

Project Con-tac-tix

Inleiding:

Interne bord voorstelling

We houden volgende data bij voor een bord: - de grootte in beide richtingen - wie aan de beurt is - wat de oriëntatie is van de 2 spelers - de huidige status van het bord (dit is een getal, waar -100 en 100 een winst aanduiden en de andere waarden ertussen voor de heuristiek zijn)

Algoritme

We maken gebruik van min-max bomen die tot een diepte van 4 zoeken naar een winnend spel voor de huidige speler.

Conclusie

- Een AI maken met bomen is niet altijd even makkelijk, spelbomen kunnen heel snel heel groot worden.

Memoization

Om het effect van memoization te zien voeren we `tests/run_tests.sh` uit en bekijken we hoe lang dit duurt met of zonder memoization per propositie

Propositie	Tijd zonder	Tijd met	Percentage verschil
<code>floodfill/2</code>	228s	000s	

We zien dat floodfill goed gebruik kan maken van de memoizatie, dit is allicht omdat floodfill zichzelf vele malen gebruikt.