

# Battleships

Villem-Oskar Ossip & Mark Kodar

Töö eesmärgiks oli luua kõigile tuttav laevade pommitamise mäng. Mängus olev tehisintellektist vastane teeb oma käigud vastavalt tema kogutud statistikale ehk mida rohkem AI vastu mängid, seda paremaks ta saab. Mängu saab mängida mõistliku UI abil.

Idee tuli sellest, et Gomoku mängu AI loomine oli väga huvitav ja tahtsime midagi sarnast põnevat luua. Me ei saanud küll rakendada samu algoritme, mida Gomoku puhul, aga mõtlesime, et kõige mõistlikum oleks teha selline AI, mis õpib jooksvalt vastavalt mängudele.

Mängu loogika mõtlesime me koos välja, implementeerimine toimus erinevates järkudes. Villem tegi algse UI (mis võttis oodatust kauem aega (Tkinter on väga segane)) ja AI loogikat. Mark arendas mängija loogikat ja arendas edasi ka AI loogikat. Raske on tuua välja täpsusi, sest kogu arendamine käis väga segamini läbi (Näiteks üks kirjutas pool meetodit valmis, teine parandas või jätkas kirjutamist). Koodi muutsime koguaeg väga palju, seega kokkuvõtteks raske öelda, palju keegi tegi. Meie isiklik arvamus on see, et tegime võrdses mahus tööd.

Programmi testisime sadu kordi läbi kasutajaliidese.

Arendamise käigus tekkis palju probleeme kasutajaliidesega. Lõplik variant ei jäänud ka päris nii nagu tahtsime. Sellegi poolest saime hästi hakkama kogu loogikaga ning AI peaks olema ka adekvaatne.

Juurde mõtlesime veel lisada võimaluse valida erineva arvu laevadega mängude vahele. Hetkel on võimalik mängida ainult laevadega 6,5,4,3,2.