

Mahjong Analyzer

Progress 4

Muhammad Jilan Wicaksono

November 20, 2025

Universitas Indonesia

Target dan Pencapaian i

Membuat fungsi pencari partisi

90%

- Memodifikasi fungsi validasi kemenangan menjadi pencari partisi yang bertipe bisa mengeluarkan semua partisi yang menang.
- Belum sempat mengoptimasi lagi seperti fungsi shanten.

Mengimplementasikan fungsi untuk mengecek yaku:

70%

- Mengimplementasikan fungsi yang menerima partisi dan mengeluarkan list semua yaku yang terpenuhi.
- Baru mengimplementasikan 17 dari sekitar 26 pola yaku yang ada. Kebanyakan adalah pola edge case yang langka.

Target dan Pencapaian ii

Membuat fungsi untuk menghitung skor:

80%

- Mengimplementasikan fungsi yang menerima partisi dan mengeluarkan nilai Fu dari tangan, yaitu skor minor.
- Menghitung total skor yang diperoleh berdasarkan pola yang dibuat dan nilai dari Fu, serta informasi eksternal seperti apakah menjadi dealer.

Target dan Pencapaian iii

Yaku Triple Mixed Sequence: Memuat 3 sequence dengan nilai sama tapi menggunakan 3 suit berbeda



Agari : 東

```
ghci> testYaku (ctxRon (Tile Honor 1)) sanshoku s1
Right [2]
```

```
-- Mixed Triple Sequence
sanhoku :: HandContext -> AgariHand -> Int
sanhoku _ (Standard kmelds _) =
  if anyStartsSanhoku kmelds
    then if (not . any isOpen) kmelds then 2 else 1
    else 0
sanhoku _ _ = 0

anyStartsSanhoku :: [KMeld] -> Bool
anyStartsSanhoku kmelds =
  let starts =
    [ (suit,n)
    | KMeld (Sequence (Tile suit n)) _ <- kmelds
    , suit /= Honor
    ]
  in any (hasThreeSuits starts) [1..7]

hasThreeSuits :: [(Suit,Int)] -> Int -> Bool
hasThreeSuits starts n =
  all (^ elem` starts)
  [ (Manzu, n), (Pinzu, n), (Souzu, n)]
```

Target dan Pencapaian iv

Yaku Pure Straight: Memuat sequence (1,2,3), (4,5,6), (7,8,9) dengan suit yang sama.



```
ghci> let s2 = "123456789m234p55s"
ghci> testYaku (ctxRon (Tile Pinzu 2)) ittsu s2
Right [2]
```

```
-- pure straight

ittsu :: HandContext -> AgariHand -> Int
ittsu ctx (Standard kmelds _) =
  let startsBySuit =
    [ (suit, n)
    | KMeld (Sequence (Tile suit n)) _ <- kmelds
    , suit /= Honor ]
      grouped =
    [ [ n | (s',n) <- startsBySuit, s' == s ]
    | s <- [Manzu, Pinzu, Souzu] ]
      ittsuFound =
    any (\ns -> all (elem ns) [1,4,7]) grouped
      in fromEnum ittsuFound * (fromEnum (isMenzen ctx) + 1)

ittsu _ _ = 0
```

Link Commit

Link Commit

- <https://github.com/WLan1707/mahjong-analyzer/commit/e948dcd73627e5b8a2a4945314042c5f6dc07741>

Lesson Learned: Memoization Using Tree i

Secara konsep mirip seperti Fibonacci, jadi akan digunakan contoh ini saja:

$$F(0) = 1, F(1) = 1, F(n) = F(n - 1) + F(n - 2)$$

Tanpa memoization, dapat memanggil

```
fix fib 30 == 1346269
```

```
import Data.Function (fix)

fib :: (Integer -> Integer) -> (Integer -> Integer)
fib f 0 = 1
fib f 1 = 1
fib f n = f (n - 1) + f (n - 2)
```

Lesson Learned: Memoization Using Tree ii

Dengan list, dapat dipanggil

```
faster_f 3000 == 9001823511092631249
```

```
f_list :: [Integer]
f_list = map (fib faster_f) [0..]

faster_f :: Integer -> Integer
faster_f n = f_list !! fromInteger n
```

Seperti yang dipelajari di kelas

```
fib' = 1 : 1 : zipWith (+) fib' (tail fib')
```

Jika diperhatikan, `faster_f` memanfaatkan `fmap` dari Functor List dengan fungsi lookup (!!) sebesar $O(n)$.

Lesson Learned: Memoization Using Tree iii

Visualisasi f_tree



- f_tree:



dengan $g = \text{fib fastest_f}$

sehingga

$$\begin{aligned}g n &= \text{fib fastest_f} \\&= \text{fastest_f}(n - 1) + (\text{fastest_f}(n - 2))\end{aligned}$$

dan

$$\begin{aligned}\text{fastest_f } n &= \text{index } f_tree \ n \\&= g n\end{aligned}$$

```
data Tree a ~ Tree (Tree a) a (Tree a)  
instance Functor Tree where  
  fmap f (Tree l m r) = Tree (fmap f l) (f m) (fmap f r)  
  
index :: Tree a -> Integer -> a  
index (Tree _ m _) 0 = m  
index (Tree l _ r) n = case (n - 1) `divMod` 2 of  
  (q,0) -> index l q  
  (q,1) -> index r q  
  
nats :: Tree Integer  
nats = go 0 1  
  where  
    go (s,s') = Tree (go 1 s') n (go r s')  
    where  
      l = n + s  
      r = l + s  
      s' = s * 2  
  
f_tree :: Tree Integer  
f_tree = fmap (fib fastest_f) nats  
  
fastest_f :: Integer -> Integer  
fastest_f = index f_tree
```

f_tree dibuat dulu secara lazy, ketika fastest_f n dipanggil, hanya perlu melihat node ke $(n - 1)$ dan $(n - 2)$ dari f_tree menggunakan index, dan keduanya juga hanya melihat kode sebelumnya saja juga, dan seterusnya.

Lesson Learned: Memoization Using Tree iv

Dengan ini, dapat dipanggil bilangan fibonacci ke 70000 secara cepat.