

## Viikkoraportti 2

1. Tällä viikolla lisäsin pylintin koodin siisteyttä vahtimaan ja coveragen testikattavuuden raportointia varten. Aloin tekemään ihan kourallisen testejä, jotka testaavat, että peli muodostetaan alkutilanteessa oikein.
2. Tein aluksi ohjelmaan hidastuksen, joka näytti viiveellä uuden palan ilmestymisen ruudukkoon, mutta luovuin siitä, sillä oikeassa 2048 pelissä uusi pala tulee samaan aikaan siirtojen kanssa ja halusin jäljentää sitä. Sitten aloin tekemään alkua sille, että joka toinen siirto ei olekaan täysin random suuntaan vaan algoritmin päättämään suuntaan.
3. Opiskelin teoriaa minimax algoritmistä ja luin yhden kandin, joka oli tehty aiheesta. Luin myös samalla alpha beta karsinnan soveltamisesta brancheihin ja sitä kautta algoritmin isomman syvyyden mahdollistamisesta.
4. Ei vielä mikään.
5. Seuraavaksi alan pohtimaan millä perusteilla laskea, mikä on ideaali siirto, onko se siirto jossa tulee mahdollisimman iso lukuinen laatta, tai missä on mahdollisimman vähän laattoja kerrallaan?