TiraLabra – Käyttöohje

Juha Vesterinen

22.10.2014

Ohjelman suoritus ja käyttö

- 1. Käynnistä ohjelma tuplaklikkaamalla projektin juuressa olevaa Ristinolla.jar -tiedostoa (Anna tiedostolle suoritusoikeudet tarvittaessa.)
- 2. Valitse haluamasi asetukset ruudulle aukeavassa asetusikkunassa (Kuva 1)
 - Valitse alasvetovalikosta pelaajiksi ihminen tai jompikumpi tekoälyistä. (Huom! MinMax voi olla varsin hidas ja sitä kannattaa käyttää vain pienillä pelilaudoilla.)
 - Jos haluat nähdä dataa tekoälyn hausta, laita raksi "Näytä AI-dataikkuna" -ruutuun.
 - Valitse laudan koko (min. 3x3, max 15x15)
 - Valitse kuinka pitkä suora tarvitaan voittoon.
- 3. Klikkaa Pelaa!
- 4. Aseta peliruudulle merkkejä ja koita voittaa tietokone! Tai jos valitsit molemmiksi pelaajiksi tekoälyn, niin seuraa heidän mittelyään. (Kuva 2.)
- 5. Peli loppuu kun toinen pelaajista saa voittavan suoran. Mikäli pelialue täyttyy merkeistä ilman kummankaan voittoa, on kyseessä tasapeli.

Dataikkunan tulkinta

- Siirto: Tekoälyn tekemän siirron koordinaatti
- Siirron arvo: Heuristinen arvio pelitilanteesta. Mitä suurempi luku, sitä parempi tilanne ristille. Mitä pienempi luku, sitä parempi tilanne nollalle.
- Haun syvyys: Kuinka syvältä siirtoa etsittiin pelipuusta.
- Hakuaika: Aika, jonka tekoäly käytti siirron etsimiseen.
- Evaluoituja tilanteita: Kuinka monta erilaista pelitilannetta hakupuussa evaluoitiin.
- Hakupuun potentiaalinen koko: Kuinka monta erilaista pelitilannetta hakupuussa on, mikäli kaikki oksat käytäisiin hakusyvyyteen asti.*
- Pelipuun potentiaalinen koko: Kuinka monta erilaista pelitilannetta koko pelipuussa voisi olla.*

(* Arvio kokoluokasta. Kaikki oksat eivät jatku puun loppuun saakka, voittoja syntyy jo alemmilla tasoilla.)

Ristinolla			-	+	×
Risti					
Ihminen					◂
Nolla					
AI - AlphaBeta ▼					◂
✓ Näytä Al-dataikkuna					
Laudan koko:					8 🕶
Suoran pituus:					5 🕶
Pelaa!					

Kuva 1. Asetusikkuna



Kuva 2. Peliruutu, oikealla tekoälyn dataikkuna