

Viikkoraportti 3

Opin tällä viikolla runsaasti asioita mm. ristinollan teoriasta (isoimpana asiana sen, kuinka voi järkevästi arvioida annetun keskeneräisen pelitilanteen edullisuutta kunkin pelaajan kannalta) ja alpha-beta pruning -menetelmästä (joskaan en onnistunut kunnolla toteuttamaan sitä).

Epäselvää tällä hetkellä on lähinnä enää se, miten alpha-beta pruning oikein toteutetaan ja tulenko ylipäänsä enää tekemään sitä. Graafisen käyttöliittymän ajatuksen olen enimmäkseen jo hylännyt, koska se ei toisi mitään merkittävää lisäarvoa projektiin. Sitäkin ehkä vielä mietin, onko projekti jo sopivan laajuinen vai tulisiko siihen vielä lisätä jotakin.

Tällä viikolla olen toteuttanut mm. seuraavia asioita: erilaiset pelimuodot (ihminen vs tekoäly, tekoäly vs ihminen, tekoäly vs tekoäly, ihminen vs ihminen), 7x7-ruudukon ja merkittäviä parannuksia siirtojen arviointiin (nyt tekoäly tekee aina sellaisen siirron, joka estää vastustajan voiton seuraavalla vuorolla, ja arvioi huomattavasti tarkemmin siirtojen hyvyttä sellaisissa tilanteissa, joissa eteenpäin tutkittavien siirtojen määrää on rajoitettu). Lisäksi koodia on hiottu paljon monista kohdista.

Enää en ole ihan varma, mitä kaikkea vielä tulen toteuttamaan. Kaikenlaista hiomista ja dokumenttien tekemistä vielä varmasti ainakin on jäljellä.