

Christian Andersen Nøddeboe s164150
Kim Sandberg s163290
Dato 6-10-2020

62598 Kunstig intelligens i computerspil

Opgave.

Skak efter Kaares forskrifter. Vi bruger alle regler.

Mål.

Lave et skakprogram som vi ikke selv kan slå. Måske vi kan nå at putte noget mere Heuristik ind i det. Gå efter hastighed.

Sprog.

Vi skriver skakprogrammet i Java, da det er bedst tilgængeligt for os begge to.

Værktøjer.

Vi har desuden besluttet at bruge 2 frameworks for at gøre det nemmere at lave en komplet løsning, således vi kan bruge vores ressourcer på at fokusere på kursens AI læringsmål.

Xboard: <https://www.gnu.org/software/xboard/>

Xboard er et grafisk skakbræt API til at repræsentere brikker og bræt.

Simple java chess library: <https://github.com/bhlangonijr/chesslib>

chesslib er et bibliotek til at generere alle tilladte operationer fra en given tilstand. Det kan også repræsentere et ASCII skakbræt, men det er ikke det vi vil bruge det til.