

LEARNMARK HORSENS

PROGRAMERING C

2. MFI

---

# Røvhul

---

*Skrevet af:*

Konrad CHRISTENSEN

Marcus LANGFELDT

Markus JAKOBSEN

# Indhold

<b>1</b>	<b>Abstract</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Problemformulering</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Dokumentation</b>	<b>3</b>
3.1	Rust . . . . .	3
3.2	C++ . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Konklusion</b>	<b>4</b>

# 1 Abstract

Igennem denne opgave har vi arbejdet med at lave kortspillet "Røvhul", samt vi har arbejdet med at lave to AI's som er i stand til at spille spillet, på den mest optimale måde. Opgaven vil gå i gennem vores begrundelse for projektet i sektionen "Problemformulering", samt hvad vores plan at gøre med selve projektet, og hvordan vi i grove træk tænker det skal gøres.

Derefter vil opgaven komme ind på hvordan de forskellige funktioner i programmerne fungerer sammen med eksempler på hvordan de kan bruges. Der vil i kapitlet "Dokumentation", også blive snakket om hvordan projektet fungerer, ud over de forskellige funktioner som bliver brugt. Efter følgende vil vi så konkludere om det er lykket at opfylde vores krav til det fuldente program resultat, som vi satte som mål i problemformuleringen.

## 2 Problemformulering

Der er mange forskellige strategier i kortspillet Røvhul. Ved at programmere forskellige AI med forskellige strategier kan vi spille dem mod hinanden og finde den bedste strategi.

For at kunne dette skal vi først lave en implementering af Røvhul og derefter skal der identificeres og implementeres strategier. Vi forventer at vi med denne metode kan lave en AI der kan vinde over mennesker.

```
fn main() {  
    println!("Fart")  
}
```

## 3 Dokumentation

Projektet er bygget op om tre biblioteker, "rust", "cpp" og "game\_lib", kombineret i et binært projekt "source".

Koden er bygget op om et centralt struct, navngivet **Game**.

### 3.1 Rust

### 3.2 C++

## 4 Konklusion