

プログラミング言語実験

第4回

コンピュータ大貧民

— より高度なクライアント機能の実装
(ペアや階段として出せるカードの温存) —

2019 年 05 月 06 日、07 日

1 ペアや階段として出せるカードの温存

今のプログラムでは、場に単騎でカードがあるとき、ペアや階段を崩してでも、一番弱いカードを提出してしまいます。そこで、極力、ペアや階段を崩さないでカードを提出するようにしましょう(ここでは、ジョーカーは考えません)。自分の手札 `my_cards[i][j]` にあるカードがペアや階段として出せるか否かを知ることは、`info_table` の値を調べればできます。

作業：ペアとして出せるか否かの確認

`my_cards[i][j]` のカードがペアとして出せるか否かを知りたいです。`info_table` のどこの値を調べて、どういう条件だったら、ペアとして出せるでしょうか。

作業：階段として出せるか否かの確認

`my_cards[i][j]` のカードが階段として出せるか否かを知りたいです。`info_table` のどこの値を調べて、どういう条件だったら、階段として出せるでしょうか。

これを踏まえて、関数 `search_low_card_wosp` のプログラムを考えてみましょう。

作業：プロトタイプ宣言の追加

`daihinmin.h` に `search_low_card_wosp` のプロトタイプ宣言を追加しなさい。

作業：関数 `search_low_card_wosp` の追加

`daihinmin.c` に `search_low_card_wosp` の関数を追加しなさい。

作業：`search_low_card_wosp` の説明

どのようにして必要な処理を行っているか、説明しなさい。

作業：select_cards_restrict の書き換え

select_cards_restrict を適宜書き換えて、関数 search_low_card_wosp を利用するようにしなさい。