
Algorithm 1: UpdateWinCounters

```
// Resetta il punteggio di questo WinCounter
P1Score = 0;
P2Score = 0;
//Inizializza i parametri di valutazione
FreeOrP1Consecutive = 0;
FreeOrP2Consecutive = 0;
P1Consecutive = 0;
P2Consecutive = 0;
//Controlla tutte le celle controllate da questo WinCounter
for  $c$  in CellsToCheck do
    // Chi controlla questa cella
    targetCellState = B[c.i][c.j];
    if targetCellState == P1 then
        //Controlla P1, resetta la streak di P2 e incrementa la streak di P1
        FreeOrP2Consecutive = 0;
        P2Consecutive = 0;
        P1Consecutive++;
        FreeOrP1Consecutive++;
    end
    else if targetCellState == P2 then
        //Controlla P2, resetta la streak di P1 e incrementa la streak di P2
        FreeOrP1Consecutive = 0;
        P1Consecutive = 0;
        P2Consecutive++;
        FreeOrP2Consecutive++;
    end
    else
        // Cella libera
        FreeOrP1Consecutive++;
        FreeOrP2Consecutive++;
    end
    //Valutazioni
    if FreeOrP1Consecutive  $\geq B.K$  then
        //Piu probabilita' di vittoria per ogni segno consecutivo
        P1Score += Math.pow(10,P1Consecutive);
        //Resetta streaks
        P1Consecutive = 0;
        FreeOrP1Consecutive = 0;
    end
    if FreeOrP2Consecutive  $\geq B.K$  then
        //Piu probabilita' di vittoria per ogni segno consecutivo
        P2Score += Math.pow(10,P2Consecutive);
        //Resetta streaks
        P2Consecutive = 0;
        FreeOrP2Consecutive = 0;
    end
end
```
