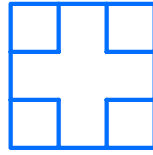
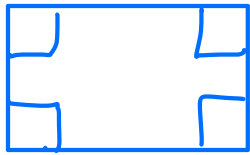


Playable Card



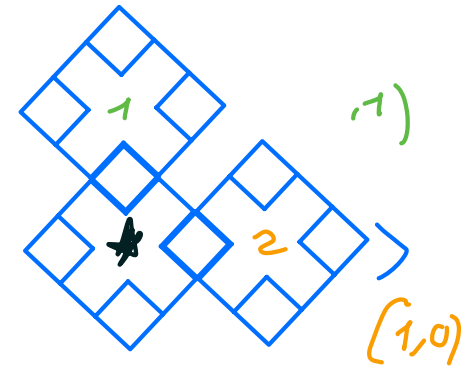
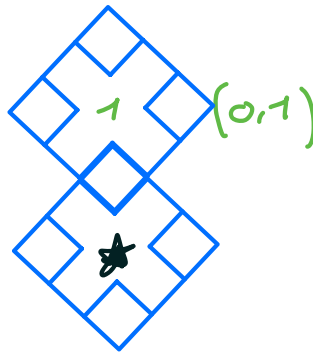
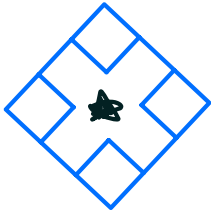
"Idealizzazione  
di carta"

45°

gluterCard

1, 2, ... 21

(0,0)



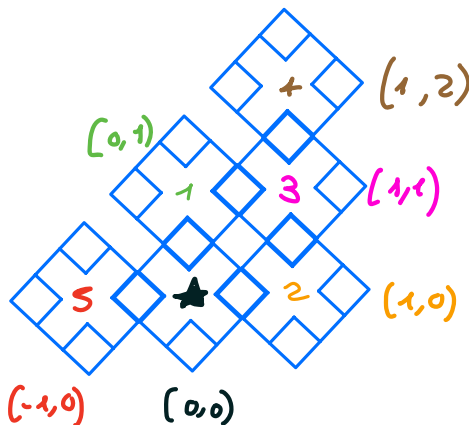
• La carta iniziale  
è a coordinate (0,0)

• La carta è  
a coordinate (0,1)

• La carta 2 ha  
coordinate (1,0)

(aggiunta alla List)

<List>		
C	X	Y
0	0	0
1	0	1
2	1	0
3	1	1
4	1	2
5	-1	0



Ipotesi: Guardare le "distanze di Hamming" delle

coordinate per trovare le carte vicine tra loro.

Se il valore assoluto della differenza tra coordinate di 2 coordinate

concordi  $(x, 0 y)$  è risulta  $\leq 1$  allora le carte sono adiacenti

Inoltre, se  $D > 2$  allora le 2 carte distano  $D - 1$

"carte" di distanza l'una dall'altra

<List>		
C	X	Y
0	0	0
1	0	1
2	1	0
3	1	1
4	1	2
5	-1	0

...

### Procedura:

- 1) si copia il vettore (per mantenere l'ordine di graduatoria) e si mettono in ordine crescente le carte (X ha priorità su Y)

<List> ord.		
C	X	Y
5	-1	0
0	0	0
1	0	1
2	1	0
3	1	1
4	1	2

...

- 2) Per ogni carta si effettua la differenza delle coordinate

$$\Phi(C_1, C_2) = (D_x, D_y)$$

$$(5, 0) = (1, 0) \quad (5, 1) = (1, 1) \quad (5, 2) = (2, 0) \quad (5, 3) = (2, 1) \quad (5, 4) = (2, 2)$$

$$(0,1) = (0,1) \quad (0,2) = (-1,0) \quad (0,3) = (-1,-1) \quad (0,4) = (-1,-2)$$

$$(1,2) = (1,1) \quad (1,3) = (1,0) \quad (1,4) = (1,-1)$$

$$(2,3) = (0,1) \quad (2,4) = (0,2)$$

$$(3,4) = (0,1)$$

Per esempio le  
carte adjacent: a  
StartCard sono  
S, 1 e 2 :  $D_{xy} \leq 1$

In questo modo abbiamo le distanze fra tutte le carte  
(le implementazioni possono sfruttare questa caratteristica  
per facilitare i molti calcoli. Per esempio per gli  
obiettivi "schiera")

La lista è una lista di CardData  
che contiene la carta stessa e le sue  
coordinate tramite la classe Coord (2 int)

Card Data
<ul style="list-style-type: none"> <li>- card: <code>PlayableCard</code></li> <li>- coords: <code>Coord</code></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ <code>setCoords(int x, int y)</code></li> <li>+ <code>getCard()</code></li> <li>+ <code>getCoords(): Coord</code></li> </ul>

\*Ogni giocatore possiede questa struttura.