**Naziv rada:** Qubic

**Članovi projektnog tima**: Ivan Krcivoj, Antonela Bogdanić; Ivan Krcivoj ( ivan.krcivoj@student.math.hr / [ivan.krcivoj@gmail.com](mailto:ivan.krcivoj@gmail.com))

**Opis problema**: Aplikacija koja omogućuje igranje igre Qubic (višedimenzionalni križić-kružić). Igru igraju dva igrača na ploči dimenzije 4x4x4. Više o pravilima igre pronaći na: <https://en.wikipedia.org/wiki/3D_tic-tac-toe>. Omogućeno je spremanje rezultata igre u tekstualnoj datoteci.

**Popis literature**:

* <https://en.wikipedia.org/wiki/3D_tic-tac-toe>
* Rubinoff, A. (2010, February 7). 3D Tic Tac Toe. University of Rochester. <https://www.cs.rochester.edu/u/brown/242/assts/studprojs/ttt10.pdf>
* Patashnik, O. (1980). Qubic: 4 x 4 x 4 Tic-Tac-Toe. MathematicsMagazine. https://www.jstor.org/stable/2689613?read-now=1&seq=1

**Predviđeno vrijeme završetka**: kraj veljače 2022.

**Popis opreme**:

**Poveznica na GitHub**: <https://github.com/antonelab/Qubic-Processing>

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Dnevnik rada:

* (Krcivoj - 2 sata/Bogdanić - 2 sata):
  + Sastanak u vezi projekta, dogovor oko klasa koje je potrebno implementirati, njihove metode i varijable, detalja igre
  + Dogovor oko načina na koji će računalo tražiti najbolji potez, korištenje minmax algoritma, ukoliko je moguće s alfa-beta podrezivanjem
  + Podjela poslova
* (Bogdanić – 5 + (2,5 + 2 + 2 + 1,5) + 5):
* Dodala sam klasu Move – služi za spremanje poteza, dodala sam nekoliko dogovorenih konstruktora
* Override-ala sam metodu equals, jer ćemo morati uspoređivati poteze
* Dodala sam interface Cube i pokušala što bolje opisati / dokumentirati što rade metode
* Dodala sam Cube3 i Cube4(po uzoru na Cube3) koje implementiraju Cube
* U Cube3 sam najprije dodala metode za ispis, pa ispisala sve moguće winning lines
* Dodala sam heuristikučku funkciju koje smo dogovorili po uzoru na onu iz literature, opisala sam kako radi, a malom promjenom dobit ću je za Cube4
* Dodala sam i ostale metode u Cube3 za koje smo mislili da će nam trebati
* Sve već opisano sam napisala i u Cube4
* Razlog zajedničkog pushanja: da budem sigurna da je sve dobro povezano, za sad nema problema, maknula sam test primjere na kojima sam isprobavala radi čistoće koda
* Zbrajanje sati: (Move + Cube) + (ispis + heur + win + ostalo)-Cube3 + (Cube4 + greška + pisanje dnevnika + čišćenje koda)
* (Krcivoj – 1 + 2 + 5 + 3 + 4):
* Dodao sam klasu Pair – nju ćemo koristiti kada funkcija treba vratiti dvije vrijednosti
* Dodao sam klasu Player – ona predstavlja igrača koji igra igru.
* Dodao sam minmax algoritam koji pri pretraživanju stabla odluke koristi alfa-beta podrezivanje
* Pojavio se problem kako učitati klasu u Qubic.pde – libraries folder ne pomaže. Nisam ga uspio riješiti.
* Napravio sam poseban java projekt u kojem sam testirao radi li do sad napisani kod ispravno