



توضیحات تکمیلی پروژه‌ی Othello

فایل‌هایی که در اختیار شما قرار داده شده است، شامل دو بخش است: کلاینت و سرور

سرور: این بخش وظیفه‌ی مدیریت بازی و حرکات را دارد. شما هیچ کدی نباید در این قسمت بنویسید، فقط ابتدا این برنامه را اجرا کنید.

برای راه‌اندازی سرور ابتدا به دایرکتوری آن رفته سپس از دستور زیر استفاده کنید:

```
python3 main.py
```

دقت کنید که برای اجرای کامل بازی باید دو کلاینت دیگر نیز اجرا شوند.

کلاینت: این بخش وظیفه‌ی نمایش بازی و فرستادن حرکات به سرور را دارد، تمامی کدی که باید بنویسید نیز در این قسمت است. برای اجرای کلاینت باید ماژول pygame نصب شده باشد.

برای اجرا، ابتدا به دایرکتوری آن رفته سپس از دستور زیر استفاده کنید:

```
python3 main.py
```

نحوه‌ی برنامه‌نویسی:

همان‌طور که گفته شد شما باید در قسمت کلاینت کدهای خود را بنویسید، در واقع شما فقط تابع `decide` در فایل `ai.py` را باید پیاده‌سازی کنید.

```
def decide(wm):  
    pass
```

خروجی این تابع باید ابجکتی از کلاس `Move` باشد. (به فایل `move.py` مراجعه کنید)

به عنوان ورودی این تابع، شما آبجکتی از کلاس WorldModel دریافت می کنید. کلاس WorldModel چند تابع کمکی دارد که شرایط زمین را به شما خروجی می دهد. از بین توابع WorldModel، شما فقط اجازه ی استفاده از موارد زیر را دارید.

```
wm.is_isolated(point)
wm.neighbours(point)
wm.all_empty_not_isolateds()
wm.all_moves(is_white)
wm.check_move(move, is_white)
```

اطلاع از چگونگی کارکرد این توابع نیز به شما واگذار می شود، پس بهتر است کد خواندن را شروع کنید.