

# PROGETTO ASD2023

PIETRO DI LENA

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA – SCIENZA E INGEGNERIA  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

ALGORITMI E STRUTTURE DI DATI  
ANNO ACCADEMICO 2022/2023



# FORZA 4 (CONNECT 4)

---

Gif animata presa da [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Connect\\_Four.gif](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Connect_Four.gif)

# CONNECT X

- Il Connect X è una versione generalizzata del gioco Connect 4
  - La partita viene giocata su una matrice di dimensione  $M \times N$
  - Per poter vincere bisogna allineare  $X$  gettoni
    - Verticalmente, diagonalmente oppure orizzontalmente
  - Il Connect 4 è un Connect X con parametri  $M=6, N=7, X=4$
- Lo scopo del progetto è quello di sviluppare un giocatore software in grado di giocare nel modo migliore possibile su tutte le istanze (ragionevolmente) possibili di un Connect X
  - La complessità del problema consiste nell'essere in grado di effettuare una buona scelta per una mossa di gioco rispettando un limite rigido di tempo

Default: max 10s

# VINCOLI DA RISPETTARE

- 1 Implementazione in Java di un'interfaccia Java pre-definita
  - L'interfaccia pre-definita si chiama `CXPLAYER` (vedi avanti)
- 2 Vietato usare Thread e, più in generale, parallelizzazione
  - Il parallelismo non aiuta molto e complica l'implementazione
  - Rende complessa anche la fase di test dell'implementazione
- 3 Le implementazioni devono essere fornite come package
  - Se la classe che implementa l'interfaccia `CXPLAYER` si chiama `XXX` allora il package fornito dovrà essere `CONNECTX.XXX`
  - Cercate di usare nomi non troppo banali per la classe `XXX` (ex. `PLAYER`), mi costringete a cambiarne il nome se ci sono conflitti
- 4 I metodi sviluppati non devono stampare nulla sullo standard output
  - E' possibile stampare sullo standard error (`System.err.println()`)
  - I miei script di analisi ignorano stampe sullo standard error

# INFORMAZIONI GENERALI

- Può essere svolto in gruppo (**massimo tre persone**)
- Si consegna una sola volta
  - Se necessario, saranno richieste correzioni specifiche
- Il voto del progetto resta valido per un tempo *illimitato*
  - A meno che non cambino i docenti del corso
- E' possibile consegnarlo entro Febbraio 2024
  - Oltre Febbraio 2024, attendere le nuove specifiche
- Il voto del progetto pesa per 1/3 sul voto finale
  - Media pesata tra voto dello scritto + voto del progetto

# IN COSA CONSISTE LA PROVA DI PROGETTO

## ■ Sviluppo

- Il linguaggio di programmazione è Java
- Vi viene fornita l'interfaccia Java da implementare
- Vi viene fornito tutto il software necessario per effettuare test
- Suggerimenti più avanti

## ■ Relazione

- Breve relazione sulle scelte progettuali adottate
- Suggerimenti più avanti

## ■ Discussione orale

- Discussione orale sul lavoro svolto
- Non è un orale sugli argomenti del corso

# MODALITÀ DI CONSEGNA E DISCUSSIONE

- **Codici sorgenti e relazione: tramite virtuale**
  - Slot di consegna a partire da fine Maggio
  - Possibile consegnare solo in periodi d'esame
  - E' sufficiente che consegni un solo componente del gruppo
  - I componenti del gruppo devono essere indicati alla consegna
- **Discussione del progetto: appelli su AlmaEsami**
  - Necessario iscriversi su AlmaEsami
  - Tutti i componenti del gruppo devono iscriversi su AlmaEsami
  - Discussione con tutti i componenti del gruppo insieme
  - Discussione in presenza o su TEAMS
  - La discussione deve essere fatta a ridosso della consegna
  - Per ogni slot di consegna sarà indicato anche il giorno della discussione del progetto

# VALUTAZIONE

## ■ Valutazione delle prestazioni

- Confronto con un certo numero di giocatori di livello crescente
  - Prestazioni peggiori del Livello 0  $\Rightarrow$  progetto da sistemare
  - Prestazioni tra Livello 0 e 3  $\Rightarrow$  voto medio-basso
  - Prestazioni tra Livello 3 e 6  $\Rightarrow$  voto medio-alto
  - Prestazioni migliori del Livello 6  $\Rightarrow$  possibile lode

## ■ Valutazione della relazione

- Se ben scritta e dettagliata  $\Rightarrow$  punti aggiuntivi
- Se scarna  $\Rightarrow$  nessun punto aggiuntivo
- Se scritta male  $\Rightarrow$  punti in meno

## ■ Discussione orale

- Serve per capire dettagli non chiari da relazione e codice sorgente
- Serve per capire se tutti hanno contribuito al progetto
- Partecipazione nulla o scarsa  $\Rightarrow$  punti in meno (individualmente)



# VALUTAZIONE DELLE PRESTAZIONI

M	N	X
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	4	4
4	5	4
5	5	4
6	5	4
7	5	4
4	6	4
5	6	4
6	6	4
7	6	4
4	7	4
5	7	4
6	7	4
7	7	4
5	4	5
6	4	5
7	4	5
4	5	5
5	5	5
6	5	5
7	5	5
4	6	5
5	6	5
6	6	5
7	6	5
4	7	5
5	7	5
6	7	5
7	7	5
25	25	10
50	50	15
75	75	20
100	100	30

- Lista delle 35 configurazioni che saranno testate
- Ogni implementazione viene fatta giocare sia come primo giocatore che come secondo (70 partite in totale per coppia)
- Assumendo che entrambi i giocatori abbiano una strategia ottima, il risultato della partita è influenzato dalla mossa iniziale. Esempi (Colonna indica la prima mossa giocata)

- Per la configurazione  $M=4, N=4, X=4$

Colonna	1	2	3	4
Risultato	Draw	Draw	Draw	Draw

- Per la configurazione  $M=4, N=6, X=4$

Colonna	1	2	3	4	5	6
Risultato	Win2	Win2	Win2	Win2	Win2	Win2

- Per la configurazione  $M=6, N=7, X=4$

Colonna	1	2	3	4	5	6	7
Risultato	Win2	Win2	Draw	Win1	Draw	Win2	Win2

# PUNTEGGI ASSEGNATI DURANTE UNA PARTITA

- Si utilizza il seguente schema di punteggi per ogni partita giocata:
  - Vittoria regolare o a tavolino: 3 punti
  - Patta: 1 punto
  - Sconfitta: 0 punti
- La vittoria a tavolino avviene in presenza di errori dell'avversario
  - Ad esempio: timeout, mossa non legale, ecc

# INTERFACCIA CXPLAYER

```
public interface CXPlayer {  
    // Inizializza il giocatore software  
    // M = numero di righe nella matrice  
    // N = numero di colonne nella matrice  
    // X = numero di gettoni da allineare  
    // first = true se è il primo a giocare  
    // timeout_in_secs = numero massimo di secondi per una mossa  
    public void initPlayer(int M, int N, int X, boolean first,  
                           int timeout_in_secs);  
  
    // Seleziona una colonna tra quelle ancora libere  
    // B = oggetto matrice di gioco  
    public int selectColumn(CXBoard B);  
  
    // Ritorna il nome del giocatore  
    public String playerName();  
}
```

Attenzione: il costruttore non deve prendere argomenti

# METODI PUBBLICI DELLA CLASSE CXBOARD

```
// Resetta la tabella di gioco
public void reset();
// Stato della cella i,j della matrice
public CXCellState cellState(int i, int j);
// Ritorna true se la colonna col è piena
public boolean fullColumn(int col);
// Ritorna l'ultima mossa effettuata
public CXCell getLastMove();
// Ritorna lo stato del gioco (WIN1, WIN2, DRAW, OPEN)
public CXGameState gameState();
// Giocatore a cui tocca la prossima mossa
public int currentPlayer();
// Numero di celle ancora libere nella matrice
public int numOfFreeCells();
// Numero di celle già occupate nella matrice
public int numOfMarkedCells();
// Il giocatore corrente gioca sulla colonna indicata
public CXGameState markColumn(int col);
// Elimina l'ultima mossa giocata
public void unmarkColumn();
// Ritorna la lista di mosse già giocate, in ordine
public CXCell[] getMarkedCells();
// Ritorna la lista di colonne non ancora piene
public Integer[] getAvailableColumns();
// Ritorna la matrice di gioco attuale
public CXCellState[][] getBoard();
// Crea una copia dell'oggetto CXBoard
public CXBoard copy();
```

- La classe gestisce internamente i turni tra i vari giocatori
- Il metodo MARKCOLUMN() assegna la mossa al giocatore corrente

# PACKAGE CONNECTX

- Pacchetto Java contente l'interfaccia grafica per giocare e testare la propria implementazione
- Nel pacchetto sono anche disponibili due implementazioni (semplici) di CXPlayer a scopo illustrativo e per effettuare test
  - Nello specifico, sono forniti i giocatori Livello 0 e Livello 1
- Da riga di comando il gioco può essere avviato nel seguente modo  

```
JAVA CXGAME <M> <N> <X> [CXPLAYER CLASS] [CXPLAYER CLASS]
```
- Gli ultimi due argomenti sono opzionali:
  - Se usati entrambi parte in modalità Computer vs Computer
  - Se uno dei due è omissso parte in modalità Human vs Computer
  - Se sono omisssi entrambi parte in modalità Human vs Human
- Disponibile anche tool per effettuare test senza interfaccia grafica

# SUGGERIMENTI PER LO SVILUPPO

- Il metodo `SELECTCOLUMN(...)` deve effettuare una scelta *ottimale* della mossa tra tutte quelle possibili
- Il numero di possibili partite giocabili cresce esponenzialmente al crescere della dimensione della matrice di gioco ed il numero di gettoni da allineare (impossibile valutarle tutte)
- L'implementazione deve cercare di trovare sempre una soluzione (mossa) accettabile in poco tempo (fissato a 10 secondi)
- L'implementazione **non deve essere tarata su 10 secondi** ma deve cercare di sfruttare al meglio il tempo specificato tramite il parametro *timeout\_in\_secs* passato al metodo `INITPLAYER()`
- Per quanto non ci siano vincoli sulle strategie da adottare per la scelta della mossa, il suggerimento è di partire dalle tecniche algoritmiche già studiate per questo tipo di problema (che vedremo)

# SUGGERIMENTI PER LA RELAZIONE

## ■ Intestazione

- Indicare il nome del progetto, nomi, cognomi e numero di matricola dei componenti del gruppo

## ■ Descrizione del problema

- Descrivere il problema computazionale affrontato
- Introdurre il problema ed indicare i punti salienti che hanno portato alle scelte progettuali adottate

## ■ Scelte progettuali

- Descrivere ad alto livello le scelte implementative adottate per il metodo `SELECTCOLUMN()`
- Citare esplicitamente le strutture dati e gli algoritmi noti utilizzati (se applicabile) e sottolineare i contributi originali adottati per l'implementazione del progetto
- Fornire un'analisi della costo computazionale (anche se molto approssimativa)

- I progetti consegnati e funzionanti saranno utilizzati per un torneo tutti-contro-tutti per determinare una classifica dei giocatori più forti
- La classifica verrà aggiornata di volta in volta
- E' solo per nostro divertimento interno, non avrà influenza sul voto anche se la classifica tenderà ad essere consistente con la valutazione
- Il nome che comparirà nella classifica è quello assegnato al giocatore tramite il metodo `PLAYERNAME()`