



ALGISE

Filippo Comastri,
Davide Filoni,
Fabio Scagliarini

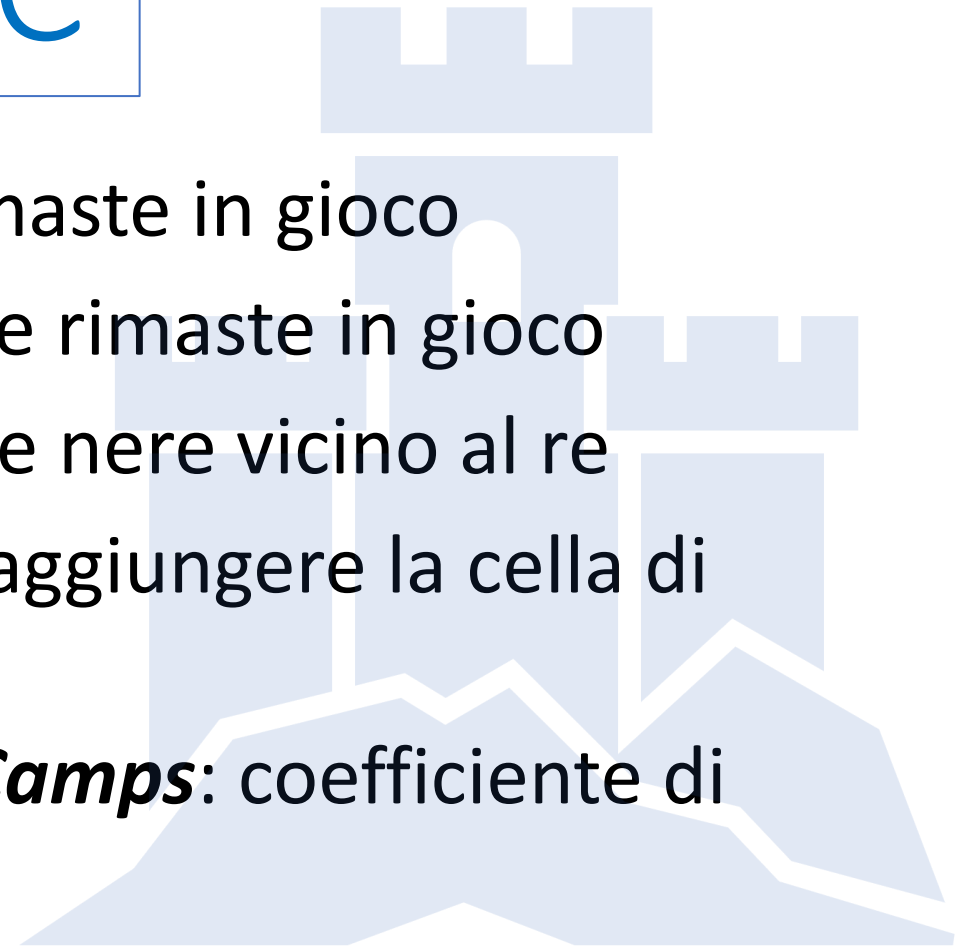
LIBRERIA AIMA

- ***Iterative deepening alpha-beta search***
- ***getActions*** : per ogni pedina generiamo tutte le possibili azioni verso l'alto, il basso, destra e sinistra fermandoci al primo ostacolo incontrato (pedina, trono o accampamento)



BLACK HEURISTIC

- ***PawnsB***: numero pedine nere rimaste in gioco
- ***PawnsW***: numero pedine bianche rimaste in gioco
- ***BlackNearKing***: numero di pedine nere vicino al re
- ***FreeWayForKing***: via libera per raggiungere la cella di *escape* da parte del re
- ***TotalDistanceFromBlackThroneCamps***: coefficiente di accerchiamento



WHITE HEURISTIC

- ***PawnsB***: numero pedine nere rimaste in gioco
- ***PawnsW***: numero pedine bianche rimaste in gioco
- ***FreeWayForKing***: via libera per raggiungere la cella di *escape* da parte del re
- ***BlackNearKing***: numero di pedine nere vicino al re
- ***PositionSum***: assegna un peso alla posizione del re per valutare quanto sia vantaggiosa
- ***CRStrategicFree***: righe e colonne «strategiche» libere

