

Grand Prix d'Studs d'Othello 2016

Regler och sånt

- 1) Välj ett lagnamn med omsorg
- 2) Klona git-repot
Ex: `git clone https://github.com/davstromb/othello.git`
- 3) Skapa en egen branch på git
Ex: `git checkout -b <lagnamn>`
- 4) Skapa en klass i katalogen src/player/agents och se till att ärver klassen Player
Ex: `public class MegaArne extends Player`
- 5) Skapa endast en fil
- 6) Finalen körs på okänd dator
- 7) Inga filer utöver den ni själva skapat får ändras

Tips

- Varje drag går på tid, outnyttjad tid sparas automatiskt till nästa drag
- Om spelaren kastar ett exception eller om spelaren inte hinner returnera i tid så blir spelaren tilldelat ett slumpmässigt drag. Den sparade tiden från föregående drag försvinner också.
- Om spelaren returnerar ett ogiltigt drag eller *null* så blir spelaren tilldelat ett slumpmässigt drag men tiden från föregående drag försvinner ej.
- Tiden är ganska relativ.
- Det finns några korkade Othello-bottar färdiga som man kan använda för inspiration
- Metoden `newGame()` körs i början på varje spel
- Metoden `nextMove()` körs varje gång det är spelarens tur att returnera ett drag under spelet.

Poängräkning

Seriesystem med hemma- och bortamatcher:

- Vinst 3p, Oavgjort 1p, förlust 0p
- Poängskillnad (vid lika poäng)
- Inbördesmöten (vid lika poängskillnad)
- Antal gjorda "mål" (Plus)
- Rundpingis

Matcherna:

MegaArne	36–28	Rodluvan
Rodluvan	32–32	MegaArne

ger alltså tabellen:

Lag	Spelade Matcher	Plus	Minus	Diff	Poäng
MegaArne	1	68	60	8	4
Rodluvan	1	60	68	-8	1