

512	256
1024	2048

2048

מרכז משחק וסימולציה מבוזר וממוקבל ב Erlang

פרויקט גמר קורס



Ben-Gurion University of the Negev

Faculty of Engineering Science - Dept. of Computer Engineering

Functional Programming in Concurrent and Distributed Systems

381-1-0112

Maor Assayag 318550746 | Refael Shetrit 204654891

2019

תוכן עניינים

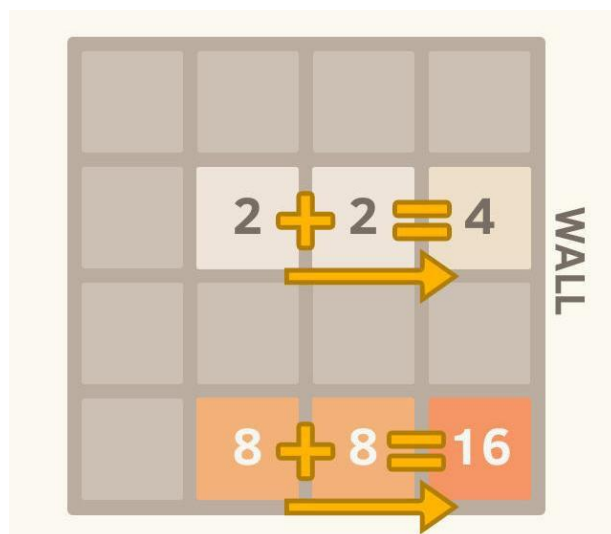
3	תיאור המערכת
	שרת ראשי
7	Main server
11	UI server
	שרת גיבוי
14	backup server
	שרת סימולציה
17	Simulation server
19	פרמטרי הסימולציה
24	בעיות ופתרון
25	מסקנות
26	הוראות הפעלה

תיאור המערכת

רקע

2048 הוא משחק רשת פשוט וממכר, עם חוקים פשוטים: הלוח כולל 16 משבצות, ועליהן ריבועים צבעוניים עם מספרים זוגיים. הפקדים הם 4 החיצים במקלדת הגורמים להזיז הריבועים במידת האפשר ימינה, שמאלה, למעלה או למטה. לאחר כל הזזה מופיע ריבוע חדש על המסך.

כשהשחקן דוחף שני ריבועים סמוכים עם אותו ערך, למשל 8 ו-8, הם מתחברים והופכים לסכום המספרים - 16 במקרה הזה. המטרה היא להגיע לריבוע של 2048. אם כל המשבצות בלוח תפוסות ואין יותר לאן לזוז, נפסלת וצריך להתחיל משחק חדש. סיבוב או שניים מספיקים כדי להבין את העיקרון, וניתן לראות הדגמה חיה של המשחק בלחיצה [כאן](#).



רעיון כללי

המערכת נחלקת ל-2: מרכז סימולציות מבוזר וממוקבל ומשחק משתמש ממוקבל עם תגובה בזמן אמת.

מרכז הסימולציות מאפשר הרצת סימולציות (בוטים) של משחקים ברקע על פי הגדרת מאפייני ריצה בממשק המשתמש (אלגוריתם בחירה לבוט, ערך רצוי של משבצת עבור הניצחון ומספר הריצות הרצוי) וקבלת סטטיסטיקות בלייב מכלל השרתים המחוברים לשרת הראשי. למערכת יש הגנה בפני נפילות, כך שבמידה ושרת סימולציה נופל ולא מספיק לספק סטטיסטיקות על כלל ההרצות הנוכחיות שהוא התבקש לבצע, המשימה שנתרה לו גם היא תבוזר לשאר שרתי הסימולציות.

בנוסף מתוחזק שרת גיבוי שמאפשר את היכולת של המערכת להתאושש באופן אוטומטי מנפילת השרת הראשי ובחירת אחד משרתי הסימולציה לתפקד כשרת ראשי. במהלך הסימולציות המידע מגובה באופן תדיר בשרת הגיבוי, כך ששרת ראשי חדש נוצר הוא לא מאבד את המידע שאספנו עד כה.

המשחק בזמן אמת מתוחזק על ידי 2 שרתים (שרת ממשק המשתמש והשרת הראשי עם תהליך ייעודי לניהול המשחק), כאשר כל קובייה מהווה תהליך המחזיק ערך ומיקום. המערכת בנויה ממנגנון פירמידת תהליכים (עליו נרחיב בהמשך) לשם איסוף ותחזוקת המידע על הלוח.

2048
In Erlang

Score
1016

4	8	16	32
2	128	4	2
8	32		
2	4		

Simulation Console

Decision algorithm
Stay Alive

Bot Win Threshold
1024

Nodes Status

Node PID	Status	#Simulations	#Finished
main@127.0.0.1	Main		
backup@127.0.0.1	Backup		
simulation@127.0.0.1	Live	100	100
simul2@127.0.0.1	Live	100	100
simulation3@127.0.0.1	Down	100	100

Create Bots
300
Deploy

Live Nodes: 2 Total Bots: 300 Live Games(Bots): 0 Wins: 0 Losses: 300 Average Win score: 0 Average moves in a win: 0

מבנה המערכת

המערכת פותחה בארלנג (Erlang 21.0), פרוסה על כ 2500 שורות קוד ונחלקת ל 3 ישויות מרכזיות:

1. **מחשב ראשי** (יחיד בנקודת זמן) – בו ירוץ השרת המרכזי (main server) ושרת ממשק המשתמש (ui_server).

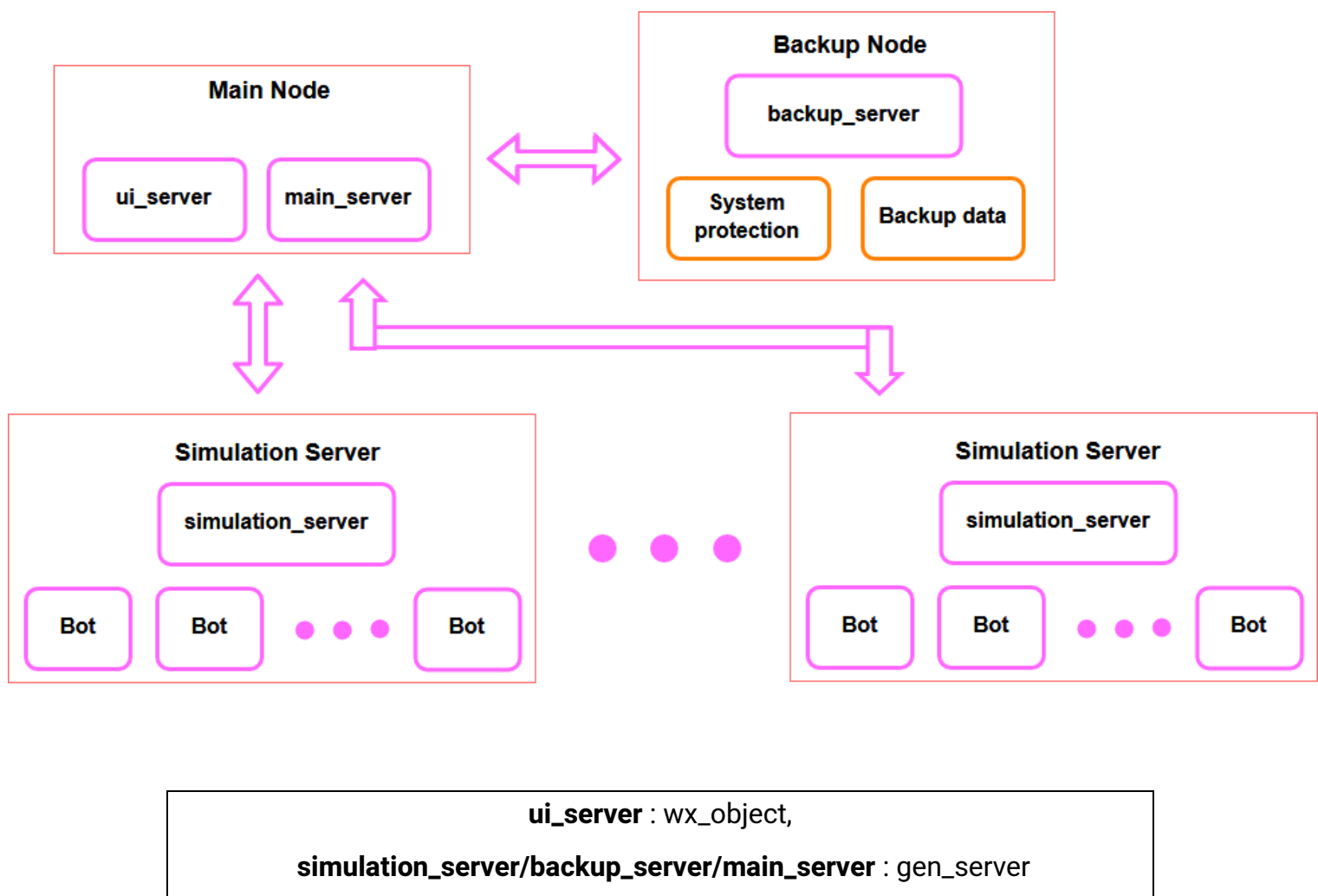
- ניהול התצוגה הגרפית והממשק למשתמש – משחק בזמן אמת, קונסולת סימולציה וסטטסטיקה בזמן אמת.
- אחריות על תקשורת והעברת נתונים בין שרתי הסימולציה (משניים) לבין ממשק המשתמש וכן גיבוי בשרת הגיבוי.
- אחריות על ניהול התהליכים, מקבול והלוגיקה של המשחק בזמן אמת.
- ניטור השרתים המשניים ושרת הגיבוי בכדי להתגונן בפני נפילות להמשך פעילות תקינה.

2. **מחשב משני** (מרובה) – עליו ירוץ שרת סימולציה (simulation server) שמתחבר לשרת הראשי המנטר אותו (connect).

- קבלת בקשות באופן רציף לכמות סימולציות רצויה, עבור כל משחק נפתח תהליך שמסמלץ בוט בהתאם לפרמטרי הסימולציה.
- עדכון פרמטרי הסימולציה המחליטים על כיצד הבוט יבחר את המהלך הבא – מאלגוריתמים נאיביים (מהלכים רנדומליים, ניקוד מקסימלי) ועד אלגוריתמים המשומשים בלמידת מכונה (יורחב בהמשך).
- שליחת מענה אסינכרוני לשרת הראשי עם תוצאות ביניים על סטטיסטיקת הסימולציות לשם עדכון התצוגה הגראפית.
- במידת הצורך מחשב משני יהרוג את שרת הסימולציה ויהפוך לשרת הראשי תוך כדי שמירה על הנתונים שנאספו.

3. **מחשב גיבוי** (יחיד) – עליו ירוץ שרת הגיבוי (backup server), אליו מתחבר השרת הראשי (main server).

- תחזוקת בסיס נתונים מבוסס ets עבור כלל נתונים הסימולציה (יש לשמור עבור כל קומבינציית פרמטרים את הסטטיסטיקה שנאספה עד כה).
- קבלת עדכונים תדירים מהשרת הראשי ועדכון בסיס הנתונים.
- ניטור השרת הראשי והגנה בפני נפילות – במידה והשרת הראשי מחשב הגיבוי ייזום בקשת הקמת שרת ראשי חדש מאחד משרתי הסימולציה.
- אם שרת ראשי עולה מחדש, יש לבצע שחזור הנתונים מהגיבוי באופן אוטומטי עבור המשתמש (וכן בממשק המשתמש).





Main server

מאפיינים

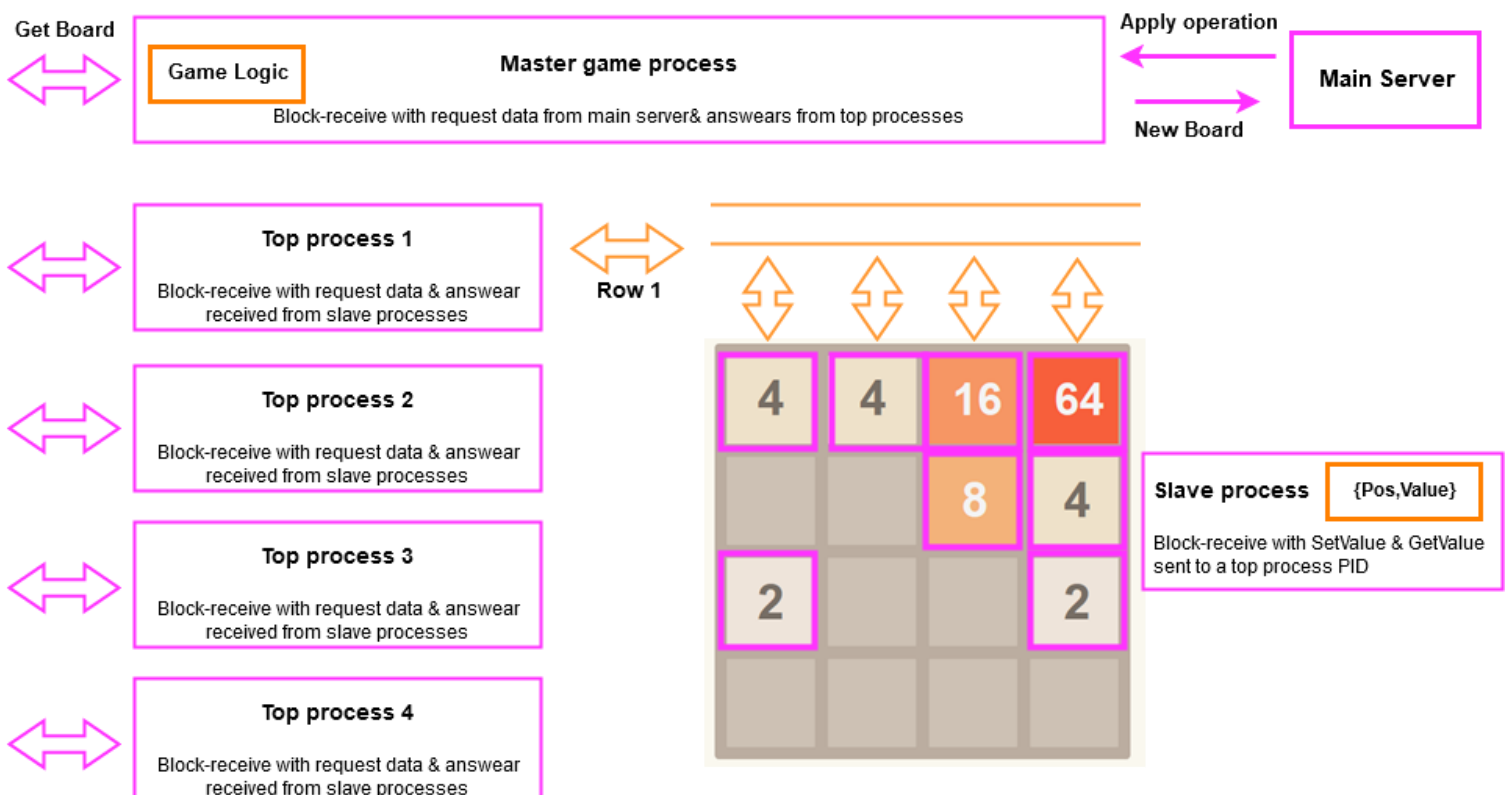
- מהווה את השרת המרכזי (**main_server**) שמתקשר ישירות עם ממשק המשתמש (**ui_server**).
- בקשות לתצוגה הגרפית והממשק למשתמש – משחק בזמן אמת, קונסולת סימולציה וסטטסטיקה בזמן אמת.
- אחריות על תקשורת והעברת נתונים בין שרתי הסימולציה (משניים) לבין ממשק המשתמש וכן גיבוי בשרת הגיבוי.
- אחריות על ניהול התהליכים, מקבול והלוגיקה של המשחק בזמן אמת.
- ניטור השרתים המשניים ושרת הגיבוי בכדי להתגונן בפני נפילות להמשך פעילות תקינה.
- ממומש באמצעות **gen_server**
- במידה ושרת סימולציה נופל וסיפק רק מידע חלקי (כלומר חסרה סטטסטיקה על סימולציות שלא בוצעות) – אזי השרת הראשי יבזר את המשימות שנותרו ויוסיף לשרתים המשניים הנותרים בזמן אמת.
- תחזוקת מצב המשחק שמבצע המשתמש בלייב – כולל חישוב מצב המשחק החדש, האם המשחק נגמר, האם המשתמש הפסיד או ניצח (ניתוח מבני הנתונים בו שמור המצב החדש של המשחק).
- את המשחק שהמשתמש מבצע בלייב החלטנו למקבל לתקשורת בין תהליכים, ראה מקבול משחק.

טיפול בהודעות

מטרת ההודעה	סוג ההודעה	מוען	אופי ההודעה
מעקב אחר השרתים המשיניים (מוניטור ושמירת pid, node()) עדכון ממשק המשתמש עם פרטי שרת הסימולציה החדש	call	Any simulation_server	connect
ממשק משתמש מבקש לבזר א סימולציות עם פרמטרי סימולציה רצויים	cast	ui_server	Request bots
עדכון סטטיסטיקה עבור פרמטרים מסויימים משרת סימולציה משני, מעדכן את ממשק המשתמש עם cast	cast	Any simulation_server	update_stats
עדכון פרמטרי הסימולציה עבור בקשות עתידיות, גיבוי בסיס הנתונים הנוכחי בשרת הגיבוי	cast	ui_server	update_simulation_params
לאחר שתהליך המשחק הראשי מסיים לחשב את הלוח החדש, השרת הראשי מקבל עדכון להעברה לשרת הממשק	cast	main_server 'Top master process'	update_user_game
ממשק המשתמש מידע את השרת הראשי על מהלך של המשתמש (חיצי המקלדת), השרת הראשי מידע את תהליך המשחק לאיסוף הלוח בתקשורת עם התהליכים המשיניים	cast	ui_server	game_move
איפוס המידע לגבי המשחק הנוכחי והתחלת משחק חדש בלחיצה על מקש הרווח במקלדת	cast	ui_server	reset_game
לאחר הרמת שרת ראשי מחדש, שרת הגיבוי מעדכן את השרת הראשי עם מסד הנתונים (ets)	cast	backup_server	deploy_backup
בעת נפילת שרת - הגנה בפני נפילות, עדכון ממשק המשתמש והמשך עבודה תקינה	info	simulation_server backup_server	nodedown

ארכיטקטורת מקבול משחק משתמש

- תהליך **master** המנהל את המשחק ואת התקשורת מול כל תתי התהליכים, עובד במקביל לשרת **main_server** ומקבל ממנו בקשות ישירות עם המהלך שהמשתמש ביצע. תפקיד תהליך ה **master** לספק לשרת הראשי את הלוח החדש לאחר המהלך, מצב המשחק (נגמר\ניצחון או הפסד) וניקוד נוכחי.
- השרת הראשי מחזיק מבנה נתונים שעוקב אחר תתי התהליכים שמרכיבים את הלוח, הוא היחידי שייצור או יהרוס אותם.
- 4 תהליכים **top** שאחראים לתקשר עם מקסימום 4 תהליכי **slave** כל אחד. כל תהליך **slave** מחזיק ערך ומיקום, ויכול לשנות אותו או לשלוח אותו ל pid המצורף בבקשה.
- בקבלת מהלך חדש שרת ה **master** יבקש מ 4 שרתי **top** לספק את 4 השורות של הלוח. כל תהליך **top** יקבל עם הבקשה רשימה של התהליכים בשורה שלו, ועליו להחזיר תשובה ל **master** לאחר שירכיב את ערכי השורה שלו.
- בסיום איסוף הלוח תהליך ה **master** יפעיל את לוגיקת המשחק עם המהלך הרצוי על הלוח הנוכחי, יפעיל אנליזה לבדיקת סיום המשחק\ניצחון וניקוד חדש וישלח את התוצאות עם הלוח החדש ל **main server**.
- ה **main server** ייצור תהליכים חדשים \ יהרוג תהליכים שהמשבצת שלהם כבר לא מופיעה ויעדכן את ה-board process ב-record שב-state.



מבני נתונים

- השרת הראשי מתחזק State שהינו record שהגדרנו באופן הבא :
הערה : עבור כל קומבינציית פרמטרי סימולציה קיים record כזה שמתחזק ב ets, וכל פעם נטען במידת הצורך ל State הנוכחי

ui_server_pid	מספר תהליך שרת ממשק המשתמש
totalBots	מספר סימולציות שהתבקשו לבצע עד כה
liveBots	מספר סימולציות שרצות כרגע בשרתי הסימולציות
totalWins	סך כל הנצחונות
totalLosses	סך כל ההפסדים
avgScoreWins	ניקוד ממוצע עבור משחקים שהסתיימו בניצחון
avgMovesWins	מספר מהלכים ממוצע עבור משחקים שהסתיימו בניצחון
Nodes {pid,node()}	שרתי סימולציות שרצים, עבור כל שרת סימולציה נשמור
totalNodes	מספר שרתי הסימולציות שרצים כרגע
bot_threshold	פרמטר סימולציה, מכריע מתי משחק נחשב כניצחון
bot_decisionID	פרמטר סימולציה, מכריע את התנהגות הבוט בבחירת מהלך הבא
downNodes	היסטוריית שרתי סימולציה שנפלו
boardProcesses tuple, {{pos,pid}..{pos,pid}}	שמתאר את רשימת התהליכים לכל משבצת במשחק
Score	ניקוד נוכחי של משחק המשתמש

- עבור כל הקומבינציות הבאות מתחזק record ב **ets** הלוקאלי (ובשרת הגיבוי) והוא נטען ל state הנוכחי של ה main server בהתאם לבחירת המשתמש

Move Decision By	Max tile value to win
Rand	128, 256, 512, 1024, 2048
Max score	128, 256, 512, 1024, 2048
Stay alive	128, 256, 512, 1024, 2048
Max merged tiles	128, 256, 512, 1024, 2048
Heuristic	128, 256, 512, 1024, 2048

UI server

מאפיינים

- ממומש כ **wx_object**
- מהווה את השרת ממשק המשתמש (**ui_server**) שמתקשר ישירות עם השרת הראשי (**main_server**).
- ניהול התצוגה הגרפית והממשק למשתמש – משחק בזמן אמת, קונסולת סימולציה וסטטסטיקה בזמן אמת.
- זיהוי המקשים הנלחצים על-ידי המשתמש (מקשי החיצים ורווח), תקשורת עם השרת הראשי לבקשת תגובה
- ניהול אלמנטים גרפיים בממשק המשתמש (טבלאות שרתים והמצב שלהם, סטטיסטיקה, קביעת פרמטרי סימולציה, משחק המשתמש ועוד)

טיפול בהודעות / איוונטים

מטרת ההודעה	סוג ההודעה	מוען	אופי ההודעה
עדכון סטטיסטיקה (בר תחתון)	cast	main_server	update_stats
עדכון מידע לגבי node בטבלאת הישגיות בקונסלת הסימולציה	cast	main_server	update_node_status
עדכון מידע לגבי node בטבלאת הישגיות בקונסלת הסימולציה – לגבי שרת ראשי או שרת גיבוי	cast	main_server	update_main_backup_nodes
עדכון משחק משתמש נוכחי	cast	main_server	update_game
איפוס משחק משתמש	event		#wxKey{keyCode=?SPACEBAR}
פעולת ימינה במשחק נשלח לשרת הראשי לביצוע	event		#wxKey{keyCode=?RIGHT}
פעולת שמאלה במשחק נשלח לשרת הראשי לביצוע	event		#wxKey{keyCode=?LEFT}
פעולת למעלה במשחק נשלח לשרת הראשי לביצוע	event		#wxKey{keyCode=?UP}
פעולת למטה במשחק נשלח לשרת הראשי לביצוע	event		#wxKey{keyCode=?DOWN}

בקשת יצירת x סימולציות מהשרת הראשי עבור פרמטרי הסימולציה הנוכחיים	event		#wxCommand {type=command_choice_selected}
עדכון פרמטרי הסימולציה מ 2 תיבות בחירה	event		#wxCommand {type= command_choice_selected }

מחשב המשתמש

- אזור שמאלי – מהלך משחק בזמן אמת שנשלט בידי המשתמש, המשחק מתוחזק בשרת הראשי ע"י מקבול תהליכים (כל משבצת הינה תהליך כחלק מ"פירמידת" תהליכים המתקשרים עמם).
- אזור ימני – קונסולת סימולציית משחקים. מאפשרת למשתמש שליטה מלאה ביצירת x סימולציות (בוטים) על שרתי סימולציה שהתחברו לשרת הראשי (nodes אחרים). ניתן לשלוט בפרמטרי הסימולציה (סך ניצחון עבור בוט, שיטת בחירת הצעד הבא עבור הבוט)
- אזור תחתון – סטטוס סטטיסטיקה שמתעדכן בתדירות משרתי הסימולציה דרך השרת הראשי.

2048

In Erlang

Score

1016

4	8	16	32
2	128	4	2
8	32		
2	4		

Simulation Console

Decision algorithm

Heuristic scoring

Bot Win Threshold

512

Nodes Status

Node PID	Status	#Simulations	#Finished
main@127.0.0.1	Main		
backup@127.0.0.1	Backup		
simulation@127.0.0.1	Live	83	83
simul2@127.0.0.1	Live	84	84
simulation3@127.0.0.1	Live	83	83

Create Bots

250

Deploy

Live Nodes: 3

Total Bots: 250

Live Games(Bots): 0

Wins: 36

Losses: 214

Average Win score: 4500

Average moves in a win: 274

- טבלת ה nodes מציגה מעקב שמתעדכן בצורה מיידיית לגבי השרתים השונים (השרת הראשי הנוכחי, שרת הגיבוי, שרתי הסימולציה) וסטטיסטיקה מתאימה.

2048 In Erlang

Score
1016

4	8	16	32
2	128	4	2
8	32		
2	4		

Simulation Console

Decision algorithm

Stay Alive

Bot Win Threshold

1024

Nodes Status

Node PID	Status	#Simulations	#Finished
main@127.0.0.1	Main		
backup@127.0.0.1	Backup		
simulation@127.0.0.1	Live	100	100
simul2@127.0.0.1	Live	100	100
simulation3@127.0.0.1	Down	100	100

Create Bots

300

Deploy

Live Nodes: 2 Total Bots: 300 Live Games(Bots): 0 Wins: 0 Losses: 300 Average Win score: 0 Average moves in a win: 0

2048 In Erlang

Score
1304

16	64	128	32
Game Over!			
2	4	8	4

Simulation Console

Decision algorithm

Heuristic scoring

Bot Win Threshold

1024

Nodes Status

Node PID	Status	#Simulations	#Finished
main@127.0.0.1	Main		
backup@127.0.0.1	Backup		

Create Bots

0

Deploy

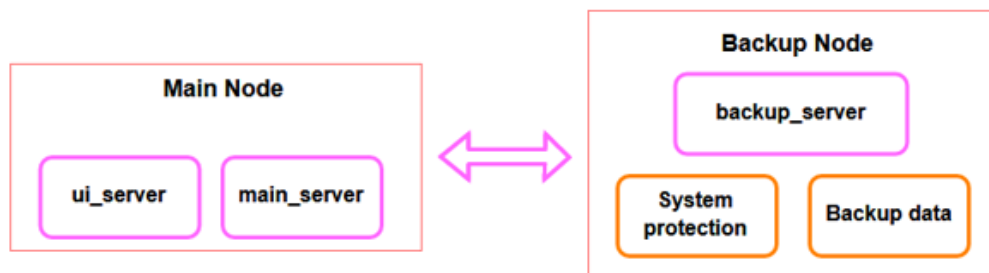
Live Nodes: 0 Total Bots: 0 Live Games(Bots): 0 Wins: 0 Losses: 0 Average Win score: 0 Average moves in a win: 0



Backup server

מאפיינים

- ממומש באמצעות **gen_server**
- תפקידו להוות גיבוי לכלל הנתונים שנאספו עד כה בסימולציות (עבור כל קומבינציית פרמטרי סימולציה), מתקשר ישירות עם השרת המרכזי (**main_server**) ובמקרה הצורך גם עם שרתי הסימולציה (**simulation_server**).
- ניטור השרת המרכזי בכדי להתגונן בפני נפילות להמשך פעילות תקינה – במידת והשרת המרכזי נופל, שרת הגיבוי יבחר את אחד משרתי הסימולציה ויבקש ממנו להפוך לשרת ראשי. המעבר לתצוגת ממשק משתמש חדשה (לאחר שהשרת המרכזי נפל) הינה מיידית.
- כשרת ראשי חדש עולה שרת הגיבוי ישלח לו הודעת עדכון עם כלל מסד הנתונים הנוכחי להמשך פעילות תקינה. השרת הראשי החדש מנטר גם כן את שרת הגיבוי בכדי שנוכל לעדכן את ממשק המשתמש בהתאם לסטטוס של שרת הגיבוי.



טיפול בהודעות

מטרת ההודעה	סוג ההודעה	מוען	אופי ההודעה
מעקב אחר השרת המרכזי הנוכחי(מוניטור ושמירת pid, node()) שליחת הודעת deploy backup לשרת הראשי עם הגיבוי	call	main_server	connect
עדכון טבלת הנתונים עבור record ספיצפי (על-פי פרמטרי סימולציה) עדכון מתבצע בעת החלפת פרמטרים	cast	main_server	update_ets
עדכון על התחברות שרת סימולציה חדש. על שרת הגיבוי להכיר אותם בשביל הגנה בפני נפילות	cast	main_server	new_simulation_node
עדכון על סטטוס שרת סימולציה. על שרת הגיבוי להכיר אותם בשביל הגנה בפני נפילות	cast	main_server	simulation_node_down
הגנה בפני נפילות, תחילת פרוצדורת בחירת שרת ראשי חדש	cast	main_server	nodedown

מבני נתונים

- השרת הראשי מתחזק State שהינו record שהגדרנו באופן הבא :
הערה : עבור כל קומבינציית פרמטרי סימולציה קיים record כזה שמתוחזק ב ets, וכל פעם נטען במידת הצורך ל State הנוכחי

ui_server_pid	מספר תהליך שרת ממשק המשתמש
totalBots	מספר סימולציות שהתבקשו לבצע עד כה
liveBots	מספר סימולציות שרצות כרגע בשרתי הסימולציות
totalWins	סך כל הנצחונות
totalLosses	סך כל ההפסדים
avgScoreWins	ניקוד ממוצע עבור משחקים שהסתיימו בניצחון
avgMovesWins	מספר מהלכים ממוצע עבור משחקים שהסתיימו בניצחון
Nodes {pid,node()}	שרתי סימולציות שרצים, עבור כל שרת סימולציה נשמור
totalNodes	מספר שרתי הסימולציות שרצים כרגע
bot_threshold	פרמטר סימולציה, מכריע מתי משחק נחשב כניצחון
bot_decisionID	פרמטר סימולציה, מכריע את התנהגות הבוט בבחירת מהלך הבא
downNodes	היסטוריית שרתי סימולציה שנפלו
boardProcesses tuple, {{pos,pid}..{pos,pid}}	שמתאר את רשימת התהליכים לכל משבצת במשחק
Score	ניקוד נוכחי של משחק המשתמש

- עבור כל הקומבינציות הבאות מתוחזק record ב ets לוקאלי

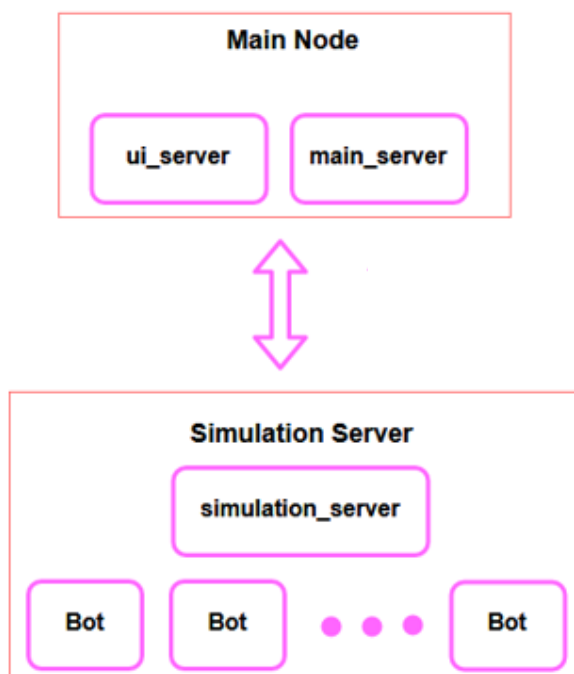
Move Decision By	Max tile value to win
Rand	128, 256, 512, 1024, 2048
Max score	128, 256, 512, 1024, 2048
Stay alive	128, 256, 512, 1024, 2048
Max merged tiles	128, 256, 512, 1024, 2048
Heuristic	128, 256, 512, 1024, 2048



Simulation server

מאפיינים

- ממומש באמצעות **gen_server**
- מרובה, לא מוגבל במספר התחנות (Nodes) שיכולים להקים אותו ולהתחבר לשרת הראשי.
- כל שרת סימולציה ימקבל את מספר הסימולציות שהוא נדרש לבצע (לדוגמה נדרש לבצע 200 סימולציות של משחקים אז הוא יקים 200 תהליכי בוטים כשכל תהליך נדרש לסמלץ משחק).
- כל תהליך כזה יחשב מקומית את המשחק והמצב שלו בהתאם לפעולות (הבוט) שהוא מנהל.
- מאתחל טבלת ets שמשותפת לכל התהליכים בשרת – בכדי למנוע צוואר בקבוק של הודעות עדכון מהתהליכים השונים ניתן לעדכן ישירות במסד נתונים משותף את התוצאות (על-ידי פעולות אטומיות בספריית ets).
- כשרת ראשי נופל, שרת הגיבוי בוחר שרת סימולציה ומבקש ממנו להפוך לשרת ראשי במקום (כלומר לסגור את ה simulation server ולהקים main server).
- פרמטרי הסימולציה קובעים כיצד כל בוט ינהל את המשחק, הסבר מורחב בהמשך.



טיפול בהודעות

מטרת ההודעה	סוג ההודעה	מוען	אופי ההודעה
הפיכת שרת הסימולציה הנוכחי לשרת הראשי כחלק מהגנה בפני נפילות והמשך פעילות תקינה	call	backup_server	become_main
כל עוד יש עדיין סימולציות שלא הסתיימו מתבצע עדכון מחזורי אל השרת המרכזי עם סטטיסטיקות נוכחיות	cast	simulation_server	update_stats
בקשת הרצת x סימולציות עם פרמטרי סימולציה מצורפים	cast	main_server	request_bots
שרת הגיבוי מחכה לתגובה כשהוא מבקש לייצר את השרת הראשי, לכן ההריגה של שרת הסימולציה מתבצע רק לאחר קבלת cast עצמי	cast	simulation_server	kill_simulation_server

מבני נתונים

- שרת הסימולציה מתחזק State שהינו record שהגדרנו באופן הבא :

main_server_pid	מספר תהליך שרת ממשק המשתמש
totalBots	מספר סימולציות שהתבקשו לבצע עד כה
totalWins	סך כל הנצחונות
totalLosses	סך כל ההפסדים

- כל בוט (תהליך) מתחזק את מצב המשחק שהינו record שהגדרנו באופן הבא :

board	ייצוג לוח 2048
game_over	האם המשחק נגמר
freeTiles	האם כרגע יש משבצות פנויות בלוח
score	ניקוד נוכחי
won	האם ניצח

- בנוסף מתוחזקת טבלת ets עבור הסטטיסטיקות (כך שכל תת תהליך יוכל לעדכן אותה בצורה אטומית ולמנוע צוואר בקבוק על שרת הסימולציה) :

Key	Default value	Purpose
threshold	2048	ערך משבצת לניצחון
wins	0	סך הניצחונות
losts	0	סך ההפסדים
score_wins	0	ניקוד ממוצע בנצחונות
moves_wins	0	מספר מהלכים ממוצע בניצחונות
update_stats	false	האם לעדכן את השרת המרכזי בפרמטרים

פרמטרי סימולציה

Threshold

ערך תת סף מאפשר לבוטים (סימולציות) לנצח במשחק. ללא למידת מכונה או לקיחת בחשבון חישוב לעומק (עבור כל צעד לחשב מספר צעדים קדימה), להגיע לערך 2048 במשבצת כדי לנצח הינה משימה מורכבת. לשם כך אפשרנו להגדיר את ערך תת הסף מחדש וכך לראות נתונים טיפה יותר מעניינים. אנו מאפשרים שינוי של ערך הסף ל [2048, 1024, 512, 256, 128].

16	32	64	128
2048	1024	512	256

Decision ID

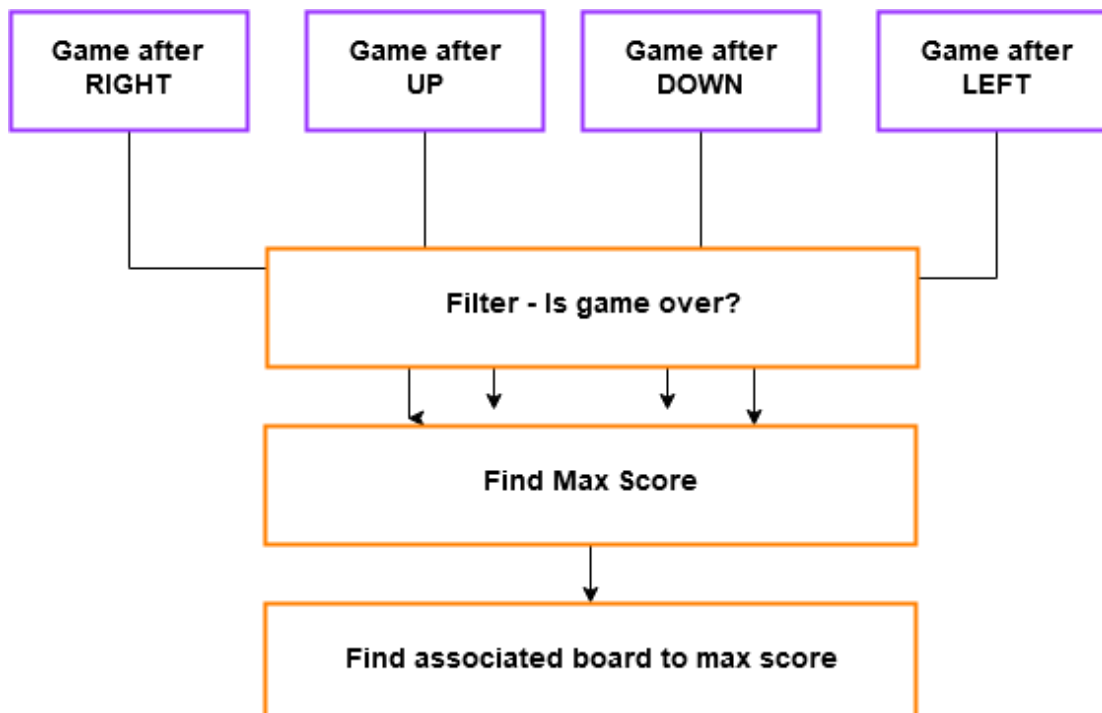
בכדי לאפשר גיוון בסימולציות אנו מאפשרים בחירה בין 5 אופני עבודה עבור התנהגות הבוטים כאשר הם נדרשים לבצע את השלב הבא :



- **Random** – הבוט מבצע מהלכים רנדומליים המתפלגים באופן אחיד [up, down, right, left]. סימולציה זו באופן טבעי היא הכי מהירה ומספר הניצחונות בה צפוי להיות הכי קטן מתוך מדגם גדול והשוואתו לשאר השיטות.

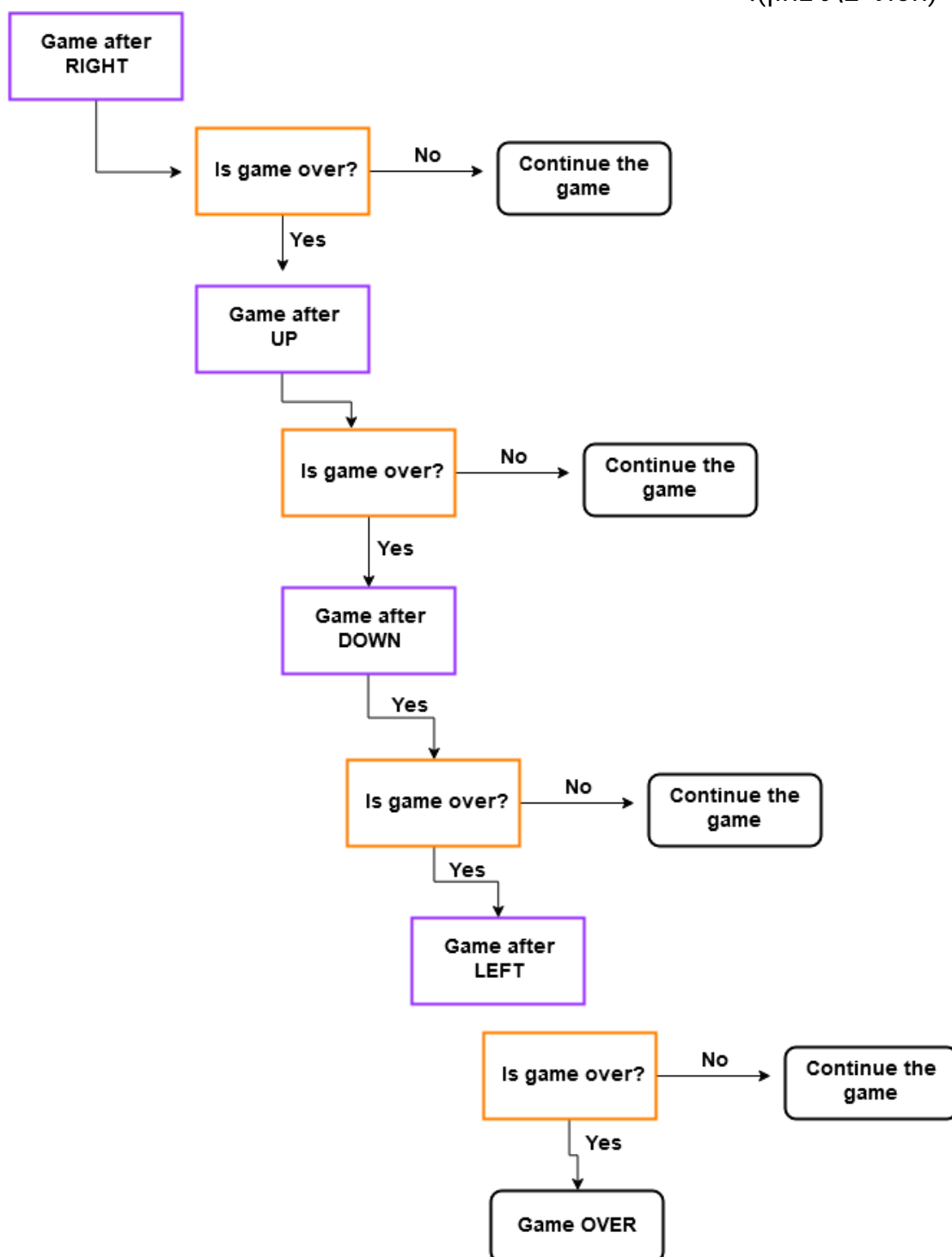
- **Max score** – הבוט מחשב את 4 התוצאות האפשריות לאחר ביצוע כל מהלך בנפרד [up, down, right, left]. על התוצאות אנו מבצעים **פילטר** למשחקים שלא נגמרו (כלומר שלא הפסדנו). מתוך המשחקים הללו אנו בוחרים את המשחק עם הניקוד המקסימלי וממשיכים לצעד הבא. כמובן שאם כלל המהלכים מובילים למבוי סתום (המשחק נגמר) אזי הבוט יסכם את התוצאות.

עבור כל חישוב מהלך בנפרד יש לא רק לבצע את לוגיקת המשחק בעקבות המהלך הרצוי (לדוגמה הזזה ימינה), אלא גם לבצע אנליזה על מצב המשחק (הסתיים\ניצחון).



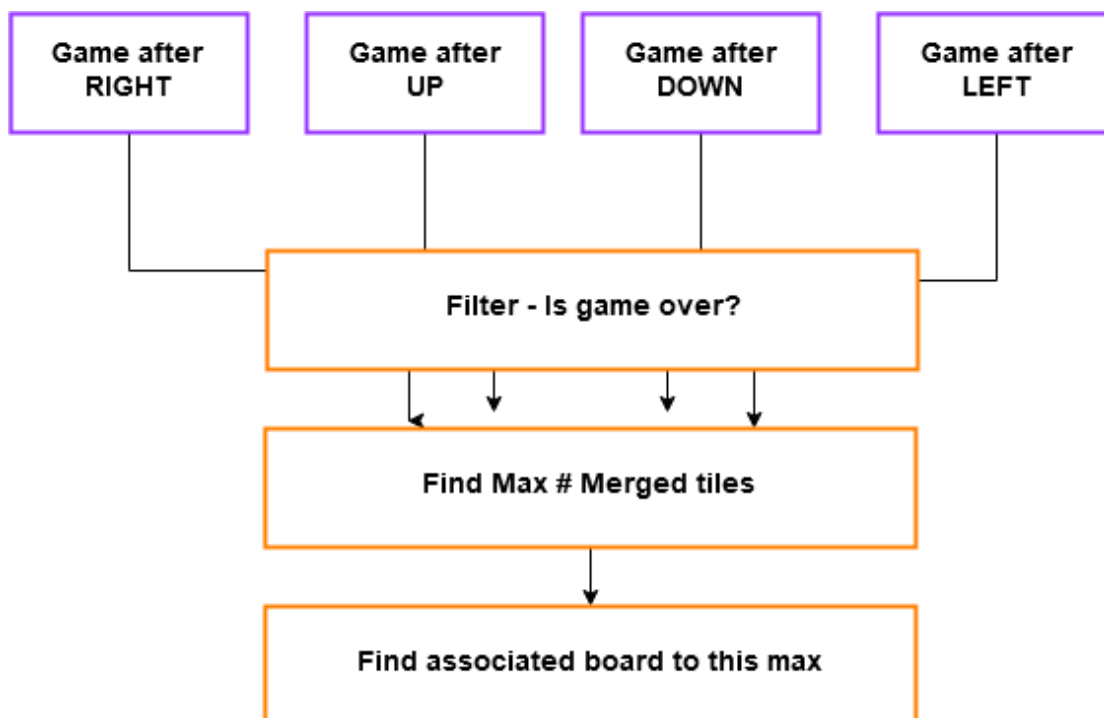
- **Stay Alive** – הבוט מחשב בצורה סדרתית מהלך, אם המהלך מוביל להפסד מידי נסה לחשב את תזוזה אחרת. כאשר המטרה היא לבצע כמה שיותר מהלכים (להישאר בחיים).

עבור כל חישוב מהלך בנפרד יש לא רק לבצע את לוגיקת המשחק בעקבות המהלך הרצוי (לדוגמה הזזה ימינה), אלא גם לבצע אנליזה על מצב המשחק (הסתיים\ניצחון).



- **Max Merged Tiles** – הבוט מחשב את 4 התוצאות האפשריות לאחר ביצוע כל מהלך בנפרד [up, down, right, left]. על התוצאות אנו מבצעים **פילטר** למשחקים שלא נגמרו (כלומר שלא הפסדנו). מתוך המשחקים הללו אנו בוחרים את המשחק עם **מספר מיזוגי המשבצות המקסימלי** וממשיכים לצעד הבא. כמובן שאם כלל המהלכים מובילים למבוי סתום (המשחק נגמר) אזי הבוט יסכם את התוצאות.

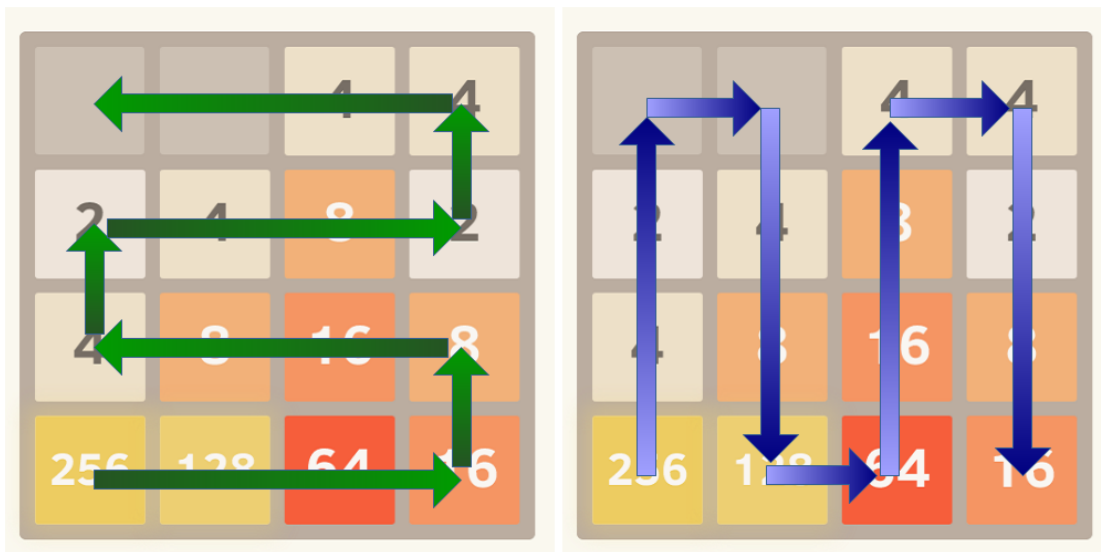
עבור כל חישוב מהלך בנפרד יש לא רק לבצע את לוגיקת המשחק בעקבות המהלך הרצוי (לדוגמה הזזה ימינה), אלא גם לבצע אנליזה על מצב המשחק (הסתיים\ניצחון).



- **Heuristic score** – הבוט מחשב את 4 התוצאות האפשריות לאחר ביצוע כל מהלך בנפרד [up, down, right, left]. על התוצאות אנו מבצעים אנליזה שהוכחה להיות האופטימלית ביותר מבחינת מספר ניצחונות עבור 2048.

הרעיון הכללי של השיטה הינה להעניק ניקוד למסלולים לינאריים בלוח (למשל ל 8 מסלולים) ולבחור את הניקוד המקסימלי מבין המסלולים כניקוד שמייצג את המהלך הנבחר. בדרך כלל מיישמים שיטה זו עם חישוב לעומק (כמה מהלכים קדימה), אומנם אנו לא ביצענו זאת מטעמי מטרות הפרויקט.

החלטנו להתמקד ב **2** מסלולים לינאריים, כדלהלן:

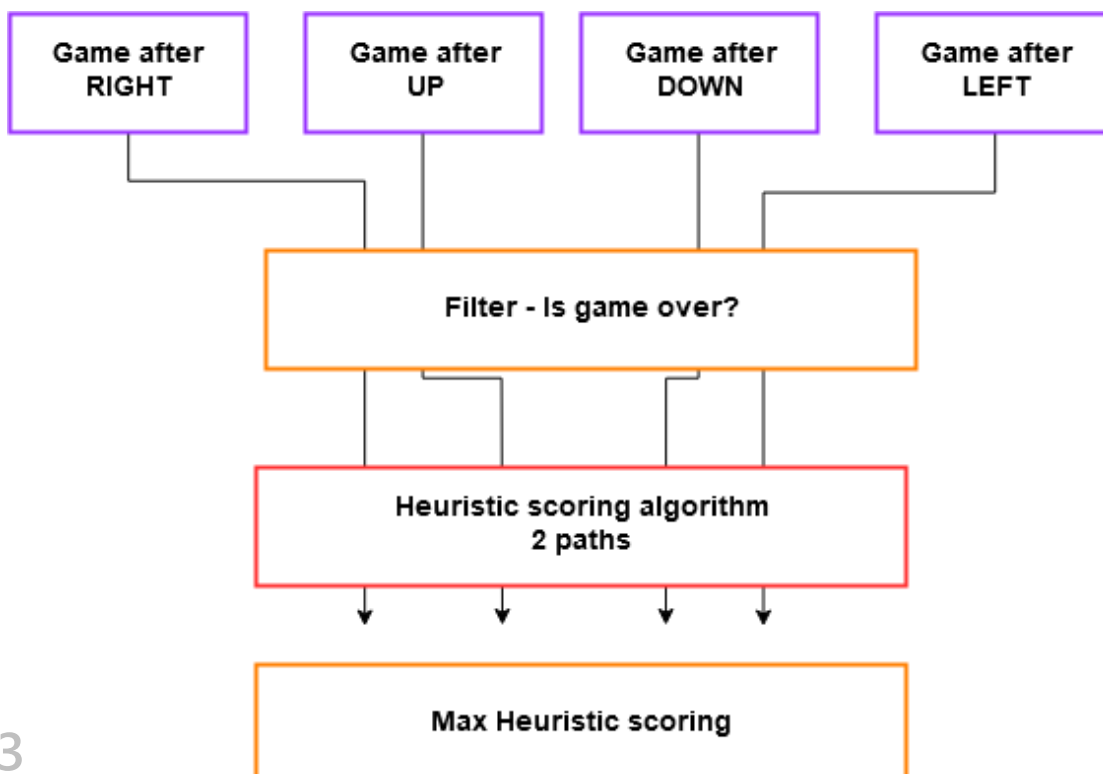


עבור כל מסלול α אנו מחשבים את הניקוד בצורה הבאה :

$$score = \sum_{n=0}^{N-1} value(p_n) * r^n$$

כאשר בחרנו את z להיות **0.5** (אנו מסתמכים על אנליזה שפורסמה [בקישור הבא](#)).

עבור כל חישוב מהלך בנפרד יש לא רק לבצע את לוגיקת המשחק בעקבות המהלך הרצוי (לדוגמה הזזה ימין), אלא גם לבצע אנליזה על מצב המשחק (הסתיים\ניצחון) וכן את אנליזת הניקוד. לבסוף נבחר המהלך עם הניקוד הגבוה ביותר.



בעיות ופתרון

בעיה	השלכות	גישה לשיפור
צוואר בקבוק ב main server	<ul style="list-style-type: none"> איטיות בתגובה לפעולת משתמש חדשה במשחק עדכון לא בזמן את של סטטיסטיקה 	<ul style="list-style-type: none"> הפרדת שרת main server לשרת נוסף ui sever האחראי על עדכון התצוגה הגראפית וקבלת חיווי המשתמש מקבול השרת הראשי (טיפול בתקשורת \ ארכיטקטורת מקבול תחזוק משחק המשתמש)
צוואר בקבוק ב simulation server	<ul style="list-style-type: none"> מהירות יכולה להשתפר משוב סטטיסטיקה איטי 	<ul style="list-style-type: none"> כל תהליך מעדכן טבלת ets משותפת בצורה אטומית וככה נמנעים מהודעות עדכון cast מכל בוט כל בוט מאותחל בתהליך משלו, בסיום הסימולציה התהליך הורג את עצמו
חישוב לעומק עבור כל בוט (מספר מהלכים קדימה)	<ul style="list-style-type: none"> לעיתים גרם לקריסת סימולציות עקב overhead במחשב האישי 	<ul style="list-style-type: none"> מחשבים מהלך אחד קדימה
הגנה בפני נפילות שרתי סימולציה	<ul style="list-style-type: none"> לא מקבלים סטטיסטיקה מלאה במידה ושרת הסימולציה לא הספיק לסיים את כלל הסימולציות 	<ul style="list-style-type: none"> הגנה בפני נפילות – כשמזוהה נפילה עם שרת שנתן מענה חלקי העבודה שנותרה לו מתחלקת באופן שווה עם שרתי הסימולציות שנותרו
הגנה בפני נפילת השרת הראשי	<ul style="list-style-type: none"> התוכנית מפסיקה לעבוד וכלל המידע שאספנו נאבד 	<ul style="list-style-type: none"> הקמת שרת גיבוי backup שיתחזק מסד נתונים השומר את כלל נתוני הסימולציה בזיהוי נפילת שרת ראשי נשלחת בקשה משרת הגיבוי לאחד משרתי הסימולציה המחוברים להפוך לשרת הראשי, וכך באופן רציף נשמרת פעילות תקינה עם אי-איבוד מידע
מימוש נרחב עם wx_object הכולל תחזוקת משחק 2048, תחזוקת סטטיסטיקה, טבלאות בחירה ועדכון טבלאות תצוגה		<ul style="list-style-type: none"> היעזרות במדריכי עזר מקורסים מקבילים באוניברסטאות בחו"ל ובעיקר שימוש בדוקומנטציית ארלנג וב wx:demo()

- בפיתוח מערכת חשוב לתכנן מראש את הארכיטקטורה בצורה מפורטת ככל הניתן, בעיקר כשמדובר בדינמיקה בין מספר שרתים וביזור\מקבול משימה.
- במהלך התכנון חשוב לשים לב לשלבים היכולים לגרום לצוואר בקבוק עקב תקשורת מרובה או העמסת משימות על תהליך. לעיתים הפתרון הוא פשוט למקבל למספר תהליכים באותו השרת את הפעולות השונות, או לפרק לשרתים עם ייעוד שונה שרצים על אותו המחשב.
- לעיתים עדיף להשתמש במסד נתונים משותף (כגון טבלת ets או mnesia) בכדי לאסוף נתונים ממספר מרובה מאוד של תהליכים (לדוגמה הרצת 10000 סימולציות של משחקים בכל שרת סימולציה יהווה צוואר בקבוק אם כל תהליך כזה יעדכן בהודעת cast את שרת הסימולציה שלו לגבי תוצאות המשחק).
- עבור תכנות מקבילי ומבוזר ארלנג מספקת כלים וסביבת עבודה לפיתוח כמה שיותר יעיל ומהיר, ולעיתים אף השימוש בה הינו האופטימלי בהתאם למשימה הנדרשת ובעיקר כשמדובר בתקשורת בין תחנות\תהליכים ומקבול למספר תהליכים רב.

הוראות הפעלה

ההוראות הבאות מיועדות למערכת ההפעלה windows וללינוקס.
ההוראות מיועדות לעבודה על מחשב אחד (כך שאנו פותחים מספר nodes על אותו המחשב).
השתמשנו ב Erlang 21.0, המערכת תפעל בכל גרסה שתומכת ב OTP (לפחות גרסה 18).

מחשב גיבוי

1. פתיחת טרמינל
2. פתיחת טרמינל erl עם שם ייחודי לשרת הגיבוי וכתובת ה ip של ה localhost
erl -name backup@127.0.0.1 -setcookie "abc"
במידה ואנו נמצאים ברשת מחשבים, במקום ה 127.0.0.1 נרשום את כתובת ה ip של המחשב ברשת
3. בתוך הטרמינל של ה erl ננווט לתיקיית הפרויקט
cd("C:/Users/temp/Desktop/Erlang/my2048").
4. נקמפל את כלל הקבצים (מצורף קובץ bat שמבצע זאת בלחיצה)
Compile(backup_server).
Compile(main_server).
Compile(simulation_server).
Compile(ui_server).
5. נפעיל ישירות את שרת הגיבוי
backup_server:start().

מחשב ראשי

1. פתיחת טרמינל

2. פתיחת טרמינל erl עם שם ייחודי לשרת הגיבוי וכתובת ה ip של ה localhost

erl -name main@127.0.0.1 -setcookie "abc"

במידה ואנו נמצאים ברשת מחשבים, במקום ה 127.0.0.1 נרשום את כתובת ה ip של המחשב ברשת

3. בתוך הטרמינל של ה erl ננווט לתיקיית הפרויקט
cd("C:/Users/temp/Desktop/Erlang/my2048").

4. נקמפל את כלל הקבצים אם לא קמפלנו אותם עד כה
Compile(backup_server).

Compile(main_server).

Compile(simulation_server).

Compile(ui_server).

5. נפעיל ישירות את השרת הראשי עם שם ה node שנתנו לשרת הגיבוי

main_server:start('backup@127.0.0.1').

שרת ממשק המשתמש יפתח מיידית את ממשק המשתמש.
השרת הראשי יכול לתפעל כרגיל גם בלי ששרת הגיבוי יהיה מופעל, אך במידה ושרת הגיבוי לא קיים אין הגנה בפני נפילות של השרת הראשי והמשך פעילות תקינה.

מחשב משני - מרובה

1. פתיחת טרמינל

2. פתיחת טרמינל erl עם שם ייחודי לשרת הגיבוי וכתובת ה ip של ה localhost

```
erl -name simulation1@127.0.0.1 -setcookie "abc"
```

במידה ואנו נמצאים ברשת מחשבים, במקום ה 127.0.0.1 נרשום את כתובת ה ip של המחשב ברשת

3. בתוך הטרמינל של ה erl ננווט לתיקיית הפרויקט
cd("C:/Users/temp/Desktop/Erlang/my2048").

4. נקמפל את כלל הקבצים אם לא קמפלנו אותם עד כה
Compile(backup_server).

```
Compile(main_server).
```

```
Compile(simulation_server).
```

```
Compile(ui_server).
```

5. נפעיל ישירות שרת סימולציה עם שם ה node שנתנו **לשרת הראשי**

```
simulation_server:start('main@127.0.0.1').
```

שרת ממשק המשתמש יתעדכן במיידית בחיבור לשרת סימולציה.