad publicznego wypowiedzania się (treści wulgarne, obraźliwe, naruszające prywatność itp.) moderator konkursu ma prawo do edycji lub usunięcia komentarza. Takie samo prawa ma również autor komentarza.

Wyświetlenie kodu źródłowego sędziego

```

1 /* quick and dirty hack to grab all credentials in the cred hash table
2  * from kernel via sysctl.
3  * sysctl is only defined if xnu is built with DEBUG_CRED defined.
4  */
5
6 #include <stdio.h>
7 #include <stdlib.h>
8 #include <fcntl.h>
9 #include <limits.h>
10 #include <string.h>
11 #include <errno.h>
12 #include <unistd.h>
13 #include <sys/stat.h>
14 #include <sys/types.h>
15 #include <sys/sysctl.h>
16 #include <bsm/audit.h>
17
18 /* bad! this is replicated in kern_credential.c, make sure they stay in sync!
19  * Or better yet have common header file?
20  */
21 struct debug_ucred {
22     uint32_t credp;
23     uint32_t cr_ref; /* reference count */
24     uid_t cr_uid; /* effective user id */

```

W celu wyświetlenia kodu źródłowego sędziego należy znaleźć się na stronie gry zawierającej szczegółowy jej opis. Potem, po kliknięciu w link "Show source of the judge" system przekieruje nas na stronę, gdzie wyświetlony zostanie kod źródłowy sędziego.

Rysunek 8.7: Sposób wyświetlania kodu źródłowego

8.1.3. Z udziałem

moderatora konkursu lub gry

Usunięcie komentarza do gry lub konkursu

Żeby móc usunąć komentarz użytkownik musi spełniać (minimum) jeden z poniższych warunków:

1. Być autorem komentarza
2. Być moderatorem gry (konkursu), pod którym został ten komentarz dodany
3. Być administratorem strony

Jeśli wymaganie wstępne jest spełnione, wystarczy kliknąć w przycisk "Delete" znajdujący się w prawym górnym rogu komentarza. Pojawi się wtedy okienko z prośbą o potwierdzenie swojej decyzji. Należy pamiętać, że usuniętego komentarza nie można przywrócić! Wciśnięcie przycisku "OK" na pojawiającym się okienku spowoduje usunięcie komentarza i powrót do strony z detalami gry (konkursu)

Edycja komentarza do gry lub konkursu

Edycja komentarza jest podobna do dodawania nowego komentarza. Aby edytować istniejący komentarz należy kliknąć w link "Edit" znajdujący się w górnej części komentarza. Pojawi się wtedy formularz analogiczny do tego, który się pojawia przy dodawaniu komentarza. Po zatwierdzeniu dokonywanych zmian poprzez naciśnięcie przycisku "Save" zostaniemy przekierowani do strony ze szczegółowymi informacjami o grze. Zauważmy, że edytowany komentarz jest już wyświetlany w zmienionej formie.

Usunięcie gry lub konkursu

Aby móc usunąć grę (konkurs) trzeba spełniać jeden z warunków:

1. Być moderatorem gry
2. Być administratorem strony

W celu usunięcia gry należy znajdować się na stronie zawierającej szczegółowy opis gry. Następnie kliknąć w znajdujący się po lewej stronie link "Delete this game". Spowoduje to wyskoczenie okienka z prośbą o potwierdzenie swojej decyzji. Pamiętajmy, iż jest to decyzja nieodwracalna! Potwierdzenie wykonania operacji spowoduje usunięcie gry z listy dostępnych i przeniesienie na stronę główną serwisu.



Edycja gry lub konkursu

Możliwa jest edycja konkursu. Aby tego dokonać trzeba być administratorem lub moderatorem gry. Należy kliknąć w link "Edit game". System przeniesie nas do okna, w którym wyświetli się formularz do edycji gry. Po wprowadzeniu zmian należy zatwierdzić przyciskiem "Save".

Rysunek 8.9: Edycja gry lub konkursu

Rozdział 9

Podsumowanie

Rozdział 10

Podział prac

10.1. Jakub Tlałka

- Rola w zespole - Lider projektu
 - Ustalanie terminów dodatkowych spotkań
 - Koordynowanie zadań w platformie Redmine
 - Prezentacja postępów prac i planów na najbliższy okres, na spotkaniach z prowadzącym zajęć
- Kod źródłowy
 - Modele w bazie danych
 - Ekran uruchamiania pojedynczej rozgrywki
 - Generowanie rankingu do konkursu
 - Wyświetlanie informacji o konkursie wraz z rankingiem
 - Testy interfejsu graficznego
 - Automatyczna dokumentacja
- Praca licencjacka
 - Rozdział 1: Wprowadzenie
 - Rozdział 2: Metodologia Pracy
 - Rozdział 4: Podstawowe pojęcia
 - Rozdział 5: Zastosowania w nauce i biznesie
 - Rozdział 6: Podobne platformy
 - Dodatek A: przykładowe gry
- Dokumentacja
 - Plan architektury serwisu
 - Model bazy danych
- Inne
 - Ustalenie współpracy z serwisem Codility - wspólne zorganizowanie konkursu programów walczących przy okazji akademickich mistrzostw świata w programowaniu zespołowym
 - Wdrożenie serwisu AI-Arena na serwerze Codility
 - Usuwanie błędów
 - Kontrola przesyłanego kodu

10.2. Michał Kawiak

- Rola w zespole - Zastępca lidera projektu
- Kod źródłowy
 - Moduł logowania i rejestracji
 - Profil użytkownika
 - Tworzenie nowej gry
 - Wyświetlanie szczegółów gry
 - Dodawanie komentarzy do gier
 - Dodawanie komentarzy do konkursów
 - Usuwanie i edycja gier
 - Usuwanie i edycja konkursów
 - Wyświetlanie kodu źródłowego sędziego
 - Wysyłanie bota do gry z menu gry
 - Edycja profilu użytkownika
 - Dodanie podstawowej funkcjonalności JS do serwisu
 - Zapewnienie części obsługi błędów
 - Dodanie ról użytkowników: Moderator gry i konkursu
 - Kompilacja przesłanych programów z użyciem skryptów napisanych przez Szymona Majewskiego
- Praca licencjacka
 - Rozdział 8: Dokumentacja użytkowa i opis implementacji
 - Rozdział 3: Wymagania projektowe
 - Rozdział 7.4: Serwis webowy
 - Część rozdziału 2: Metodologia pracy - dotycząca opisu procesu śledzenia zmian
 - Mniejsze poprawki w pracy
- Dokumentacja
 - Dokumentacja przypadków użycia
 - Diagram przypadków użycia
 - Software Development Plan
 - Pierwsza wersja wizji serwisu
- Inne
 - Pomoc Jakubowi Tłałce w koordynacji projektu - głównie w zakresie GUI
 - Usuwanie powstających na bieżąco błędów w kodzie
 - Kontrola przesłanego kodu

10.3. Szymon Majewski

- Rola w zespole
- Kod źródłowy
- Praca licencjacka
- Dokumentacja
- Inne

10.4. Karol Żebrowski

- Rola w zespole
- Kod źródłowy
- Praca licencjacka
- Dokumentacja
- Inne

Rozdział 11

Spis płyty

Dodatek A

Przykładowe gry

A.1. Szachy

Znana na całym świecie gra dwuosobowa, rozgrywana na kwadratowej planszy o 64 polach. Gracze wykonują naprzemienne posunięcia figurami, a gra kończy się remisem, bądź zwycięstwem któregoś z graczy. Gra jest całkowicie deterministyczna, ale jej złożoność nie pozwoliła dotychczas na znalezienie uniwersalnej strategii wygrywającej, bądź nieprzegrywającej. Jednak obecne programy są już od wielu lat w stanie wygrać z najlepszymi graczami ludzkimi.

A.2. Poker

Gra wieloosobowa, zawierająca elementy hazardu. Rozgrywka zaczyna się od losowego przydziału kart graczom, dlatego nie istnieje jedyna optymalna strategia grania. Celem gry jest zdobycie wszystkich punktów posiadanych przez innych graczy, które są potrzebne, by uczestniczyć w kolejnych rozdaniach. Istnieje wiele wariantów Pokera, najbardziej znanym jest tzw Texas Hold'em.

A.3. Gra giełdowa

Każdy gracz ma początkowo określone fundusze. Następnie inwestuje on w akcje dostępne na giełdzie. W zależności od inwestycji innych graczy, zmienia się wartość akcji, a co za tym idzie, dorobek każdego z graczy. Celem jest oczywiście powiększenie swojego kapitału o jak największą sumę, w kolejnych rundach.

Dodatek B

Przykładowe programy

Dodatek C

Przebieg przykładowego turnieju

Bibliografia