

Instituto Politécnico Nacional

ESCUELA SUPERIOR DE COMPUTACIÓN

AJEDREZ

Práctica 5

Alumno:

Alcántara Covarrubias Erik

Profesor:

Juarez Martinez Genaro

Grupo: 4CM6

1 Introducción

Un autómata finito no determinístico es aquel que puede estar en varios estados a la vez, al igual que un autómata finito determinístico tiene un conjunto finito de estados, un conjunto finito de símbolos de entrada, un estado inicial y un conjunto de estados finales. También tiene funciones de transición.

Un autómata finito no determinístico se representa esencialmente como un autómata finito determinístico:

$$A = \{Q, \Sigma, \delta, q_0, F\} \quad (1)$$

donde:

- Q es un conjunto finito de estados.
- Σ es un conjunto finito de símbolos de entrada.
- q_0 , un elemento de Q , es el estado inicial.
- F , un subconjunto de Q , es el conjunto de estados finales (o de aceptación).
- δ la función de transición, es una función que toma como argumentos un estado de Q y un símbolo de entrada de Σ y devuelve un subconjunto de Q . Observe que la única diferencia entre un AFN y un AFD se encuentra en el tipo de valor que devuelve δ : un conjunto de estados en el caso de un AFN y un único estado en el caso de un AFD.

2 Marco teórico

Primero denominaremos el tablero junto con la numeración que se le tiene que dar, para las rutas el uso de los números es lo principal al igual que los colores de las casillas, cuando se tiene esto se puede usar un AFN para darnos una idea de como generarlas. Las entradas del programa pide las rutas por medio de colores, las rutas numéricas se calculan de manera aleatoria. Ya teniendo el AFN, las reglas para poder construir el AFD desde el AFN son los siguientes:

- Si q_0 es el estado inicial del AFN, entonces $\{q_0\}$ es uno de los estados del AFD.
- Suponemos que p es uno de los estados del AFN y se llega a él desde el estado inicial siguiendo un camino cuyos símbolos son $a_1 a_2 \dots a_m$. Luego uno de los estados del AFD es el conjunto de estados del AFN constituidos por:
 - q_0 .
 - p .
 - Cualquier otro estado del AFN al que se pueda llegar desde q_0 siguiendo un camino cuyas etiquetas sean un sufixo de $a_1 a_2 \dots a_m$ es decir, cualquier secuencia de símbolos de la forma $a_j a_{j+1} \dots a_m$.

3 Explicación del problema e implementación del algoritmo

3.1 Problema a resolver

Elaborar un programa para realizar movimientos ortogonales y diagonales en un tablero de ajedrez de 4x4 con dos piezas. Los movimientos y las reglas están explicadas en las láminas del curso de Stanford.

Adicionalmente, el programa debe de contar con las siguientes características:

1. Debe de correr en modo automático (todo) y forma manual.
2. En el caso de forma manual, el usuario podrá introducir la cadena de movimientos o generarla aleatoriamente.
3. El programa puede correr con una pieza o dos.
4. En el caso de dos piezas, la segunda iniciará en el estado 4 y su estado final es el estado 13.

5. Cuando inicie el juego, de manera aleatoria el programa debe decidir quién inicia primero.
6. Una vez definida la cadena de movimientos para uno o dos piezas, se deben generar los archivos de todos los movimientos posibles por pieza, generar otro archivo con todos los movimientos ganadores por pieza. Estos dos últimos archivos servirán para reconfigurar las rutas.
7. Si se reconfigura una ruta y aún así no se puede avanzar, entonces habrá que esperar una iteración para continuar.
8. Graficar el tablero y mostrar los movimientos de una pieza o dos piezas.
9. Si se escoge el modo automático las cadenas generadas no deben ser mayores a 10 movimientos para la animación.
10. El número máximo de movimientos deberá de ser de a lo más 100 símbolos.

Implementación

```
import random
from time import sleep
import pygame

class ficha():
    def __init__(self, image):
        self.image = image

    def decoder(self, route, size):
        """
        It takes a string of letters and converts them into a list of tuples

        :param route: The route that the player will take
        :param size: The size of the square that will be drawn
        """
        tabla_coordenadas = {
            'a' : (1*size, 1*size), 'b' : (2*size, 1*size), 'c' : (3*size, 1*size), 'd' : (4*size, 1*size),
            'e' : (1*size, 2*size), 'f' : (2*size, 2*size), 'g' : (3*size, 2*size), 'h' : (4*size, 2*size),
            'i' : (1*size, 3*size), 'j' : (2*size, 3*size), 'k' : (3*size, 3*size), 'l' : (4*size, 3*size),
            'm' : (1*size, 4*size), 'n' : (2*size, 4*size), 'o' : (3*size, 4*size), 'p' : (4*size, 4*size)
        }
        logic_route = []
        for i in route:
            logic_route.append(tabla_coordenadas.get(i))
        self.route = logic_route

# A dictionary that contains the possible states that the knight can go to, depending
# state and the instruction.
tabla_estados = {
    'a' : {'W': 'be', 'R': 'f'},
    'b' : {'W': 'eg', 'R': 'acf'},
    'c' : {'W': 'bdg', 'R': 'fh'},
    'd' : {'W': 'g', 'R': 'ch'},
    'e' : {'W': 'bj', 'R': 'afi'},
    'f' : {'W': 'ebjg', 'R': 'acik'},
    'g' : {'W': 'bdjl', 'R': 'cfik'},
    'h' : {'W': 'gdl', 'R': 'ck'},
    'i' : {'W': 'ejm', 'R': 'gn'},
    'j' : {'W': 'egmo', 'R': 'fikn'},

```

```

        'k' : {'W': 'jglm', 'R': 'fhnp'},
        'l' : {'W': 'go', 'R': 'hkp'},
        'm' : {'W': 'j', 'R': 'in'},
        'n' : {'W': 'mjo', 'R': 'ik'},
        'o' : {'W': 'jl', 'R': 'nkp'},
        'p' : {'W': 'ol', 'R': 'k'}
    }

def recalculate(route_1:list, route_2:list, num_try:int, starter:int):
    """
    If there is a coincidence between the 2 routes, depending in which one started the
    will be recalculated, if there is again another coincidence the route will stop.

    :param route_1: the first route
    :param route_2: the route that is being compablack to route_1
    :param num_try: This is the number of times the algorithm has tried to find a so
    :param starter: Who start the game
    :return: a boolean value, and the two routes.
    """
    try:
        for i in range( len(route_1) ):
            if(route_1[i]==route_2[i]):
                if(num_try == 2):
                    if (starter == 1):
                        route_1.insert(i,route_1[i-1])
                        route_1.insert(i,route_1[i-2])
                    else:
                        route_2.insert(i,route_2[i-1])
                        route_2.insert(i,route_2[i-2])
                    return False, route_1, route_2
                else:
                    return True, route_1, route_2

        return False, route_1, route_2

    except IndexError:
        return False, route_1, route_2

def rand_start():
    """
    It takes a random number between 1 and 10. If the number is even, it returns 2,
    returns 1.
    :return: 1 or 2.
    """
    a = random.randint(1,10)
    if(a % 2 == 0):
        return 2
    else:
        return 1

def clean_routes(end, path):
    """
    It takes a path and returns the path until the first time you get to the end

    :param end: the end node of the path
    :param path: the path to be cleaned

```

```

        :return: the path from the start to the end.
        """
        index = path.index(end)
        return path[0:index+1]

def routes(current, path):
    """
    It takes a current state and a path, and yields all the possible routes that can
    current state to the end of the path

    :param current: the current state
    :param path: the path to be tested
    :return: A generator that yields all possible routes from the initial state to the
    """
    if not path:
        yield (current,)
        return
    first, *newpath = path
    for state in tabla_estados[current][first]:
        for route in routes(state, newpath):
            yield (current,) + route
            """print(newpath)
            print(tuple(current)+tuple(route))"""

def chess(path, inicio):
    """
    It takes a starting point and a path, and then it writes all the possible routes

    :param path: The path of the file containing the graph
    :param inicio: The starting point of the knight
    """
    all_routes = open("Practica5/all_routes"+inicio+".txt", "w+")
    for i, W in enumerate(routes(inicio, path), 1):
        all_routes.write(' '.join(W))
        all_routes.write("\n")
    print("Rutas totales encontradas: "+str(i))

def randomInst(num):
    """
    It generates a random string of length num, where each character is either R or W

    :param num: number of instructions
    :return: A string of random characters.
    """
    aux = "";
    for i in range(num):
        a = random.randint(1,2);
        if(a % 2 == 0):
            aux = aux + "R"
        else:
            aux = aux + "W"
    return aux

def best_routes(possible_routes, end):
    """
    It takes a file with all the possible routes and a letter that represents the end

```

```

returns the 5 best routes

:param possible_routes: the file that contains all the possible routes
:param end: The last letter of the route
:return: the 5 best routes.
"""

winning_routes = open("Practica5/winning_routes"+end+".txt", "w+")
with open(possible_routes) as openfileobject:
    i=0
    rank = []
    for line in openfileobject:
        if(end in line):
            clean_line = clean_routes(end, line)
            winning_routes.write(line)
            winning_routes.write("\n")
            rank.append(clean_line)
            i+=1
    # It removes duplicates from the list.
    clean_rank = list(dict.fromkeys(rank))
    # It sorts the list of routes by length, so the shortest route is the first
    # list.
    rank_5 = sorted(clean_rank, key=lambda x: len(x))
    print("Rutas ganadoras encontradas:" + str(i))
    print("Mejores rutas: ")
    print(rank_5[-5:])
return rank_5[-5:]

# A way to run the code only if the file is executed directly.
if __name__ == "__main__":
    while True:
        try:
            opc = input("Todo automatico? (Y/N): ").lower
            if(opc != "n"):
                num_jugadores = rand_start()
                rute = randomInst(random.randint(1,10))

            else:
                num_jugadores = int(input("Cuantos jugadores vas a usar? (1,2): "))
                if (num_jugadores < 1):
                    break
                rute = input("Ingrese la cadena a evaluar usando R y W (si quiere ran

            #Info gather
            if (rute == "0"):
                rute = randomInst(random.randint(1,10))

            if (len(rute) >= 100):
                print("Error, mas de 100 caracteres")
                break

        print("Ruta a evaluar: "+rute)

        #Begin Calc for players
        print("Calculando rutas de ficha 1")
        chess(rute, 'a')
        routes_1=best_routes("Practica5/all_routesa.txt", 'p')

```

```

b_piece=ficha(' Practica5/B_piece.png')
b_player = pygame.image.load(b_piece.image)
b_player = pygame.transform.scale(b_player , [50,50])

if(num_jugadores >= 2):
    print("Calculando rutas de ficha 2")
    chess(rute , 'd')
    routes_2=best_routes(" Practica5/all_routesd.txt", 'm')
    w_piece = ficha(' Practica5/W_piece.png')
    w_player = pygame.image.load(w_piece.image)
    w_player = pygame.transform.scale(w_player , [50,50])

#Refine ouputs
try:
    if(num_jugadores >= 2):
        inicio = rand_start()
        print("Inicia: "+str(inicio))
        accept, final_r1 , final_r2 = recalculate(list(routes_1[0]), list
        if(accept):
            if (inicio == 1):
                accept, final_r1 , final_r2 = recalculate(list(routes_1[0]
            else:
                accept, final_r1 , final_r2 = recalculate(list(routes_1[1]
        r1 = ''.join(final_r1)
        r2 = ''.join(final_r2)

    else:
        r1 = routes_1[0]
pygame.display.init()

#color in rgb values
white,black = (245,245,220),(155,155,155)

#set display
gameDisplay = pygame.display.set_mode((600,600))
pygame.display.set_caption("ChessBoard")

#beginning of logic
#Size of squares
size = 100

#board length , must be even
boardLength = 4
gameDisplay.fill(white)

cnt = 0
for i in range(1,boardLength+1):
    for z in range(1,boardLength+1):
        #check if current loop value is even
        if cnt % 2 == 0:
            pygame.draw.rect(gameDisplay , white ,[ size*z,size*i,size ,
        else:
            pygame.draw.rect(gameDisplay , black , [ size*z,size*i,size
            cnt +=1
        #since theres an even number of squares go back one value
        cnt-=1

```

```

        #Add a nice boarder

pygame.draw.rect(gameDisplay, black, [size, size, boardLength*size, boardHeight*size])
gameDisplay.blit(b_player, [size, size])
b_piece.decoder(r1, size)

if (num_jugadores >= 2):
    gameDisplay.blit(w_player, [4*size, size])
    w_piece.decoder(r2, size)

#print the pieces
pygame.display.update()

if (num_jugadores >= 2):
    if (len(b_piece.route) > len(w_piece.route)):
        movements = len(w_piece.route)
    else:
        movements = len(b_piece.route)

    try:
        if (inicio == 1):
            for i in range(movements):
                gameDisplay.blit(b_player, list(b_piece.route[i]))
                pygame.display.update()
                sleep(3)
                gameDisplay.blit(w_player, list(w_piece.route[i]))
                pygame.display.update()
                sleep(3)
            else:
                for i in range(movements):
                    gameDisplay.blit(w_player, list(w_piece.route[i]))
                    pygame.display.update()
                    sleep(3)
                    gameDisplay.blit(b_player, list(b_piece.route[i]))
                    pygame.display.update()
                    sleep(3)
            print("Termino la partida")
            sleep(10)
            pygame.display.quit()

        except IndexError:
            print("Termino la partida")
            sleep(10)
            pygame.display.quit()

    else:
        for i in b_piece.route:
            gameDisplay.blit(b_player, list(i))
            pygame.display.update()
            sleep(3)
        print("Termino la partida")
        sleep(10)
        pygame.display.quit()

except IndexError:
    print("No hay rutas ganadoras para 1 o mas jugadores")

```



```

opc = input(" Salir? (Y/N): ").lower()
tab = []
if (opc != "n"):
    print("\nAdios!!")
    pygame.display.quit()
    quit()

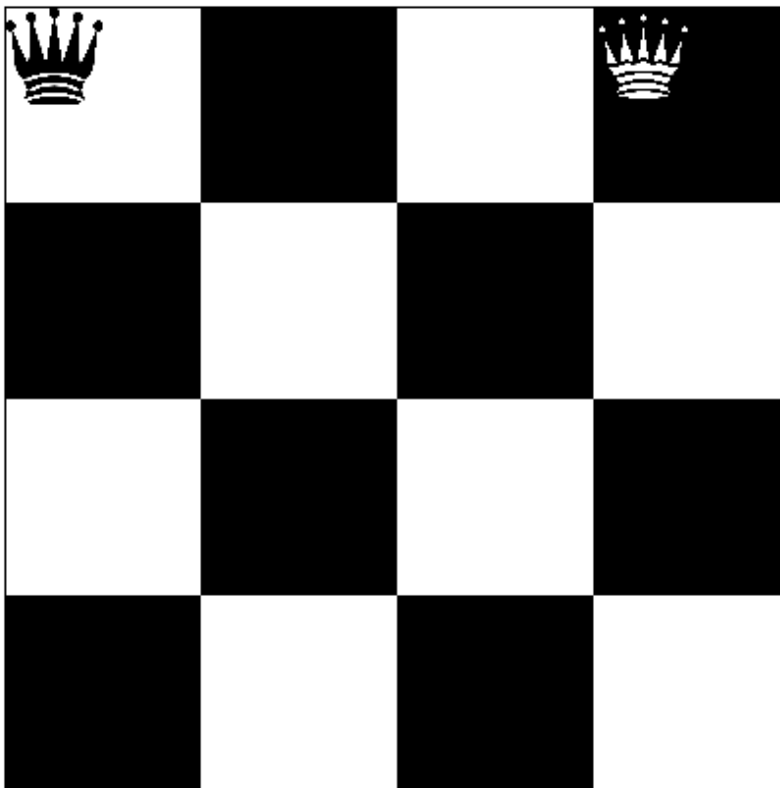
except KeyboardInterrupt:
    print("\nAdios!!")
    pygame.display.quit()
    quit()

except KeyError:
    print("La cadena tiene caracteres no validos , favor de revisar")

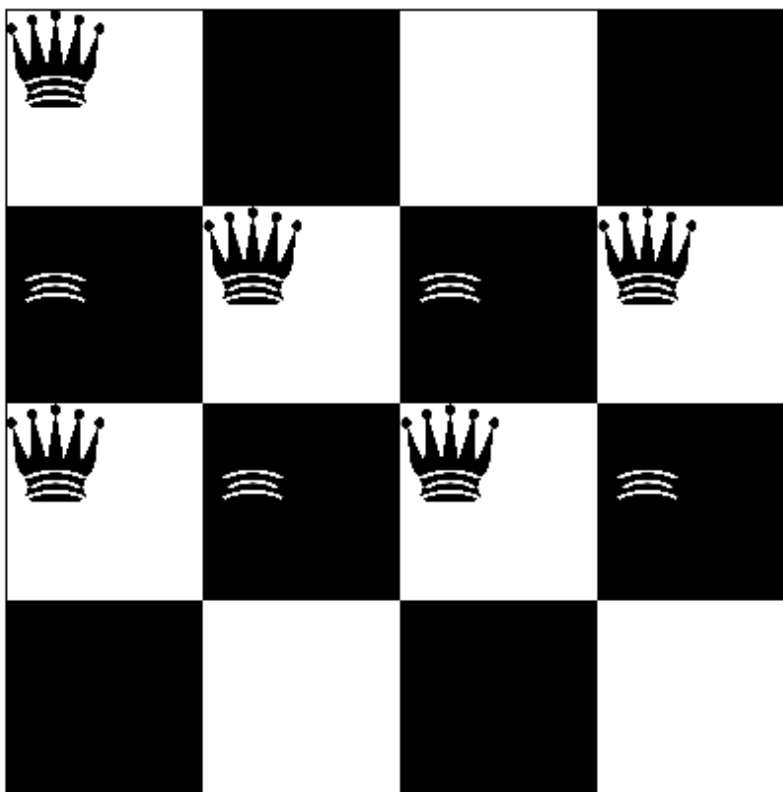
except ValueError:
    print("Valor incorrecto")
    pass

```

Capturas de Resultados



Primer prototipo del tablero



```

> python -u "/home/vehelmir/Documents/PracticasTeoria/Practica5/main.py"
pygame 2.1.2 (SDL 2.0.16, Python 3.10.4)
Hello from the pygame community. https://www.pygame.org/contribute.html
Todo automatico? (Y/N): n
Cuantos jugadores vas a usar? (1,2): 1
Ingrese la cadena a evaluar usando R y W (si quiere random ponga 0): 0
Ruta a evaluar: RR
Calculando rutas de ficha 1
Rutas totales encontradas: 4
Rutas ganadoras encontradas:0
Mejores rutas:
[]
No hay rutas ganadoras para 1 o mas jugadores
Salir? (Y/N): 

```

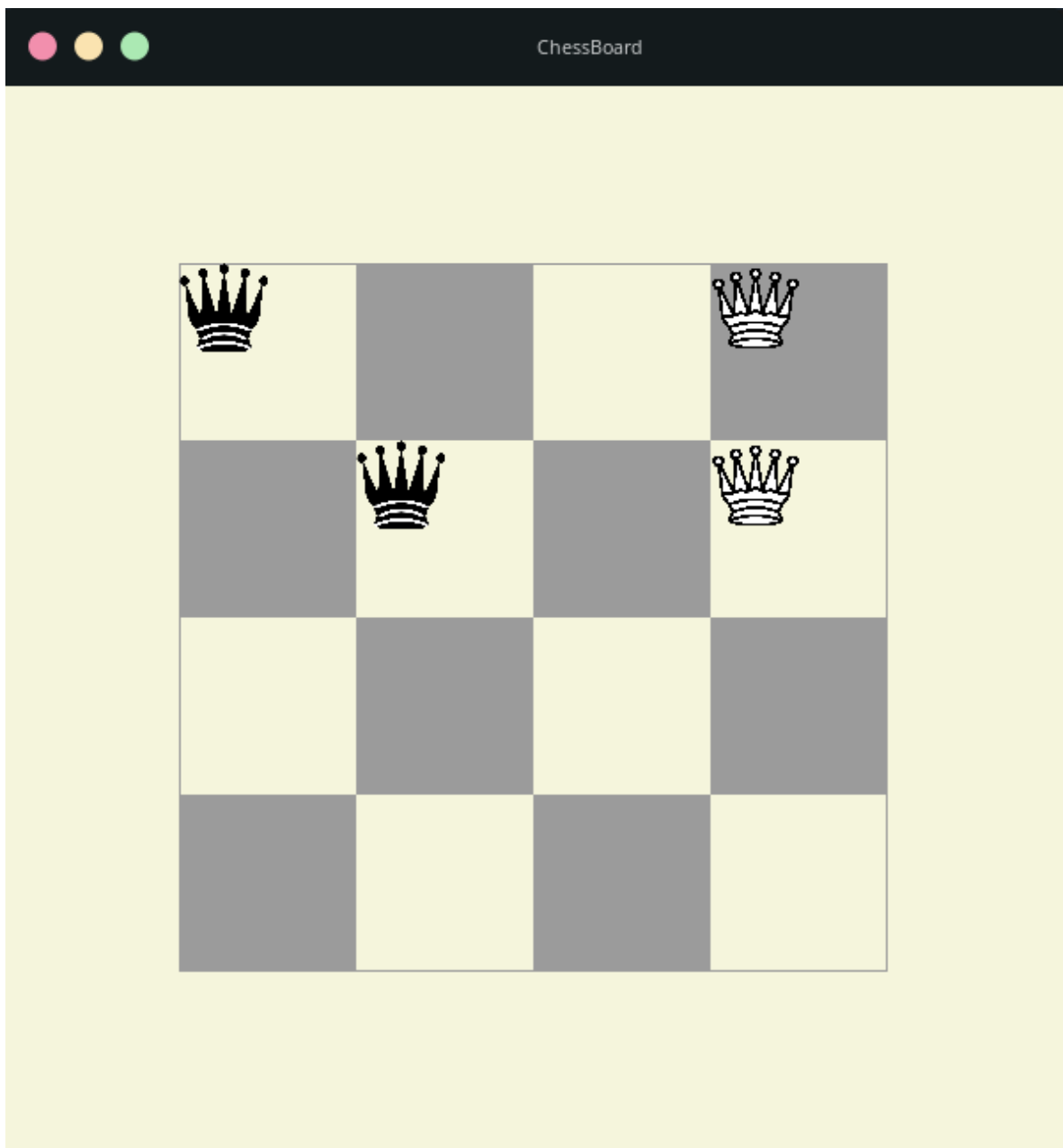
Salidas en consola de una ejecucion normal sin ruta ganadora

```

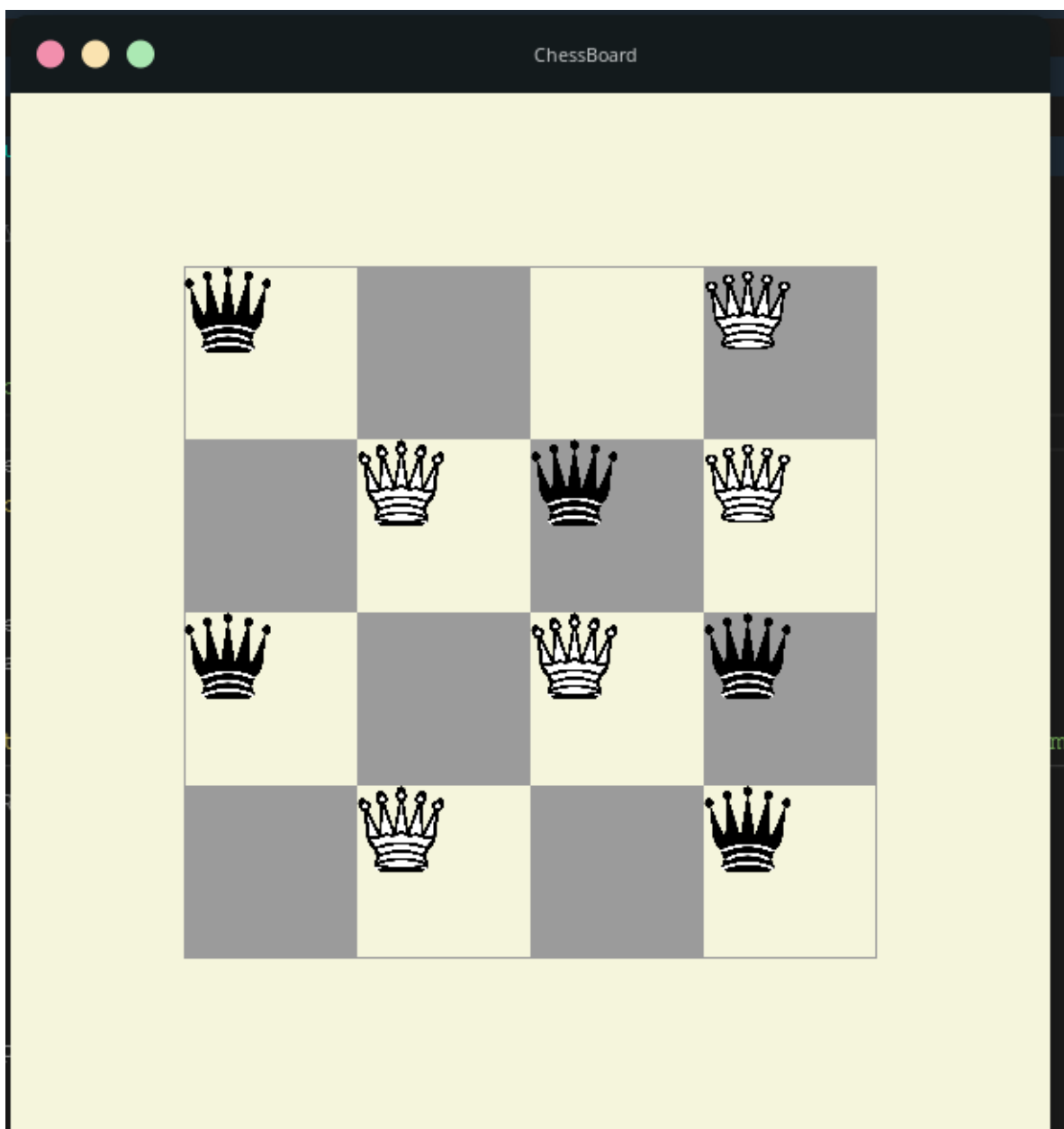
Todo automatico? (Y/N): y
Ruta a evaluar: RRWRWWWW
Calculando rutas de ficha 1
Rutas totales encontradas: 2091
Rutas ganadoras encontradas:30
Mejores rutas:
['afklp']

```

Salida en consola de una ruta que puede ganar



Tablero Final, Mejora de colores



Tablero con una partida representada

```
Ruta a evaluar: RRRRRWR
Calculando rutas de ficha 1
Rutas totales encontradas: 685
Rutas ganadoras encontradas:121
Mejores rutas:
['afkhknop', 'afkniglp', 'afkninop', 'afknkhlp', 'afknknop']
Calculando rutas de ficha 2
Rutas totales encontradas: 821
Rutas ganadoras encontradas:66
Mejores rutas:
['dhkfknm', 'dhkhknm', 'dhkninm', 'dhknknm', 'dhkpknm']
Inicia: 2
Termino la partida
```

Salida en consola de todos los calculos que se hicieron

Se crean 4 archivos .txt, 1 de cada tipo por ficha:

- *all_routes * .txt*: Que muestra todas las rutas posibles para una instruccion.
- *winning_routes * .txt*: Las rutas ganadoras.

Conclusión

Bibliografía

- Introduction to Automata Theory, Languages, and Computation John E. Hopcroft, Rajeev Motwani, Jeffrey D. Ullman Pearson/Addison Wesley, 2nd edition
- Software Foundation, P. (2022, 13 enero). 3.10.2 Documentation. Documentación de Python. Recuperado 15 de febrero de 2022, de <https://docs.python.org/es/3/>