

کرم های سرعتی

در این سوال باید همان بازی line racing خودمون رو حل کنید! همون جا بازی کنین، با بقیه friend بشین و تست کنین و کدتون رو پیشرفت بدین!

و بعدش کدتون رو اینجا آپلود کنید. فعلا کدتون نمره ای نمی گیره، ولی در زمان هایی که متعاقبا اعلام میشه کدی که بعنوان ارسال نهایی فرستادید برداشته میشه، با بقیه بازی داده میشه و بر اساس تعداد بردهایی که با کدای بقیتون داشته نمره دهی میشه.

تلاش کنین حداقل به برنز توی بازی اصلی برسین و بعدش کدتون رو اینجا بفرستین! حداقلی از ایده ها رو زده باشین امتیازهایی می تونین بگیرین!

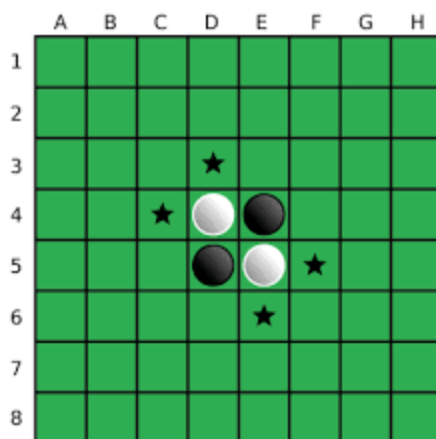
چون این مسابقه تیمیه، پس این بخش هم تیمیه! اگه قبلا کدی داشتین با هم تیمیتون به اشتراک بذارین و تلاش کنین بهترش کنین!



Othello

در یکی از تمرین‌های گذشته، بازی اتلو به همراه تمام قوانین آن را پیاده سازی کرده‌اید. برای یادآوری، قوانین بازی دوباره در ادامه نوشته شده‌اند. اکنون باید با استفاده از قوانین بازی که به آن آشنا هستید و الگوریتم هوش مصنوعی minimax، برای این بازی یک هوش مصنوعی بنویسید. برای تست کردن درستی کد خود، می‌توانید از سایت CodinGame و از این لینک استفاده کنید. در نهایت روز آخر مسابقه کد شما توسط یک کد و به صورت دستی داوری و نمره‌دهی خواهد شد. دقت کنید که ورودی و خروجی گرفتن شما باید مطابق اطلاعات داخل لینک داده شده باشد. (به علت محدودیت‌های کوئرا، نمی‌توان کدها را به صورت interactive داوری کرد و به همین دلیل داوری در روز آخر و به صورت دستی انجام خواهد شد)

توضیح بازی



برای شروع، چهار مهره مطابق شکل در وسط یک صفحه 8×8 به صورت ضربدری، قرار می‌گیرند. مهره‌های بازی هرکدام دو رو دارند، تیره و سفید. همواره مهره تیره شروع کننده بازی است، بنابراین بازیکن اول صاحب مهره های تیره و بازیکن دوم صاحب مهره‌های سفید خواهد بود. هر یک از دو بازیکن به نوبت یک حرکت انجام می‌دهند. انجام حرکت به معنی گذاشتن یک مهره از طرف رنگ خود در صفحه است. در صورتی که با این حرکت، یک یا چند مهره حریف در یک یا چند راستا (راستای افقی، عمودی و اریب) توسط مهره قرار داده شده و سایر مهره های هم‌رنگ بازیکن محاصره شوند، مهره‌های محاصره شده را برگردانده و به رنگ مهره خود در می‌آید. این به معنی محاصره و تصاحب است. البته مهره‌هایی که در جریان بازی در بین مهره های شما قرار می‌گیرند، به رنگ مهره های شما تبدیل نمی‌شوند. برنده بازی در هر مرحله کسی است که بیشترین مهره را در همان مرحله داشته باشد.

نحوه بازی

در هر دور از بازی، به شما یک id و ابعاد صفحه داده می‌شود. سپس اطلاعات تمام خانه‌ها ردیف به ردیف به شما داده می‌شود. (اینکه در هر خانه چه مهره‌ای و با چه رنگی قرار دارد) سپس شما باید با استفاده از قوانین حاکم بر بازی (که آن‌را از قبل پیاده‌سازی کرده‌اید) و الگوریتم minimax، فقط مختصات خانه‌ای که قصد دارید مهره خود را در آن بگذارید در خروجی چاپ کنید.

