

# TABLUT CHALLENGE 2022

BugTablut

Daniele Foschi - Virginia Negri - Filippo Veronesi



# REALIZZAZIONE

---

- Linguaggio Kotlin
- Ricerca nello spazio degli stati tramite algoritmo MinMax e tagli Alpha & Beta
- Implementazione senza utilizzo di librerie ad hoc

# STRUTTURA

## SERVER

Gestione della  
comunicazione con il  
Server di gioco

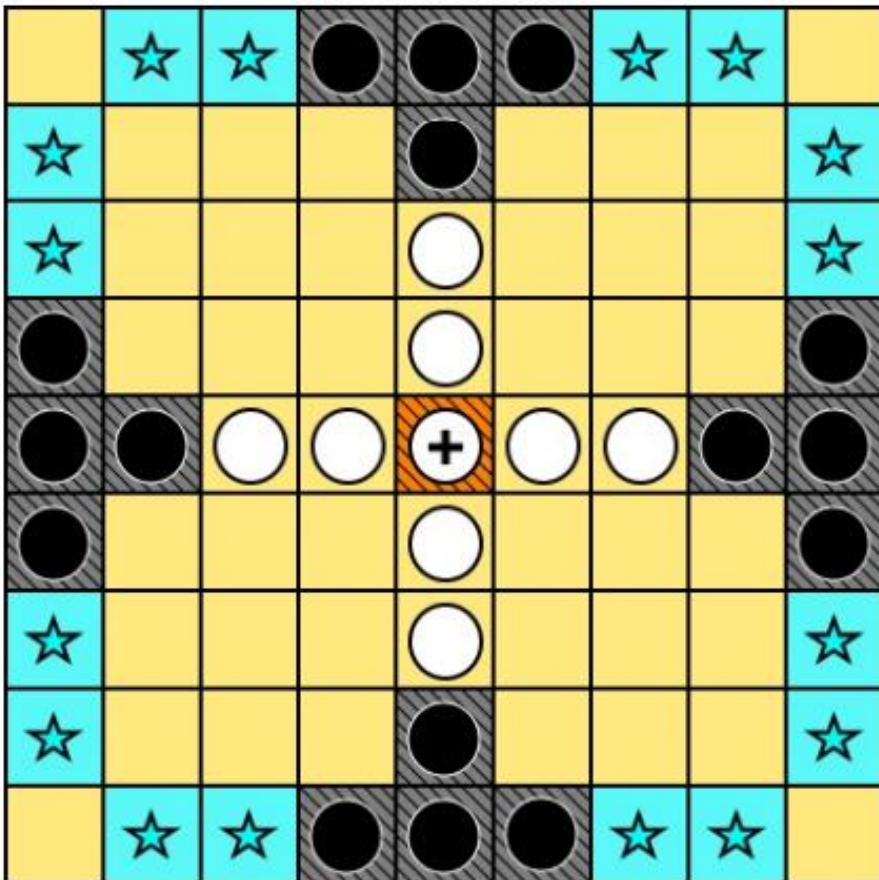
## TIMER

Memoria del tempo  
trascorso  
Controllo attivo sulla  
deadline

## PLAYER

Agente giocatore di Tablut  
Conoscenza delle regole  
del gioco  
Strategia euristica

# EURISTICA



## Scelte Euristiche

- Bonus e Malus
- Pesati in base al ruolo
- Indicatori
  - Accerchiamento
  - Righe e colonne libere
  - Scacco al re

# GRAZIE PER L'ATTENZIONE

BugTablut

Daniele Foschi - Virginia Negri - Filippo Veronesi