

Viikkoraportti 6

Lassi Vapaakallio

Tällä viikolla keskityin koodin viimeistelyyn uusien testien ja kommentoinnin tarkennuksen muodossa.

Kuitenkin aloitin myös Valikko-luokan toteutuksen, josta voi helpommin määrittää turnaukseen osallistuvia tekoälyjä. Valikko keskittyy hyvin vahvasti tehokkuuteen helpon käytettävyyden sijasta. Jokaista tekoälyä vastaa yksi kirjain ja käyttäjä lisää tekoälyt antamalla yhden merkkijonon, jossa jokaista tekoälyä vastaavaa merkkiä kohti lisätään sitä vastaava tekoäly turnaukseen.

Laskijat tuottavat tässä tapauksessa ongelmia, koska ne vaativat "kiltteysarvon", mutta siihen on olemassa muutamia ratkaisuja, joista päädyn varmaan tässä vaiheessa rumaan versioon.

Opin tällä viikolla käyttämään switch-case-lausetta, koska valikon tekoälylisäyksestä tuli niin ruma muuten.

Valikon avulla voi luoda helposti mielivaltaisia tekoälyjäsettejä, valitettavasti suurimpaa osaa tekoälyistä ei oikeastaan kannata lisätä useampaa. Laskin ja Satunnainen ovat ehkä ainoat poikkeukset. Voisin miettiä tätä perjantaina lisää ja mahdollisesti tehdä niin että vain tiettyjä tekoälyjä voi olla monta.

Nyt perjantaina totesin, että turha käyttää aikaa rajoittaen mahdollisuuksia.

Tekstimuotoinen tekoälylistaus tekee myös saman tilanteen pyörittämisen eri kierrosmäärillä tai pelaajalla tai ilman hyvin helposti. Copy pastella suoraan. Ainoa häiritsevä tekijä on Laskimien kiltteysasteen uudelleenmäärittäminen joka kerta.

Pelasin muutaman erän tekoälyjä vastaan:

1.

Ihmisellä:

Opportunistin pisteet: 170

Kostajan pisteet: 188

Laskija (Kiltteys 0):n pisteet: 223

Ihmisen pisteet: 224

Hyviksen pisteet: 231

Kokeilijan pisteet: 255

Laskija (Kiltteys 5):n pisteet: 271

Hyviksen pisteet: 294

2.

Kostajan pisteet: 490

Kostajan pisteet: 512

Opportunistin pisteet: 512

Opportunistin pisteet: 519

Matkijan pisteet: 550

Laskija (Kiltteys 0):n pisteet: 574

Laskija (Kiltteys -5):n pisteet: 608

Ihmisen pisteet: 623

Laskija (Kiltteys 2):n pisteet: 635

Pahiksen pisteet: 700

Laskija (Kiltteys 10):n pisteet: 712

Epailijan pisteet: 713

Pahiksen pisteet: 720

Satunnaisen pisteet: 721

Satunnaisen pisteet: 723

Laskija (Kiltteys 8):n pisteet: 724

Pahiksen pisteet: 725

Satunnaisen pisteet: 839

Satunnaisen pisteet: 841

Epailijan pisteet: 847

Ja muutama lisää. Kaikissa tapauksissa pääsin kuitenkin parhaimmillaan neljän parhaan joukkoon. Alan vahvasti uskomaa, etten huijaamalla (tietämättä vastustajaa) voi voittaa. Voisin ehkä vielä lisätä huijausmahdollisuuden valikkoon. Ja lisätä samalla kuvaukset vastustajien taktiikasta. Tämän jälkeen olisi hauska testata sitä jollain pahaa-aavistamattomalla henkilöllä ja katsoa kuinka paljon pisteet paranevat, huijaamattomuudesta huijaukseen.

Ja näin, huijaus toteutettu, tulokset:

Ihmisen pisteet: 313

Kostajan pisteet: 374

Opportunistin pisteet: 392

Laskija (Kiltteys -5):n pisteet: 413

Matkijan pisteet: 420

Laskija (Kiltteys -10):n pisteet: 439

Laskija (Kiltteys 0):n pisteet: 495

Laskija (Kiltteys 1):n pisteet: 509

Pahiksen pisteet: 515

Kokeilijan pisteet: 535

Siksakin pisteet: 542

Laskija (Kiltteys 5):n pisteet: 545

Satunnaisen pisteet: 595

Laskija (Kiltteys 10):n pisteet: 611

Laskija (Kiltteys 15):n pisteet: 620

Laskija (Kiltteys 8):n pisteet: 624

Hyviksen pisteet: 629

Epailijan pisteet: 657

Ensi viikolla testaus- ja toteutusdokumentit kuntoon, ja loput testit projektiin, sekä muuta viilausta.