

# 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.

### Membuat fungsi untuk menghitung skor:

80%

- Mengimplementasikan fungsi yang menerima partisi dan mengeluarkan nilai  $F_u$  dari tangan, yaitu skor minor.
- Menghitung total skor yang diperoleh berdasarkan pola yang dibuat dan nilai dari  $F_u$ , 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



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

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

anyStartSanshoku :: [KMeld] -> Bool
anyStartSanshoku 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

- <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

- nats:
  | 0
  / \
  1   2
 / \ / \
3  4 5  6

- f_tree:
  | g 0
  / \
  g 1 g 2
 / \ / \
g 3 g 4 g 5 g 6
dengan g = fib fastest_f
sehingga
g n = fib fastest_f
     = fastest_f (n - 1) + ( fastest_f (n-2) )
     = index f_tree (n - 1) + ( index f_tree (n - 2) )
dan
fastest_f n = index f_tree n
            = g n
```

```
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 l n s = Tree (go l s') n (go r s')
      where
        l = n + s
        r = 1 + 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.

