

Tehtävänä on Connect 4 niminen peli. Peliä pystyy pelata 2 pelaajaa tai yksi pelaaja robottia vastaan. ohjelma tehdään pythonilla käyttäen visualstudiota

Hallitsen myös SQL:n ja C# koodikielen käytön. Olen tehnyt aikaisemmin pelejä käyttämällä C# kieltä ja Unity alustaa. Uskon että suurin ero tulee olemaan se, että en voi käyttää valmiiksi tehtyä alustaa. En ole vielä perehtynyt kaikkiin algoritmeihin, mutta aion käyttää Min-Max algoritmia työssä.

Suurin ongelma minkä näen työssä, on että miten algoritmi voi päättää mikä on paras siirto. Uskon että tapa ratkaista tämä on tehdä algoritmi mikä laskee kaikkien siirtojen todennäköisimmät lopputulokset (olettaen että pelaaja pelaa täydellisesti) ja antaa jonkin tyyppisen numeerisen arvon siitä syntyvälle paikalle ja siten kertoo mikä siirto johtaa parhaaseen tilanteeseen koneelle.

Ohjelma saa syötteenä pelaajan siirrot ja pelilaudan. On tärkeätä, että ohjelma voi laskea tarvittavan määrän siirtoja eteenpäin pelilaudalla. Tämän takia ohjelmiston pitää toimia nopeasti ja siirtomahdollisuuksia ja laskettavia tilanteita on paljon.

Opiskelen tällä hetkellä:

tietojenkäsittelytieteen kandidaatti (TKT)

opinto-ohjelmaa