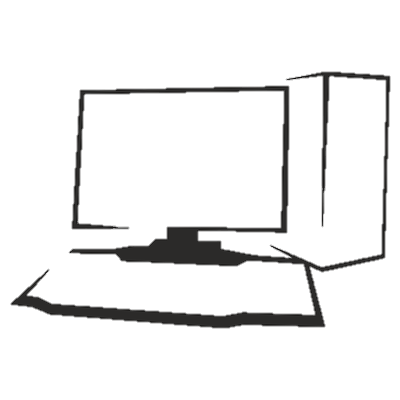
פרויקט 5 יח"ל

בתכנון ותכנות מערכות הגנת סייבר

קיץ 2021

****

**שם הפרויקט** : פיתוח המשחק "המבוך", תכנות בוט באמצעות AI, ומשחק בין שני משתמשים ברשתות

**שם פרטי** : בן

**שם משפחה** : אליאב

**תעודת זהות** : 330053893

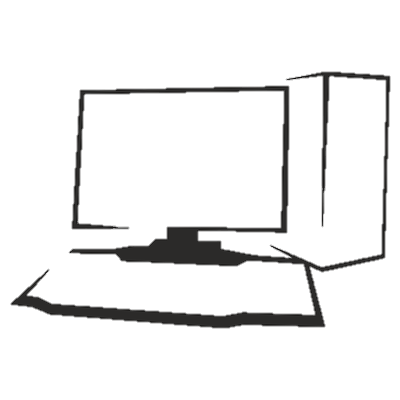
**כיתה** : י"ב - **4**

**תיכון** : אוסטרובסקי

**מורה מלווה** :אתי בררו

**תאריך הגשה**: 19.05.21

**תוכן עניינים:**

****

[מבוא 4](#_Toc72221132)

[מוטיבציה לפיתוח 5](#_Toc72221133)

[קהל היעד 5](#_Toc72221134)

[אילוצים ודרישות 5](#_Toc72221135)

[הנחות יסוד ודרישות 5](#_Toc72221136)

[תרשים ארכיטקטורה 6](#_Toc72221137)

[מדריך למשתמש 7](#_Toc72221138)

[תרשים הפעלה 7](#_Toc72221139)

[הוראות הפעלת המשחק 8](#_Toc72221140)

[סביבת הפיתוח 8](#_Toc72221141)

[תיעוד נושא החקר 9](#_Toc72221142)

[תכנות מונחה עצמים 9](#_Toc72221143)

[אלגוריתם חיפוש 9](#_Toc72221144)

[minimax / alpha beta pruning 11](#_Toc72221145)

[רשתות תקשורת 13](#_Toc72221146)

[פירוט המודולים 14](#_Toc72221147)

[Pygame 14](#_Toc72221148)

[Pygame.gfxdraw 14](#_Toc72221149)

[Threading 14](#_Toc72221150)

[Time 15](#_Toc72221151)

[Socket 15](#_Toc72221152)

[Collections 16](#_Toc72221153)

[Random 17](#_Toc72221154)

[Sys 17](#_Toc72221155)

[Datetime 17](#_Toc72221156)

[מדריך למפתח 18](#_Toc72221157)

[מבנה הפרויקט 18](#_Toc72221158)

[\_\_init\_\_.py 18](#_Toc72221159)

[תיקיית quoridor 18](#_Toc72221160)

[תיקיית network 19](#_Toc72221161)

[תיקיית AI 19](#_Toc72221162)

[קובץ main.py 19](#_Toc72221163)

[constants.py - קבועים חשובים 20](#_Toc72221164)

[pieces.py - מחלקת Pawn 21](#_Toc72221165)

[board.py - מחלקת לוח המשחק Board 22](#_Toc72221166)

[game.py - מחלקת המשחק Game 25](#_Toc72221167)

[מסמך algorithm.py - מחלקת AI 27](#_Toc72221168)

[קובץ client.py - מחלקת Player\_Client 29](#_Toc72221169)

[קובץ server.py - מחלקת השרת 30](#_Toc72221170)

[קובץ Main.py ומחלקת Main 31](#_Toc72221171)

[רפלקציה 36](#_Toc72221172)

[ביבליוגרפיה 37](#_Toc72221173)

[נספחים 38](#_Toc72221174)

[constants.py 39](#_Toc72221175)

[pieces.py 40](#_Toc72221176)

[board.py 41](#_Toc72221177)

[game.py 47](#_Toc72221178)

[client.py 52](#_Toc72221179)

[server.py 53](#_Toc72221180)

[algorithm.py 54](#_Toc72221181)

[main.py 57](#_Toc72221182)

[דברים שנמחקו: 63](#_Toc72221183)

[מחלקת Wall 63](#_Toc72221184)

[פעולה win\_possible 64](#_Toc72221185)

[הפעולה wall\_relevant 65](#_Toc72221186)

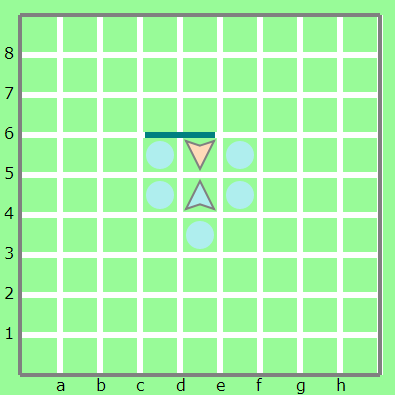
[הפעולה relevant\_possible\_walls 65](#_Toc72221187)

# מבוא

הפרויקט שלי הוא פיתוח משחק המבוך "Quoridor". המבוך הוא משחק קופסה אסטרטגי לשני שחקנים. המשחק לא כולל אלמנט של מזל ומצריך כישורים דדוקטיביים רבים. בשנת 1997, המשחק זכה במשחק השנה בארצות הברית, קנדה, צרפת ובלגיה. המשחק משוחק על לוח של 81 משבצות (9x9). לכל שחקן יש חייל אשר ניתן להזיז אותו משבצת אחת לכל כיוון (ללא אלכסונים). מטרת המשחק היא להיות השחקן הראשון שמגיע לצד השני של הלוח עם החייל שלו כאשר הלוח מתחיל כמו התמונה המצורפת. 

במשחק, לכל שחקן יש עשרה מחסומים שבאורך שתי משבצות כפי שמתואר בתמונה. כל שחקן בתורו יכול לבחור בין להזיז את החייל שלו לבין להציב מחסום שיחסום את הדרך של השחקן השני לניצחון. ברגע שמציבים מחסום, לא ניתן להזיז אותו והוא נשאר במקום למשך כל שארית המשחק. כשנגמרים לשחקן המחסומים, הוא יכול רק להזיז את השחקן שלו.

כללים מיוחדים של המשחק:

* אסור ששני מחסומים יעברו אחד דרך השני (יצטלבו). מותר ששניהם ייפגשו רק אם אפשרי פיזית לשים את שני המחסומים.
* דפנות הלוח מהווים מחסומים.
* אם שני השחקנים צמודים, מותר לחלוף על פני השחקן השני (לדלג שתי משבצות) ואסור ששני החיילים יעמדו באותה המשבצת.
* בהמשך לכלל הנ"ל, אם אין באפשרות חייל לדלג על חייל אחר בגלל שנמצא מאחוריו מחסום, הוא יכול לחלוף על החייל השני באלכסון, כל עוד אין מחסום החוסם את התנועה, כפי שמתואר בשרטוט משמאל (כשהתור הוא של השחקן הכחול).
* אין לחסום את השחקן השני לגמרי מהנצחון, תמיד חייבת להיות דרך כלשהי שהשחקן השני יגיע לקצה הלוח. כלומר, אסור לשים מחסומים בצורת ריבוע סביב החייל השני.

תכנתתי את המשחק בשפת 3.8 Python בסביבת העבודה Pycharm של JetBrains.

תכנתתי את המשחק בעזרת תכנות מונחה עצמים (Object Oriented Programming). השחקנים, הלוח והמשחק יהיו אובייקטים.

לאחר שיימתי לתכנת את המשחק עבור שני שחקנים אנושיים מאותו המחשב, תכנתתי בוט שישחק נגד שחקן אנושי שיפעל ב-AI לפי אלגוריתם של עץ החלטות (minimax). זהו אלגוריתם מוכר בתורת המשחקים הנועד למשחקים קומבינטוריים ללא מזל (דמקה, שחמט, המבוך...). תכנתתי בוטים נוספים שכל אחד פועל באסטרטגיה אחרת. הבוט הכי "חכם" הוא ה-minimax.

בנוסף תכנתתי ששני שחקנים יוכלו לשחק ממכשירים שונים אחד נגד השני דרך האינטרנט. השתמשתי בספריית socket בשביל להשתמש ברשתות.

## מוטיבציה לפיתוח

הסיבה שבחרתי במשחק "המבוך" היא מפני שהמשחק מאפשר תכנות באמצעות תכנות מונחה עצמים. בנוסף, בגלל שהמשחק לא כולל אלמנט של מזל, לא אצטרך לדאוג ממניע האקראיות. בתאוריה, ה-AI יוכל לשחק בצורה המיטבית.

הסיבה שבחרתי לכתוב את הפרויקט ב-Python 3.8 היא בגלל שהיא גרסה מתקדמת של פייתון, שפת תכנות עילית, שאוכל לכתוב את הקוד שלי בצורה אסתטית וקצרה.

הסיבה שבחרתי להשתמש באלגוריתם שמשתמש בעץ היא בגלל שהמשחק הזה מושלם בשביל האלגוריתם הזה. האלגוריתם בוחן את כל האפשרויות שיכולות להיות ואז בוחר את הטוב ביותר מבין כולן. הסיבה שבחרתי בשימוש ב-sockets און-ליין היא לנסות גם תכנות טכנית מאוד בצורה שהיא בדרך שלא התנסיתי בה לפני כן.

בנוסף, זה משחק ששיחקתי בו לאורך הילדות שלי ביחד עם המשפחה שלי והוא משחק שאני מאוד נהנה ממנו. למרות שחוקי המשחק פשוטים מאוד והמשחק כביכול לא מורכב, האסטרטגיה שהמשחק מתבסס עליה עמוקה מאוד.

## קהל היעד

קהל היעד של התוכנה הוא כל אחד בגיל 5+ שיודע לשחק המבוך. בנוסף, צריכים לדעת לתפעל את שורת הפקודה של windows או לדעת להריץ קוד של פייתון.

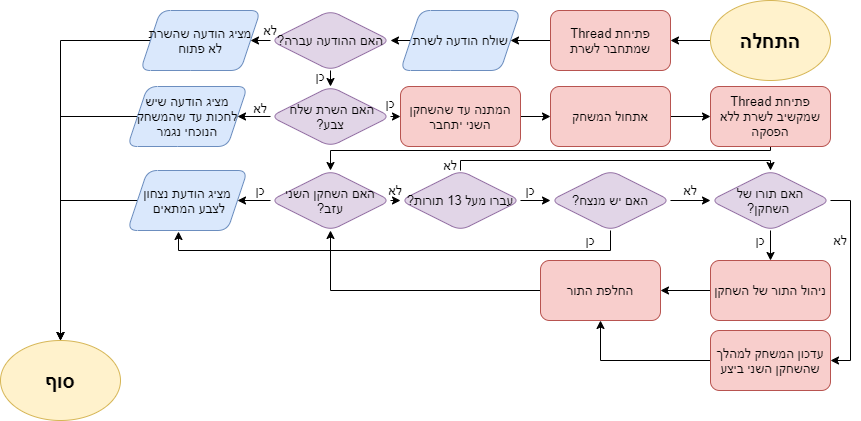
## אילוצים ודרישות

המשחק מתוכנת בפייתון גרסה 3.8.5 ומשתמש בפייגיים גרסה 1.9.6.   
בנוסף, משחק הרשתות חייב שכתובת ה-IP של השרת יהיה ידוע לפני שהמשחק מתחיל.

## הנחות יסוד ודרישות

כדי להשתמש במשחק, צריך שפייתון בגרסה מתאימה יהיה מותקן במחשב. צריך להוריד pygame. אם אין pycharm או סביבת פיתוח אחרת, צריך להוסיף את פייטון ל-path של המחשב, ולהריץ את הקוד דרך ה-cmd. על מנת לפתוח את המשחק ב-cmd, יש לכתוב python main.py. אם רוצים להריץ מוד ספציפי של המשחק, אפשר גם לכתוב python main.py [mode] כאשר מספר המוד יהיה במקום הסוגריים המרובעים.

# תרשים ארכיטקטורה

תרשים הזרימה הראשון מתאר את הפעולה main והשני את הפעולה multi.

# מדריך למשתמש

## תרשים הפעלה



בתחילת הרצת הקוד, יופיע מסך הפתיחה המופיע מלמעלה.

* אם שחקן לוחץ על 1, הוא בוחר באופציית המשחק המקומי בין שני שחקנים. ייפתח המסך שמתחת למסך הפתיחה משמאל. כאשר הוא לוחץ עוד פעם על המסך, המשחק מתחיל.
* אם השחקן לוחץ על 2 במסך הפתיחה, הוא בוחר במשחק אונליין רב משתמשים. אם השרת סגור, תודפס הודעה שצריך לפתוח את השרת והמסך ייסגר. אם השרת פתוח וזה השחקן הראשון שמצטרף, יופיע המסך שמתחת למסך הפתיחה באמצע. אם מי שמצטרף הוא השחקן השני, ישר יתחיל המשחק.
* אם השחקן לוחץ על 3 במסך הפתיחה, הוא בחר במשחק נגד ה-AI. ייפתח המסך שמימין מתחת למסך הפתיחה. לאחר מכן, השחקן בוחר את ה-AI שהוא רוצה לשחק נגדו על ידי הקשת המספר המתאים. לאחר מכן נפתח המשחק.
* אם השחקן לוחץ על רווח, מופיע מסך ההוראות. בשביל לסגור אותו, אפשר ללחוץ על הלחצן השמאלי של העכבר או על מקש ה-ESC.

**המשחק לאחר מכן מתנהל בתורות, התור הראשון הוא של השחקן הלבן כפי שניתן לראות בתרשים. כאשר המשחק נגמר, יופיע מסך הניצחון למי שניצח. אם שחקן יוצא באמצע המשחק, גם יופיע מסך הניצחון לפני שהמשחק נסגר.**

### הוראות הפעלת המשחק

* לחיצה על הלחצן של העכבר קוראת לפעולה game.select. הפעולה קודם בודקת אם מחסום מורם. אם מחסום מורם, היא מנסה להציב אותו במקום שבו השחקן לחץ. אם הפעולה מצליחה True מוחזר, אם לא מודפס על המסך שהמקום שהשחקן ניסה להציב את המחסום הוא מקום לא חוקי. אם מחסום לא מורם אבל החייל של השחקן מורם, הפעולה בודקת אם ניתן להזיז את החייל למקום שבו השחקן לחץ. אם כן, הפעולה מזיזה את השחקן. אם לא, החייל משוחרר. אם מחסום וחייל לא מורמים, הפעולה מנסה להרים את החייל שנמצא במקום שהשחקן לחץ. אם יש חייל במקום הזה, הפעולה מרימה אותו וניתן יהיה לראות עיגולים אפורים במשבצות הסמוכות לחייל. אם אין, לא קורה כלום.
* לחיצה על מקש הרווח תקרא לפעולה game.lift\_wall. אם השחקן לא השתמש בכל המחסומים שלו, המשחק ירים מחסום. אם מחסום מורם, הפעולה תשחרר אותו. אם חייל מורם כאשר לוחצים על רווח, הוא משוחרר.
* לחיצה על מקש ה-f תסובב את המחסום המורם אם יש מחסום מורם.
* לחיצה על CTRL+Z תעשה "undo" למהלך האחרון שנעשה (במקרה והמשחק הוא לא אונליין). כל שחקן יכול לעשות את זה רק פעם אחת במשחק על מנת לחזור על טעות.

# סביבת הפיתוח

השתמשתי בסביבת הפיתוח Pycharm של JetBrains.

# תיעוד נושא החקר

## תכנות מונחה עצמים

תכנות מונחה עצמים היא פרדיגמת תכנות המבוססת על המושג של אובייקטים. פרדיגמה זו מנסה לחקות את העולם האמיתי, שבו כל דבר הוא אובייקט הנמצא באינטרקציה תמידית עם האובייקטים בסביבה. לכל אובייקט יש תכונות ופעולות משלו. שמורות בתוך האובייקט נתונים (שדות) הקשורים למצב ותכונות שלו וקוד בצורה של פעולות / פרוצדורות. כל אובייקט יכול לשנות את המצב שלו. אובייקטים יכולים להיות באינטרקציה אחד עם השני, לרשת אחד מהשני ולהשפיע על המצב של אובייקטים אחרים.

רוב התכנות המונחה עצמים משתמש במחלקות (classes). כל אובייקט הוא מופע (Instance) של מחלקה מסוימת. לרוב, שפות תכנות התומכות בתכנות מונחה עצמים הן שפות תכנות אימפרטיביות או פרוצדורליות. בכל שפת תכנות, הרעיון של תכנות מונחה עצמים מיושם בצורה אחרת.

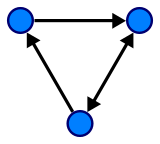
נשתמש בעט כדוגמה לאובייקט. לעט יש תכונות כמו צבע הדיו והרוחב שלו המאפיינים את העט. בנוסף, לעט יש מספר פעולות שמשנות את המצב שלו, כמו לפתוח ולסגור. לעט גם יש פעולות שמשנות את המצב של אובייקטים הנמצאים סביבו. למשל, פעולת הכתיבה מקבלת דף ומשנה את המצב של הדף. בתכנות מונחה עצמים יש מספר עקרונות חשובים:

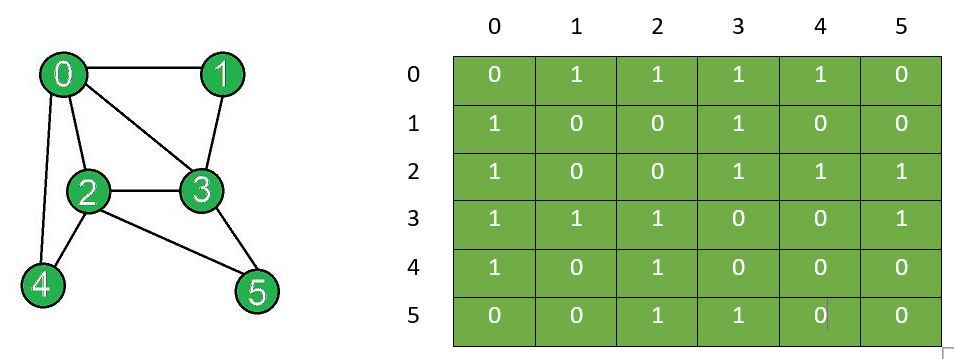
* ירושה (Inheritance): מחלקה יכולה לרשת תכונות ממחלקה אחרת. למשל, יכולה להיות המחלקה "בעל חיים". לבעל חיים מספר פעולות ותכונות המאפיינות אותו כמו גיל וגובה, ופעולות המאפיינות אותו כמו אכילה, ריצה והשמעת קול. אם אנחנו רוצים להגדיר מחלקה של קוף, ניתן לקבוע שהמחלקה "בעל חיים" תהיה מחלקת אב של קוף. המחלקה קוף תירש את כל המאפיינים שיש לבעל חיים. בפייתון, מחלקה יכולה לרשת מיותר ממחלקה אחת.
* קומפוזיציה (Object composition): תכונה של מחלקה יכולה להיות מופע של מחלקה אחרת. למשל, יכולה להיות המחלקה "מנוע". אם נרצה להגדיר מחלקה של "מכונית", אחד המאפיינים שלו יהיה מנוע. ככה, משתמשים באובייקט אחד על מנת להגדיר אובייקט אחר.

כל השפה בפייתון מבוססת על הפרדיגמה של תכנות מונחה עצמים. בפייתון, כל טיפוס וכל פעולה הם אובייקטים. כל טיפוס בפייתון, המוגדרים כחלק מהשפה והמוגדרים על ידי המשתמש, יורשים מהמחלקה object. הפרויקט שלי מבוסס על הרעיון של תכנות מונחה עצמים וכל דבר בפרויקט הוא עצם.

## אלגוריתם חיפוש

אלגוריתם חיפוש הוא אלגוריתם שנועד לפתור בעיה של חיפוש. מטרתה היא למצוא מידע כלשהו השמור במבנה נתונים מסוים. אלגוריתם חיפוש פשוט הוא אלגוריתם חיפוש לינארי, העובר על מערך או רשימה מקושרת ומחפש את האיבר הספציפי שמנסים למצוא. לא תמיד ניתן להשתמש באלגוריתם חיפוש לינארי במקרים של מבני נתונים מסובכים יותר. האלגוריתמים BFS ו-DFS הם שני אלגוריתמים לחיפוש בגרף.

גרף הוא מבנה נתונים המורכב מצמתים (vertices) וקשתות (edges). למשל, הגרף משמאל הוא גרף המורכב משלושה צמתים (העיגולים הכחולים) ושלוש קשתות (החצים השחורים). הצמתים הם האיברים עצמם בגרף והקשתות מקשרות בין הצמתים. מבנה נתונים גרף מתאים לייצג מסלולים, רשתות תקשורת ועוד. עצים יכולים להיות גם מיוצגים בגרפים.  
גרף לא מכוון הוא גרף שאם אפשר ללכת מצומת V1 לצומת V2 דרך קשת E, בהכרח אפשר ללכת מצומת V2 ל- V1דרך אותה הקשת. בגרף מכוון, הקשר הזה לא מתקיים וכל קשת הוא רק חד כיווני. לכן אם אפשר להגיע מצומת V1 לצומת V2 וגם מצומת V2 ל- V1, יהיו שתי קשתות שונות. ניתן לראות שהגרף הנ"ל הוא גרף מכוון. שני צמתים נקראים שכנים אם עוברת ביניהם קשת. גרף לא משוקלל הוא גרף שאורכי כל הקשתות שלו שווים, שהמסלול הקצר ביותר הוא בהכרח המסלול שעובר דרך הכי פחות צמתים. בגרף משוקלל, לכל קשת יש אורך או "משקל".

ישנן שתי דרכים עיקריות לייצג גרף, רשימת שכנות ומטריצת שכנות. מטריצת שכנות (מטריצת סמיכויות) מייצגת את הגרף כמערך דו מימדי שכל אינדקס הוא צומת בגרף. במטריצה A, A[i][j] ייצג את משקל הקשת בין הצמתים Vi ו-Vj. בגרף לא משוקלל, 1 מייצג קשת ו-0 מייצג שאין קשת. אפשר לראות משמאל מטריצת שכנות של גרף לא מכוון ולא משוקלל.

רשימת שכנות היא ייצוג של גרף בצורה של "מילון". לכל צומת יש רשימה של כל הצמתים שניתן להגיע אליהם מהצומת הנוכחי. ניתן להסתכל על רשימת שכנות כמערך חד מימדי שכל איבר בו הוא רשימה של כל המקומות שניתן להגיע אליהם מהמקום הנוכחי. אין דרך להציג גרף משוקלל בייצוג זה שתהיה הגיונית.

כאשר משתמשים בגרפים, יותר נהוג להשתמש ברשימות שכנות בגלל הדרך האינטואיבית שבה הן מיוצגות. מטריצת שכנות מתאימה לגרפים משוקללים. בפרויקט שלי השתמשתי גם ברשימת שכנות, שמיוצגת כ-defaultdict שהמפתחות שלו הם הצמתים מיוצגים כ-tuples (כל המיקומים על הלוח) והערכים שלו הם sets בשביל שהגישה לכל איבר תהיה מהירה וכי הסדר של הקשתות לא חשוב.

האלגוריתמים Breadth-First Search ו-Depth-First Search הם אלגוריתמים של חיפוש בגרף.

Breadth-First (רוחב ראשון) היא צורת חיפוש בגרף שקודם הולכת לרוחב ואז לעומק. אם משתמשים בחיפוש בשביל למצוא את המסלול בין שני צמתים V1 לצומת V2, הוא בודק קודם את כל המסלולים האפשריים באורך 1 מ- V1, אז כל המסלולים האפשריים באורך 2, וכך הלאה. הוא מפסיק כאשר הוא מגיע לצומת V2. ניתן לראות שהאלגוריתם תמיד מוצא את המסלול הקצר ביותר מפני שהוא הולך קודם לרוחב.

האלגוריתם מתחיל בצומת ההתחלתי. הוא עובר על כל השכנים של הצומת ובונה מסלול לכל שכן. הוא שומר את כל המסלולים בתוך טור. האלגוריתם רץ עד שהטור ריק. בתוך לולאה, האלגוריתם כל פעם שולף את ראש הטור (מסלול) ורואה את הצומת האחרון שבמסלול. הוא עובר על כל השכנים של הצומת, ואם הם צמתים חדשים (לא נבדקו כבר) בונה מסלול חדש איתם בסוף המסלול. הוא מוסיף את המסלול החדש לסוף הטור ומתחיל שוב עם האיבר הבא בטור. אם מקבלים מסלול שמגיע לצומת הרצוי, מחזירים את המסלול הזה. זה יהיה המסלול הקצר ביותר. אם הטור מתרוקן, זה אומר שאין מסלול שמגיע לצומת הרצוי.

הסיבוכיות של הפעולה היא O(V+E), כאשר V כמות הצמתים ו-E הוא כמות הקשתות. זה המקרה הגרוע שבו עוברים על כל מסלול אפשרי עד שמגיעים למסלול הנכון. לרוב, האלגוריתם יהיה הרבה יותר קצר.

Depth-First (עומק ראשון) היא צורת חיפוש אחרת בגרף שבודק קודם לעומק ואז לרוחב. האלגוריתם מנסה כל מסלול במלואו לפני שהוא מתחיל לבדוק מסלול אחר. הוא יפסיק לבדוק מסלול כאשר הוא יראה שכל השכנים של הצומת האחרון במסלול כבר נמצאים בתוך המסלול. האלגוריתם לא ימצא בהכרח את המסלול הקצר ביותר, אלא ימצא מסלול כלשהו בין הצומת ההתחלתי לצומת הסופי (למקרה שיש).

האלגוריתם מתחיל בצומת ההתחלתי. דוחפים את הצומת ההתחלתי למחסנית כמסלול ההתחלתי. אחר כך, עושים לולאה על המחסנית עד שהיא ריקה. כל פעם שהלולאה רצה, שולפים את האיבר (המסלול) בראשה. עוברים על כל השכנים של הצומת האחרון במסלול ובונים מסלול חדש לכל אחד (שלא כבר נבדק) ודוחפים את המסלול החדש לתחילת המחסנית. אם מגיעים למצב שאין עוד שכנים שלא נבדקו ושהמסלול לא הגיע למטרה, שולפים את המסלול מהמחסנית וממשיכים עם המסלול הבא. ברגע שמגיעים לצומת היעד, מחזירים את המסלול. אם המחסנית ריקה, הפעולה עברה על כל המסלולים ולכן היא תחזיר False. אפשר לכתוב את הפעולה גם כפעולה רקורסיבית שמחסנית הקריאות מדמה את המחסנית של המסלולים.

הסיבוכיות של הפעולה היא גם O(V+E) במקרה הגרוע שבו הפעולה עוברת על כל המסלולים האפשריים. שתי הפעולות עושות את אותו הדבר אם הן עוברות על כל המסלולים האפשריים, רק בסדר שונה. הפעולה DFS יותר חסכונית במקום מפני שלא בונה הרבה מסלולים מבלי לבדוק אותם. BFS יותר מתאים אם המטרה נמצאת קרובה לצומת ההתחלתי ושיש מעט מסלולים שמגיעים למטרה. במקרה שיש הרבה מסלולים אפשריים והמטרה רחוקה מהצומת ההתחלתי, DFS יותר מתאים. היתרון של BFS הוא שהוא יכול לחשב את המסלול הקצר ביותר, בזמן שה-DFS יצטרך לעבור על כל המסלולים בשביל למצוא את הקצר ביותר.

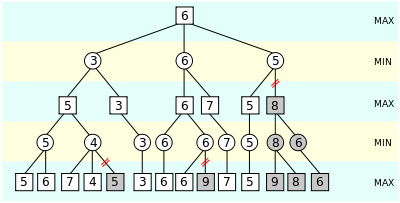
## minimax / alpha beta pruning

האלגוריתם minimax הוא אלגוריתם בתורת המשחקים, בינה מלאכותית, תורת ההחלטות ופילוסופיה בשביל לקבל את ההחלטה שתביא לרווח ה**מקס**ימלי וההפסד ה**מינ**ימלי. זה אלגוריתם של בינה מלאכותית, כי המחשב מנסה לחקות את הדרך שבה האדם חושב כאשר הוא משחק משחק אסטרטגי. משחק סכום אפס הוא משחק שככל שמהלך אחד טוב לשחקן אחד, הוא רע לשחקן השני. המשג "סכום אפס" נובע מזה שאם סוכמים את הרווח של השחקן הראשון ואת ההפסד של השחקן השני, הסכום יתאזן ויהיה 0. המשחק המבוך הוא משחק סכום אפס כי ככל שמהלך הוא טוב יותר לשחקן אחד, הוא רע יותר לשחקן השני.

בכל משחק אסטרטגי סכום אפס, קיים אלגוריתם כלשהו שניתן בעזרתו לחשב כמה טוב מהלך מסוים. למשל בשחמט, המהלך הכי טוב הוא לעשות מט לשחקן השני. בתאוריה, תמיד יש מהלך שהוא "הכי טוב".

אלגוריתם המינימקס לוקח כנקודת הנחה ששני השחקנים משחקים בצורה האופטימלית. האלגוריתם הוא אלגוריתם רקורסיבי שבמצב האידאלי היה ממשיך עד סוף המשחק. מפני שהאלגוריתם איטי יותר בצורה מעריכית ככל שיורדים יותר לעומק, לרוב צריך להתפשר על עומק קטן יותר.

המינימקס הוא אלגוריתם רקורסיבי. בשביל לחשב מה המהלך הטוב ביותר בשביל השחקן הלבן, הוא מנסה כל מהלך אפשרי. לכל מהלך, הוא יחשב מה המהלך הכי טוב שהשחור יכול לעשות באמצעות אותו האלגוריתם. המחשב לוקח בחשבון ששני השחקנים רוצים לנצח וירצו לעשות את המהלך הטוב ביותר. זה ממשיך עד לעומק המוגדר בפעולה, או עד שמגיעים למצב של סוף המשחק. כשהאלגוריתם מגיע לעומק המתאים, הפעולה מחזירה את "ערך המשחק" במצב הזה. "ערך המשחק" גדול יותר ככל שהמצב של הלוח יותר טוב לשחקן הלבן וקטן יותר ככל שהמצב של הלוח יותר טוב לשחקן השחור. ערך של 0 אומר ששני השחקנים נמצאים במצב שווה. ניתן לראות באיור משמאל, איך המחשב באמצעות האלגוריתם של המינימקס מוצא את המהלך הטוב ביותר בהתחשבות במהלכים הבאים. במקרה של האיור, המחשב חושב 4 מהלכים קדימה. סיבוכיות האלגוריתם הוא O(nm) כאשר n הוא כמות המהלכים ו-m הוא העומק של העץ.

בפרויקט שלי, לא השתמשתי באלגוריתם ה-alpha-beta pruning. האלגוריתם הוא אופטימיזציה לאלגוריתם ה-minimax שגורם לו לרוץ יותר מהר על ידי חיסכון בחישוב של מהלכים שלא יכולים להיות המהלכים הנכונים. הוא אלגוריתם חיפוש שבמהלך החיפוש לעומק שמפסיק לחשב פתרונות חלקיים ברגע שברור שהם גרועים מפתרונות שכבר נבדקו. האלגוריתם מחזיר בדיוק את אותו הערך שהמינימקס היה מחזיר, אבל בזמן קצר יותר כי הוא לא מחשב מהלכים שאין סיבה לחשב אותם. ניתן לראות באיור משמאל את אופן הגיזום של האלגוריתם. הסיבוכיות של גיזום אלפא בטא במקרה הגרוע שווה לסיבוכיות של מינימקס תמים. במקרה הטוב ביותר, הסיבוכיות יכולה להיות .

## רשתות תקשורת

בתכנות עם רשתות, חשוב להבין את הבסיס של רשתות תקשורת. בתקשורת בין שני מחשבים, מתרחשים הרבה פרוטוקולים הפועלים בשכבות שונות. המודל של השימוש באינטרנט להעברת מידע בין מחשבים הוא ה-Internet Protocol Suite - TCP/IP. המודל מורכב מארבע שכבות, שכבת קשר, שכבת רשת, שכבת תעבורה, ושכבת יישום. השכבה הגבוהה ביותר, שכבת היישום (Application), אחראית על הגדרת סוג התקשורת בין שני המחשבים (שרת/לקוח, שני לקוחות). פרוטוקולים חשובים בשכבת היישום הם HTTP (HyperText Transfer Protocol), הנועד להעברת קבצי HTML והמידע המוכל בתוכם, SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) להעברת מיילים, FTP (File Transfer Protocol) להעברת קבצים וכך הלאה.

שכבת התעבורה (Transport), אחראית על ניהול התקשורת בין המחשבים, אמינות הנתונים ואמינות החיבור. הפרוטוקול הכי משומש בשכבת התעבורה הוא TCP, Transmission Control Protocol. פרוטוקול TCP מעביר ביתים של מידע בצורה מהימנה, מסודרת, ומאושרת מבחינת שגיאות. הפרוטוקול מונחה חיבור, כלומר הוא צריך שהשרת והלקוח יהיו מחוברים לפני שהוא מתחיל להעביר מידע. הפרוטוקול יכול לבקש שליחה מחדש של נתונים שלא הגיעו בצורה תקינה. שימושים ב-TCP כוללים את הWorld Wide Web, שליחת אימייל והעברת קבצים. פרוטוקול UDP User Datagram Protocol, הוא פרוטוקול תעבורה אחר שמעביר את כל המידע באופן לא אמין אך מהיר. הפרוטוקול לא בודק בכלל את תקינות המידע ולכן המידע יכול להגיע בסדר לא נכון, להגיע באופן כפול או לא להגיע בכלל. פרוטוקול זה מהיר יותר מTCP ולכן משתמשים בו לצורך real time streaming כמו שיחות וידאו.

שכבת הרשת (Internet) היא השכבה שממפה את הרשת ומנתבת את חבילות המידע לפי מיפוי זה. שכבת הרשת היא השכבה בה מתבצעות כל ההחלטות בנוגע לדרך שבה יועברו הנתונים דרך הרשת. היא זו שתקבע האם קיים קשר בין המקור ליעד, היא תבחר באיזו דרך יעברו הנתונים על פי שיקולים שונים, ביניהם - מהירות, נגישות, יעילות, עומס ועלויות. שכבת הרשת גם מעניקה כתובת לכל מכשיר קצה ברשת. כיום, הפרוטוקול השולט בשכבת הרשת הוא פרוטוקול IP - Internet Protocol. בתוך פרוטוקול IP יש גרסאות שונות, המשומשות ביותר הן IPv4 ו-IPv6. ההבדל העיקרי בין שניהם הוא גודל מרחב הנתונים, IPv4 משתמש ב-32 ביתים, כלומר מספק 4,294,967,296 כתובות ייחודיות. לעומת זאת, IPv6 משתמש במרחב של 128 ביתים, לכן בתאוריה אפשר שיהיו עד כתובות ייחודיות. כתובת של IPv4 מיוצגת באמצעות ארבעה מספרים מ-0 עד 255, למשל 213.0.56.136. הכתובת 127.0.0.1 שמור ככתובת ה-localhost, הכתובת שבעזרתו המחשב יכול לקרוא לעצמו. פרוטוקול IPv6 הוא הגרסה העדכנית ביותר של IP והוא פותח כתגובה לכך שהאינטרנט מתפתח במהירות גבוהה והגודל של IPv4 לא מספיק. כתובת של IPv6 לדוגמה הוא 2001:db8:3333:4444:5555:6666:7777:8888.

ניתן לראות שבניגוד ל-IPv4, הכתובת מופרדת ל-8 מספרים לעומת 4, ושכל אחד נע מ-0 לFFFF, כלומר 0 עד 65535.

שכבת הקשר (Link) היא השכבה התחתונה של המודל. זו השכבה המתקשרת עם השכבה הפיזית של המחשב, היא מחלקת את החבילות לכתובות הספציפיות שהיא אמורה לחלק אותן אליהן. שכבת הקשר היא לדוגמה Ethernet, WiFi וכו'.

# פירוט המודולים

## Pygame

Pygame הוא קבוצה של מודולים המשמשים לכתיבת משחקי מחשב. המודול כולל ספריות של גרפיקה ואודיו המקלות על כתיבת משחקים עם גרפיקה טובה. פייגיים רץ על כמעט כל פלטפורמה ומערכת הפעלה והיא שדרוג של הספריה SDL (Simple DirectMedia Layer). פייגיים משתמש בקוד הכתוב בAssembly ו-C באופטימיזציה מירבית.

פייגיים כתוב בצורה פשוטה, קצרה ויעילה. המודול משתמש בתכנות מונחה עצמים וכל תמונה, מסך, ציור, צליל וכו' מהווים עצמים. ניתן להשתמש במודולים ספציפיים בתוך pygame, לא חייבים להשתמש בכל הספריה אם רוצים להשתמש בפייגיים רק למטרה ספציפית.

במשחק, פייגיים הוא מה שמקשר בין המידע השמור במשחק לבין מה שהמשתמשים רואים על המסך. ללא פייגיים, המשחק עדיין היה עובד ברמה התאורטית אבל לא היה אפשר לראות את הלוח, ללחוץ על השחקן, להזיז מחסום או בכלל להבין את מה שקורה במשחק. חלק מהמחלקות העיקריות בפייגיים שהשתמשתי בהן:

pygame.Surface - "משטח" - אובייקט שבעזרתו ניתן להציג דברים על המסך

pygame.font - גופן - הדרך להציג טקסט

pygame.Rect - מלבן

pygame.display - המסך של המשחק

## Pygame.gfxdraw

זוהי ספריה בתוך פייגיים שאחראית על שרטוט דמויות בגרפיקה טובה יותר. כאשר עושים import pygame, הספריה הזו לא מיובאת וצריך לייבא אותה בנפרד, כי זו ספריה נסיונית. הספרייה משתמשת בטכנולוגיית anti-aliasing בשביל לשרטט קווים, מעגלים וצורות נוספות בצורה יותר אסתטית. אני משתמש בספריה הזו בשביל הפעולות Board.drawmoves()ו- Pawn.draw().

## Threading

תהליכון (thread) הוא מושג במדעי המחשב המתאר פעולה שהמחשב עושה בזמן מסוים. במילים פשוטות, תהליכון הוא ביצוע של משימה מסוימת שהמחשב עושה באופן מבודד מהדברים האחרים שהמחשב עושה. כיום, מערכות הפעלה מאפשרות לנהל מספר תהליכונים בזמן שהוא עובד על תהליך אחד (process). בפייתון במודול threading, קיימת אפשרות לעשות שני דברים בבת אחת.

הדרך שהמחשב מסוגל לעבוד על שני דברים "בו זמנית" נקראת threading או multiprocessing. מפני שלרוב המחשבים יש רק מעבד אחד ולכן לא ניתן באמת להריץ קוד במקביל, המחשב במקום מחליף בין הפעולות שהוא עושה בקצב מהיר ובכך מדמה "מולטיטסקינג".

בפרויקט, שני תהליכונים רצים במקביל. למחלקה main יש פעולה connect שמחברת בין המחשב של השחקן (הלקוח) לשרת. הפעולה הזו רצה במקביל לעדכון של המסך של הלקוח בpygame. הסינטקס שלה הוא:

threading.Thread(target=self.connect).start()

* threading.Thread() יוצר מופע אנונימי של מחלקת Thread.
* target פונקציית המטרה של התהליכון, הפעולה שהתהליכון האנונימי עושה בזמן שהתהליכון הראשי ממשיך לעדכן את המשחק.
* start() היא פעולה פנימית של Thread שאומר לתהליכון להתחיל לעבוד.

אם לא הייתי משתמש בתהליכונים, לא היה דרך שהמחשב היה יכול גם לקבל מידע מהשרת וגם לעדכן את המסך לפי המידע הזה במקביל.

## Time

מחלקת זמן. המחלקה מסוגלת להגיד למחשב להפסיק לפעול לכמות זמן מוגדרת בעזרת הפעולה:

time.sleep(s)

בפעולה, הקוד עוצר למשך s שניות וממשיך לפעול כרגיל לאחר שנגמרו s השניות. זה חשוב בשביל שהמשתמשים יקלטו מה קורה על המסך, ושמסכים לא יתחלפו תוך חלקיק שנייה.

## Socket

שקע (socket) הוא נקודת קצה עבור זרם נתונים בין תהליכים ברשת מחשבים. שקעים נותנים לתהליכים שונים ברשת את היכולת לתקשר אחד עם השני. השקע הוא הבסיס לתקשורת בין מחשבים שונים ותכנות ממשקים רב משתמשים ברשת.

המודול socket הוא חלק מהספריה הסטנדרטית של פייתון ומספק ממשק ל-Berkeley Sockets API. המודול עובד ישירות עם החומרה של המחשב.

כדי לפתוח שקע בפייתון, מאתחלים אותו כך:

my\_socket = socket.socket(socket.AF\_INET, socket.SOCK\_STREAM)

socket.socket יוצר עצם מטיפוס socket שמקבל שני פרמטרים, משפחת הכתובות (שכבת הרשת) וסוג השקע (שכבת התעבורה). AF\_INET אומר למחשב שמשתמשים במשפחת הכתובות IPv4. הפרמטר SOCK\_STREAM אומר למחשב שמשתמשים בפרוטוקול TCP. צריך לאתחל את השקע גם בצד של השרת וגם בצד של הלקוח.

בשביל שהשקע של הלקוח יוכל להתחבר לשקע של השרת, יש להשתמש בפעולה:

server\_socket.bind((HOST,PORT))

client\_socket.connect((HOST,PORT))

הפעולה bind מעניקה לשרת את הכתובת והפורט. הכתובת HOST הוא כתובת IPv4 של המחשב שבו פועל השרת. הפורט יכול להיות כל פורט במחשב שאינו שמור. אני השתמשתי בפורט 49550. הפעולה connect מחברת את השקע של הלקוח לשקע הנמצא בכתובת HOST דרך הפורט PORT.

פעולות חשובות נוספות בsocket שיש בהן שימוש בפרויקט שלי:

server\_socket.listen([backlog])

הפעולה listen אומרת לשקע להקשיב לשקעים אחרים. השרת משתמש בזה בשביל ליצור קשר עם השקעים של הלקוחות. listen גורמת לשקע לחכות עד ששקע אחר ייצור איתו קשר. המשתנה backlog הוא משתנה אופציונלי שקובע את כמות החיבורים שהשרת מאפשר להתחבר אליו. כאשר לא מוגדר ה-backlog, המחשב משתמש בbacklog ה-default.

server\_socket.accept()

הפעולה accept באה אחרי הפעולה listen. היא מחזירה tuple של השקע שמתחבר אליו והכתובת שלו.

my\_socket.sendall(bytestring)

הפעולה sendall שולחת מידע כ-bytestring דרך השקע my\_socket.

my\_socket.recv(buffsize)

הפעולה recv מחזירה את הנתונים שהתקבל ב-my\_socket, בגודל buffsize ביתים (8 סיביות).

בקוד שלי, קיימות שתי מחלקות, שרת ולקוח. הלקוחות הם השחקנים המשתמשים במשחק. השרת הוא האחראי על התקשורת בין הלקוחות ודואג שכל המידע יועבר ביניהן. המחלקות של השרת והלקוח משתמשות בשקעים בשביל ליצור קשר אחת עם השנייה.

## Collections

ספריית collections בפייתון היא גם חלק מהספריה הסטנדרטית של פייתון. הספרייה כוללת מבני נתונים שנקראים containers (מכולות) שמהווים תחלופה למבני הנתונים הקיימים בשפה (list, tuple, set כו'). השתמשתי בשני מבני נתונים מספריית collections, הראשונה collections.deque והשנייה collections.defaultdict.

* collections.deque - דו-תור הוא תור שמשתמש ברשימה מקושרת לשני כיוונים. זה מבנה נתונים טוב להכנסה ושליפה משני הקצוות ומהווה תחלופה הרבה יותר מהירה ויעילה לlist. שליפה מההתחלה של deque הוא O(1) לעומת שליפה מההתחלה של רשימה שהיא O(n), כי צריך להזיז את כל איברי הרשימה שמאלה. לעומת זאת, Random Access, או גישה לאיברים באמצע דו-תור היא O(n), למרות ש-n מחולק במספר קבוע גדול ולכן לא איטי אלא אם כן מדובר בטור ארוך מאוד. גישה לאיברים באמצע רשימה רגילה היא O(1).
* collections.defaultdict - מבנה נתונים המבוסס על dictionary. האימפלמנטציה דומה מאוד, יש מפתחות וערכים. המחשב שומר את הערכים ב-Hash Table לפי ערך ה-hash של המפתח. הפעולה הבונה של defaultdict מקבלת פרמטר default\_factory. הפרמטר הזה הוא אובייקט של פעולה בונה של מחלקה כלשהי שלא מקבלת פרמטרים. לאחר מכן, כשמוסיפים key חדש ל-defaultdict, ה-value שלו שווה אוטומטית ל-default\_factory. למשל, אם מגדירים שה-default\_factory הוא הפעולה int, הערך הראשוני כשמגדירים key חדש למילון יהיה המספר השלם ה-default, 0. במילים אחרות, defaultdict לעולם לא יזרוק KeyError, כי אם מנסים לחפש מפתח שלא נמצא ב-defaultdict, הוא אוטומטית מוסיף לו את המפתח עם הערך של ה-defaultfactory. אני השתמשתי בבסיס נתונים הזה בשביל לשמור את כל הצעדים האפשריים בפעולה board.all\_possible\_moves. שם השתמשתי ב-set כ-default\_factory. זה קיצר את הקוד וייעל אותו יותר.

## Random

ספרייה האחראית על הגרלת דברים פסאודו-אקראיים. מספר פסאודו-אקראי הוא מספר כביכול אקראי אך מבוסס על אלגוריתם קבוע. המנוע שבו הוא משתמש הוא Mersenne Twister, אחד המנועים המשומשים ביותר בעולם להגרלת מספרים אקראיים. חשוב לציין שניתן בתאוריה למצוא את האלגוריתם של random ולכן אין להשתמש בו למערכות הגנה ואבטחה.

במשחק שלי, הספרייה random משומשת לAI בשביל שלא תמיד יעשה את אותו המהלך או יפעל לפי אותה "חשיבה". הפעולה מהספריה שהשתמשתי בה היא:

random.randint(1,6)

שמגרילה מספר אקראי שלם בין 1 ל-6. כמעט כל פעולה בספריית random משתמשת בפעולה הבסיסית - random.random() שמחזיר מספר עשרוני בין 0.0 ל-1.0.

## Sys

ספרייה שנותנת גישה למשתנים שה-interpreter (מפרש) של פייתון עובד איתם. המפרש של פייתון הוא מה שמתרגם את פייתון מטקסט לקוד. ה-Interpreter הכי פופולרי של פייתון הוא CPython, ה-Interpreter המקורי של השפה הכתוב בשפה C. השתמשתי ב-sys בשביל לקבל מידע מהמשתמש על המוד של המשחק.

sys.argv הוא רשימה של כל הפרמטרים שמכניסים בשורת הפקודה כאשר מריצים קוד מקובץ בפייתון. sys.argv[0] הוא שם הקובץ שמריצים. ב-windows, הוא כל ה-path של הקוד. כאשר כותבים בשורת הפקודה:

python main.py 3

sys.argv[0] יהיה ה-path של main, למשל "C:/User/PythonCode/main.py". sys.argv[1] יהיה 3. אפשר להשתמש בזה בשביל להכניס פרמטרים ישר בשורת הפקודה בלי להצטרך לחכות עד שהמשחק נפתח וטוען.

## Datetime

ספרייה שמשתמשת בתאריך. מקבלת מידע מהמחשב על התאריך ונותנת פעולות רבות שניתן לעשות על תאריכים. השתמשתי בספריה רק בשביל הפעולה timeit, שמחשבת את התאריך המדויק לפני הרצת פעולה ואחרי, ולאחר מכן מחשבת את כמות הזמן שלקח לפעולה לרוץ.

datetime.now() מחזיר את הזמן המדויק עכשיו.

# מדריך למפתח

## מבנה הפרויקט

Quoridor

———— quoridor

———————— \_\_init\_\_.py

———————— constants.py

———————— pieces.py

———————— board.py

———————— game.py

———— network

———————— \_\_init\_\_.py

———————— client.py

———————— server.py

———— ai

———————— \_\_init\_\_.py

———————— algorithm.py

———— main.py

———— [כל קבצי התמונות]

### \_\_init\_\_.py

הסיבה שקובץ זה חוזר על עצמו בכל תיקייה היא בגלל שקובץ \_\_init\_\_ הופך ספריה (directory) רגילה לחבילה (package) של פייתון. זה מאוד שימושי כי אז אפשר לעשות import למחלקות וקבועים השמורים בספריות האלה. למשל, כדי לקבל את המחלקה Pawn מהקובץ pieces.py, אפשר לעשות from quoridor.pieces import Pawn.

### תיקיית quoridor

תיקייה הכוללת את כל הקבצים על מנת שיהיה אפשר לשחק את המשחק בין שני שחקנים אנושיים במחשב אחד. כולל את חוקי המשחק, גרפיקה ועוד נתונים בשביל המשחק.

* constants.py: קובץ הכולל את כל המשתנים הקבועים שאני משתמש בהם. הסיבה שבחרתי לשמור את כל המשתנים הקבועים בתוך קובץ היא כי אז ניתן לשנות גדלים בקלות. למשל, אם החלטתי שרוחב החלון יהיה 400 פיקסלים אבל אז שיניתי את דעתי ל500, במקום שאצטרך לחפש בקובץ כל פעם שאני כותב 400, אשנה רק בקובץ constants את הרוחב של החלון. המשתנים הקבועים מתחלקים למספר קטגוריות: גדלים (גודל משבצת, גודל החלון, גודל החיילים וכו'), מיקומים (המיקום ההתחלתי של השחקנים, המיקום הסופי שצריך להגיע אליו), גופנים (של הטקסט על המסך) וצבעים (tuples של שלושה ערכים המייצגים RGB).  
  בנוסף לכל המשתנים הקבועים, כתבתי decorator בשם timeit שהשתמשתי בו בשלב הדיבג בשביל לראות כמה זמן לוקחות פונקציות ולנסות לקצר את הפונקציות שלוקחות יותר מדי זמן.
* pieces.py: הקובץ הכולל את המחלקה Pawn. בתחילת הפיתוח גם הייתה מחלקה wall שמחקתי כי המחלקה לא הייתה שימושית, למרות שהמשחק אמור להיות על בסיס הרעיון של תכנות מונחה עצמים. בהמשך אפרט על המחלקה Pawn.
* board.py: הקובץ הכולל את המחלקה Board. בתחילת העבודה, הייתה גם מחלקה Tile. כשראיתי שסיבוכיות זמן הריצה הייתה גבוהה מידי, שילבתי בין המחלקות Board ו-Tile והשארתי רק את Board. גם על המחלקה Board אפרט בהמשך.
* game.py: הקובץ הכולל את המחלקה Game. המחלקה מנהלת את כל מהלך המשחק ואחד המאפיינים שלו הוא מטיפוס Board (קומפוזיציה).

### תיקיית network

חבילה המאפשרת לשני שחקנים לשחק אחד מול השני דרך הרשת. הקבצים כתובים בצורה כללית כך שיהיה קל מאוד לשנות את הקוד בתיקייה בשביל משחקים או פרויקטים אחרים הדורשים תקשורת בין שני מחשבים.

* server.py: קובץ שאמור לרוץ בנפרד מהפרויקט. הקובץ פותח עצם מטיפוס Server שאפרט עליו בהמשך. פותחים את הקובץ הזה משורת הפקודה והוא רץ ללא קשר למשחק. הוא מעביר את המידע בין הלקוחות.
* client.py: קובץ המכיל את המחלקה PlayerClient. כאשר מריצים את main.py, אם בוחרים באפשרות השנייה, למחלקה main מצטרפת תכונה נוספת בשם client המקשרת בין המשחק שעל המחשב לבין השרת, והשרת מקשר בין שני הלקוחות. כך מתאפשר משחק דרך רשתות התקשורת.

### תיקיית AI

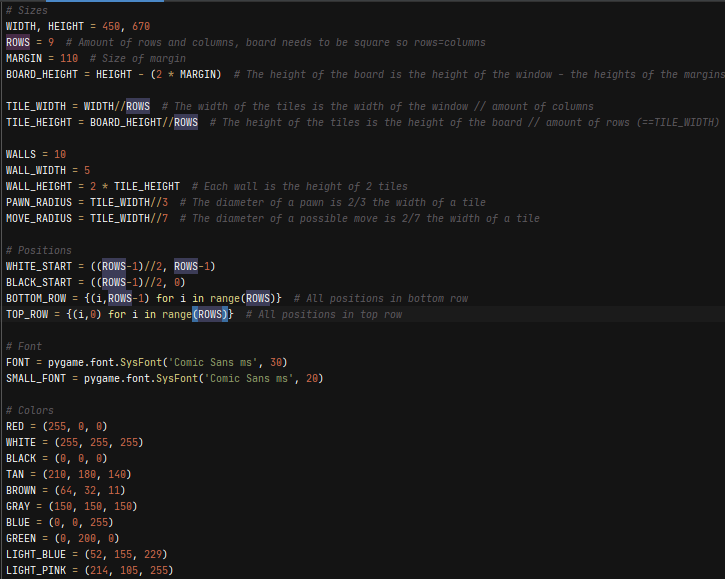
חבילה המאפשרת לשחקן לשחק מול המחשב.

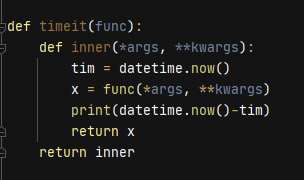
* algorithm.py: קובץ המכיל את כל המנועים של ה-AI שהשתמשתי בהם. קיימת מחלקה AI שרוב הפעולות שלה סטטיות.

### קובץ main.py

קובץ המרכז את כל התיקיות האחרות ביחד וזה הקובץ שמריצים בסוף. הקובץ כולל מחלקת main. זו המחלקה העיקרית של המשחק והמחלקה שמתחילה את המשחק באמת.

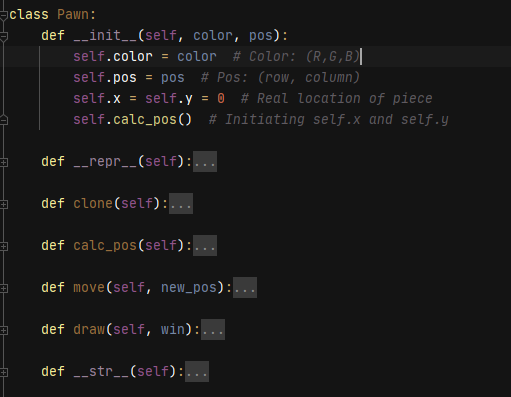
## constants.py - קבועים חשובים



כפי שצוין קודם, קובץ constants.py הוא הקובץ ששומר את כל המשתנים הקבועים שאני משתמש בהם בקבצים האחרים בפרויקט. שמרתי כמות גדולה של קבועים על מנת שיהיה קל לערוך את הערך של אחד מהם מבלי להצטרך לערוך כל מקום שאני משתמש בקבוע. ניתן לראות בתמונה למעלה את כל המשתנים הקבועים ואת הערכים שלהם. הפעולה היחידה שכתבתי בקובץ היא הפעולה timeit, פעולה (decorator) שהשתמשתי בה בעיקר בשלב הדיבוג בשביל לספור זמן של פעולת ולראות לאיזה פעולות לוקח הכי הרבה זמן לרוץ. כאשר הפעולה העיקרית main מסיימת לרוץ, היא מדפיסה את הזמן שלקח המשחק בעזרת הפעולה הזו.

הפעולה מקבלת פעולה אחרת כפרמטר. בתוכה, היא מגדירה פעולה חדשה שמבצעת את הפעולה המקורית, אבל כעת היא שומרת את הזמן כשהיא מתחילה לרוץ. כשהיא מסיימת להריץ את הפעולה, היא מחשבת כמה זמן עבר. הפעולה timeit מחזירה את הפעולה הפנימית שהיא עכשיו הגדירה.

## pieces.py - מחלקת Pawn



מחלקת Pawn מורכבת מהתכונות הבאות:

* self.color: צבע החייל. מיוצג כ-tuple של שלושה מספרים שלמים מ0 עד 255 המייצגים את ערך ה-RGB של הצבע. במשחק, הצבע יהיה או WHITE או BLACK.
* self.pos: המיקום של החייל על הלוח. tuple של שני מספרים שלמים מ-0 עד 8.
* self.x: המיקום האמיתי של החייל על ציר ה-x. מספר שלם בין 0 ל-WIDTH.
* self.y: המיקום האמיתי של החייל על ציר ה-y. מספר שלם בין MARGIN  
   ל-MARGIN + BOARD\_HEIGHT.

פעולות פנימיות (תמיד מקבלות את self) של המחלקה Pawn:

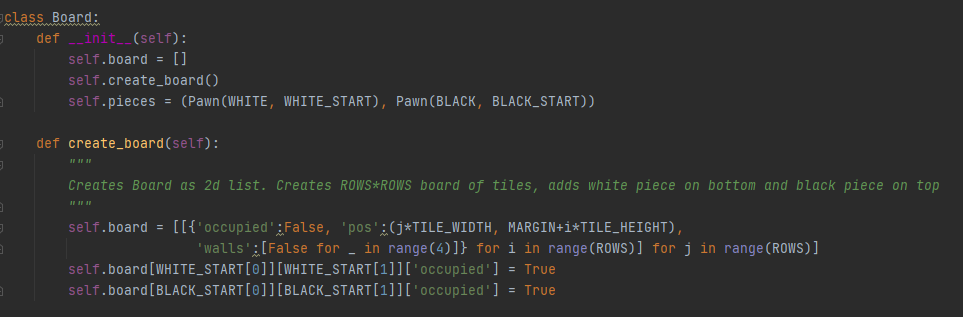
* \_\_init\_\_: פעולה בונה של חייל. מקבל צבע ומיקום על הלוח ושומר אותם בתוך האובייקט של ה-Pawn. לאחר מכן קורא לפעולה calc\_pos.
* calc\_pos: פעולה המקבלת רק את self ומחשבת את x ו-y של החייל בהתאם ל-pos.
* move: מקבל מיקום חדש ומשנה את pos למיקום החדש. לאחר מכן קורא לפעולה calc\_pos.
* draw: מקבל מסך (pygame.Surface) ומצייר עליו עיגול שמייצג את החייל באמצעות pygame.gfxdraw.filled\_circle. משתמש בקבוע PAWN\_RADIUS בשביל לקבוע את רדיוס החייל.
* \_\_str\_\_ ו-\_\_repr\_\_: פעולות המייצגות את החייל כמחרוזת.
* clone: פעולה המחזירה חייל עם אותם הנתונים כמו החייל. משומש כאשר צריך להעתיק את המשחק בשביל ה-minimax והמחסנית של ה-undo.

כל הפעולות במחלקת Pawn הן בסיבוכיות זמן ריצה קבועה O(1) למעט draw שתלוי בסיבוכיות הלא ידועה של pygame.gfxdraw.filled\_circle. המחלקה Pawn פשוטה מאוד.

בהתחלה, הייתה מחלקה נוספת בשם Wall שנמחקה בעקבות זמן ריצה ארוך מדי. המחלקה wall הייתה דומה מאוד למחלקה pawn ושתיהן ירשו מהמחלקה piece. מחלקת wall הוחלפה ב-dictionary. בדוגמה למטה, המשתנה wall הוא מחסום שכרגע נבחר על ידי המשתמש והכיוון שלו בכיוון האנכי. המיקום של המחסום הוא המיקום של העכבר כאשר sel = True.

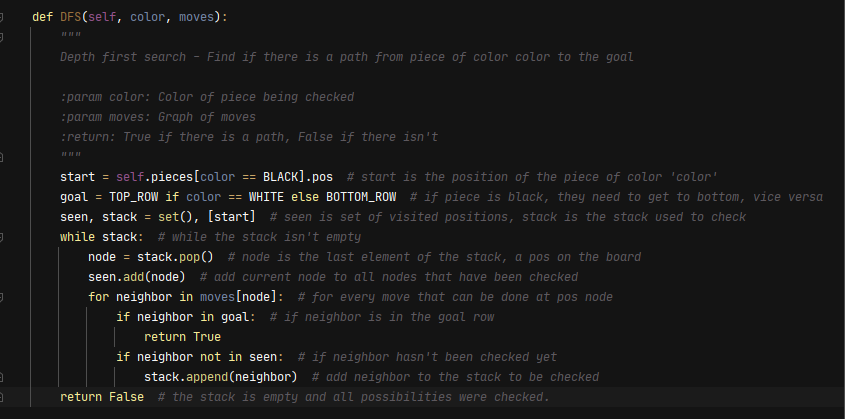
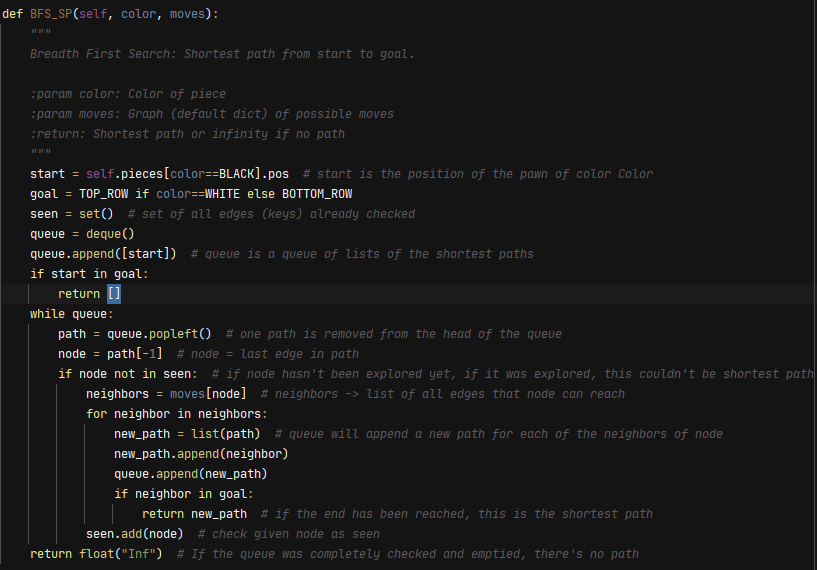
wall = {‘sel’:True, ‘dir’:1}

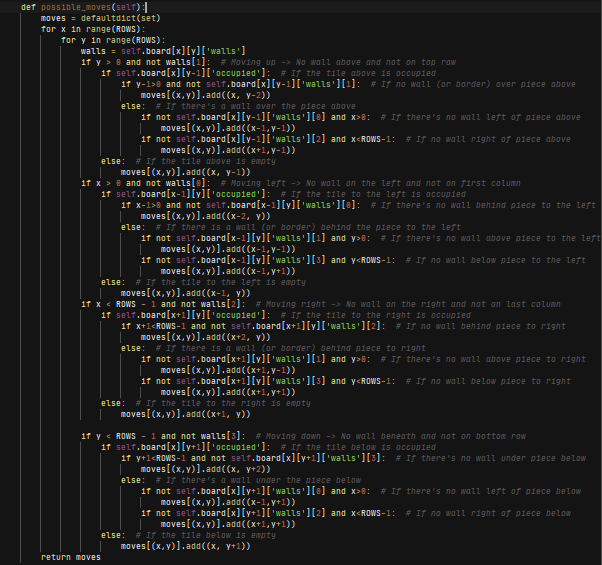
## board.py - מחלקת לוח המשחק Board

מחלקת Board היא המחלקה שבה מתרחש המשחק. הלוח שומר את כל חוקי המשחק, את רוב הגרפיקה ואת המיקומים של החיילים והמחסומים. למחלקה יש שתי תכונות: 

* self.pieces - רשומה (tuple) של שני ה-Pawns. השחקן הלבן שמור במקום ה-0 והשחקן השחור במקום ה-1.
* self.board - מערך דו מימדי שכל איבר בו הוא dictionary עם 3 מפתחות: occupied יהיה False אם אין במשבצת חייל ו-True אחרת. pos הוא המיקום האמיתי של המשבצת על המסך. walls הוא רשימה באורך 4 שמבטאת את הקצוות של כל משבצת, אם יש בכל משבצת מחסום לידו. 0 - משמאל, 1 - מעל, 2 - מימין, 3 - מתחת.

הפעולות העיקריות במחלקת board הן:

* פעולה בונה ו-create\_board(self): מכין את לוח המשחק והחיילים למצב ההתחלתי. סיבוכיות לינארית כאשר n הוא כמות המשבצות.
* הפעולה clone(self) - מחזירה לוח עם נתונים זהים ללוח הזה. חשוב כאשר צריך להעתיק את הלוח.
* הפעולה draw(self, win) - מציירת את הלוח על מסך (שהפעולה מקבלת כפרמטר). מציירת את כל המשבצות, את החיילים, את המחסומים וכו'. סיבוכיות לא ידועה מפני שתלויה בסיבוכיות של הפעולות של פייגיים. לפחות O(n) כש-n הוא כמות המשבצות.
* הפעולה move(self, piece, pos) - מזיז חייל ממשבצת אחת למשבצת אחרת. לא בודק אם ההזזה חוקית. פעולה טכנית שמשנה את ערכי occupied ב- self.board. O(1) .
* הפעולות place\_wall(self, wall) ו-unplace\_wall(self,wall) - מציב מחסום על הלוח. place\_wall לא בודק אם מיקום המחסום חוקי. unplace\_wall לא בודק אם יש מחסום לפני שהוא מוריד אותו. פעולות טכניות שמשנה את ערכי walls ב-self.board. O(1).
* הפעולה get\_piece(self, pos)- מקבלת מיקום של משבצת ומחזירה את העצם של החייל שנמצא במשבצת, או 0 אם המשבצת ריקה. סיבוכיות קבועה.
* הפעולה winner - מחזירה WHITE אם השחקן הלבן נמצא בשורה העליונה ו-BLACK אם השחקן השחור נמצא בשורה התחתונה. מחזיר None במקרה שאין עדיין מנצח. WHITE ו-BLACK הם צבעים שהוגדרו בקובץ constants. סיבוכיות קבועה.
* הפעולה can\_place\_tech(self, wall) - מקבל פרמטר wall שהוא tuple של המיקום והכיוון של המחסום שרוצים להציב. בודק אם ניתן להציב את המחסום מבחינה טכנית, הוא לא חוצה/עובר על פני מחסום אחר או אחד מדפנות הלוח. סיבוכיות קבועה.
* הפעולה can\_place(wall) - מופרדת מ-can\_place\_tech בשביל שהמחשב לא יריץ את הפעולה הזאת למקרה ש-can\_place\_tech הוא False. הפעולה קודם בודקת את can\_place\_tech. אם הוא False, הפעולה מחזירה False. אם לא, הפעולה מציבה את המחסום לרגע, מריצה את הפעולה DFS בשביל לבדוק אם שני השחקנים יכולים להגיע לקצה השני אם מציבים את המחסום, ואז משתמשת ב-unplace\_wall. מחזירה True אם DFS החזיר True בשני המקרים. במקרה הגרוע, סיבוכיות לינארית O(V+E) כאשר V הוא כמות המשבצת ו-E הוא כמות המעברים בין כל משבצת, אם ה-DFS עבר על כל המשבצות והמעברים.
* הפעולה possible\_moves(self) - פעולה שמטרתה לבנות מבנה נתונים של גרף moves המיוצג בצורת Adjacency List מיושם ב-defaultdict(set). לכל מיקום על לוח המשחק יש מפתח, וה-set ששמור כ-value שלו הוא כל המיקומים שניתן להגיע אליהם מהמיקום שהחייל נמצא בו. הפעולה כוללת הרבה תנאים, בודקת אם נמצאים מחסומים או אם החייל השני צמוד אליו. בסוף מחזיר את moves. סיבוכיות הפעולה הוא סיבוכיות לינארית, *כאשר n הוא כמות המשבצות על הלוח.*
* הפעולות DFS ו-BFS\_SP הן אלגוריתמים חיפוש בגרפים או עצים. קיצור של Depth First Search ו-Breadth First Search - Shortest Path. פירטתי עליהם בתיעוד נושא החקר.



## game.py - מחלקת המשחק Game

מחלקת Game משלבת את המחלקה של Board עם עוד חוקים, מנהלת את מהלך המשחק ובסוף מכינה את המשחק לשחקן. למחלקה Game יש תכונות רבות:

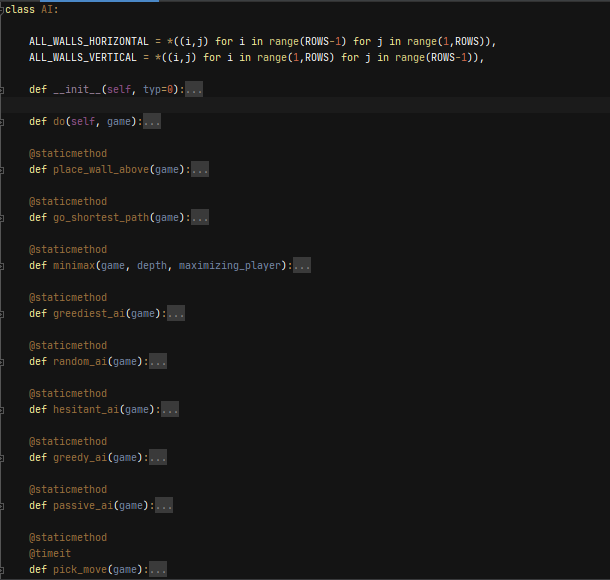
* self.started - אמת אם המשחק התחיל, False אם לא.
* self.turns - סופר כמה תורות עברו.
* self.checked\_for\_winner - משומש במחלקה Main, אמת אם כבר בדקו אם יש מנצח בתור הזה, False אחרת.
* self.selected - None אם לא בחרו בשום שחקן, עצם מטיפוס Pawn אם בחרו בשחקן.
* self.wall\_selected - תכונה שמייצגת עצם של מחסום. Dictionary עם התכונות sel ו-dir. Sel הוא אמת אם הרימו מחסום ו-False אם המחסום לא מורם. Dir 0 אם המחסום אופקי ו-1 אם המחסום אנכי.
* self.turn - WHITE אם תורו של השחקן הלבן, BLACK אם תורו של השחקן השחור.
* self.board - לוח המשחק.
* self.valid\_moves - set ריק כשאין שחקן ב- selected, אם יש שחקן ב-selected אז זה set של כל המהלכים שהוא יכול לעשות.
* self.walls\_remaining - רשימה באורך 2 עם כמות המחסומים שנשארו לשני השחקנים.

הפעולות במחלקת Game מסתמכות על הפעולות של Board. ביחד, הן מרכיבות משחק שניתן לשחק בו.

* self.winner() - פונקציית lambda שמחזירה את self.board.winner()
* self.flip() - משנה את הכיוון של המחסום שעכשיו מורם.
* move(self, pos) - מזיז את החייל ב-self.selected למיקום pos, בתנאי שהוא מיקום שמותר להזיז את החייל אליו. מחזיר Trueאם הזיז את השחקן ו-False אחרת.
* place(self, pos) - מציב את self.wall\_selected במיקום pos. בניגוד לפעולות במחלקה wall, קודם בודק שהצעד חוקי על ידי board.can\_place(). מחזיר True אם הצליח להציב את המחסום ו-False אם לא. O(V+E), ראה board.can\_place(wall).
* place\_ai(self, pos, dir) - מציב מחסום בכיוון dir במיקום pos. לא בודק אם המהלך חוקי, כי ה-AI בודק בעצמו אם המהלך חוקי לפני שהוא מציב את המחסום. clone(self) - מחזיר משחק עם אותם הנתונים כמו המשחק הנוכחי. draw\_moves(self, win) - מצייר את self.valid\_moves כמעגלים אפורים על win בשביל שהשחקן יוכל לדעת לאן הוא יכול ללכת.
* walls\_left(self, win, color=None) - כותב טקסט על המסך win. מציג לכל שחקן כמה מחסומים נשארו לו וכותב של מי התור. אם זה משחק און-ליין, color = הצבע של הלקוח.
* lift\_wall(self) - מרים את wall\_selected. הופך את sel ל-True. בנוסף, אם selected לא היה None, משנה אותו ל-None. אם self.walls\_remaining הוא 0 בשביל השחקן, הוא לא יוכל להרים עוד מחסום.
* select(self,pos) - זו הפעולה שתרוץ כל פעם שהשחקן לוחץ על המסך. אם מחסום מורם - מנסים להציב אותו. אם חייל נבחר, מנסים להזיז אותו. אם לוחצים על חייל, בוחרים אותו. אם לוחצים מחוץ למסך או על משבצת שאין עליה כלום, מבטל את הלחיצה הקודמת שהתרחשה.
* next\_turn(self) - מחליף את self.turn. מאתחל ערכים כמו self.wall\_selected, self.valid\_moves.
* update(self, win, pos=None, color=None) - מצייר את הלוח בכל פריים של המשחק. עושה self.draw\_moves, self.walls\_left, self.board.draw. pos הוא המיקום של העכבר למקרה שמחסום מורם. color הוא הצבע של הלקוח בתנאי שהמשחק הוא און ליין.
* evaluate(self) - מחזיר ערך שמייצג את המצב של המשחק. ככל שהערך גבוה יותר, המשחק יותר לטובת השחקן הלבן. ככל שהערך נמוך יותר, הוא יותר לטובת השחקן השחור. משתמש ב-BFS\_SP בשביל למדוד את המרחק של השחקן מהנצחון. משומש בשביל אלגוריתם ה-minimax.

## מסמך algorithm.py - מחלקת AI

מחלקת AI מנהלת את המנוע של ה-AI במצב שהמשחק הוא מסוג 3. אפרט על הפירוש של AI ועל האלגוריתמים שהשתמשתי בהם בפרק הלימוד העצמי והחקר. המחלקה כוללת מנועים שונים של AI שאחד הוא minimax.



למחלקה יש רק תכונה אחת, type, שהוא הסוג של ה-AI שהמחשב הולך להריץ. יש בסך הכל 7 סוגים.

1. minimax - משתמש באלגוריתם מינימקס בשביל לחשב את הצעד הטוב ביותר.
2. greediest - ינסה בכל הזדמנות לשים מחסום לשחקן השני. כשלא יוכל, ילך במסלול הכי קצר לנצחון.
3. random - יגריל מספר בין 1 ל-2. אם 1, ינסה להציב מחסום מעל השחקן השני. אם לא יצליח להציב את המחסום או יגריל 2, ילך במסלול הכי קצר לנצחון.
4. hesitant - יגריל מספר בין 1 ל-4. אם 4, ינסה להציב מחסום מעל השחקן השני. אם לא יצליח או יגריל מספר שונה מ-4, הולך במסלול הכי קצר.
5. greedy - יגריל מספר בין 1 ל-3. אם 1 או 2 ינסה להציב מחסום מעל השחקן השני. אם לא יצליח או יגריל מספר 3, ילך במסלול הכי קצר לניצחון.
6. passive - תמיד הולך במסלול הכי קצר לנצחון.

אם ה-type הוא 0 או לא נמצא בין 1 ל-6, ה-type שמור כ-default type. כל תור, הוא יגריל מספר בין 2 ל-6 ואז יבחר במנוע המתאים שיחשב את הצעד הבא.

@staticmethod  
def minimax(game, depth, maximizing\_player):  
 """  
 Minimax Algorithm  
  
 :param game: Game that is being checked  
 :param depth: How many recursions have been done  
 :param maximizing\_player: True if white, False if white  
 :return: Best minimax value, game after the best minimax value has been done  
 """  
 x = game.winner()  
 if x is not None:  
 print(**'f'**)  
 return float(**'inf'**) if x == WHITE else float(**'-inf'**), game  
 if depth == 2: # If depth has reached 2 or if the game is over  
 return game.evaluate(), game  
 best = float(**'-inf'**) if maximizing\_player else float(**'inf'**) # min value if maximizing, max if minimizing  
 best\_move = None  
 piece = game.board.pieces[game.turn == BLACK].pos # position of piece that is moving  
 game.select((piece[0] \* TILE\_WIDTH, piece[1] \* TILE\_HEIGHT + MARGIN)) # select piece to get valid moves  
 for move in game.valid\_moves: # For every move in the valid moves  
 new\_game = game.clone() # Create copy of game  
 piece = new\_game.board.pieces[new\_game.turn == BLACK].pos # position of piece that is moving  
 new\_game.select((piece[0] \* TILE\_WIDTH, piece[1] \* TILE\_HEIGHT + MARGIN))  
 new\_game.move(move) # move piece to current valid move  
 # noinspection PyUnresolvedReferences  
 value = AI.minimax(new\_game, depth + 1, not maximizing\_player)[0] # recursion, does minimax  
 if maximizing\_player: # minimax  
 best = max(best, value)  
 else:  
 best = min(best, value)  
 if best == value:  
 best\_move = new\_game # if the current value is the best value, the best move is the move that was done  
 if game.walls\_remaining[not maximizing\_player]: # if there are any walls left for the current player  
 for wall in AI.ALL\_WALLS\_HORIZONTAL: # for each possible wall  
 if game.board.can\_place((wall, 0)):  
 new\_game = game.clone()  
 new\_game.place\_ai(wall, 0)  
 value = AI.minimax(new\_game, depth + 1, not maximizing\_player)[0]  
 else:  
 continue  
 if maximizing\_player:  
 best = max(best, value)  
 else:  
 best = min(best, value)  
 if best == value:  
 best\_move = new\_game  
 if game.turns > 10:  
 for wall in AI.ALL\_WALLS\_VERTICAL:  
 new\_game = game.clone()  
 if new\_game.board.can\_place((wall, 1)):  
 new\_game.place\_ai(wall, 1)  
 value = AI.minimax(new\_game, depth + 1, not maximizing\_player)[0]  
 else:  
 continue  
 if maximizing\_player:  
 best = max(best, value)  
 else:  
 best = min(best, value)  
 if best == value:  
 best\_move = new\_game  
 return best, best\_move

## קובץ client.py - מחלקת Player\_Client

המחלקה מנהלת את הצד של הלקוח במשחק אונליין. הלקוחות הם שני השחקנים.



תכונות:

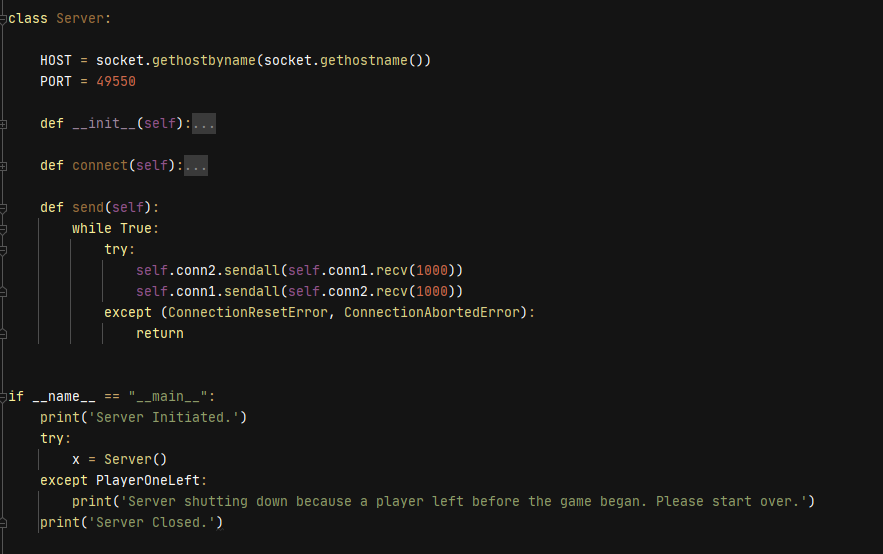
* HOST - כתובת ה-IP של השרת. מטעמי פרטיות החלפתי את הכתובת ב-localhost, אבל חייבת להיות כתובת ה-IP האמיתית של השרת בשביל לשחק בין שני מחשבים שונים.
* PORT - הפורט שדרכו השקע מתחבר.
* self.main - האובייקט ממחלקת main הקורא ל-Player\_Client
* self.socket - השקע שאיתו מתחברים לשרת
* self.color - הצבע של השחקן במשחק

פעולות:

* פעולה בונה - מכינה את השקע
* close(self) - סוגרת את השקע בסוף המשחק
* con(self) - מתחבר לשרת בתחילת המשחק. שומרת את הצבע של השחקן.
* request(self) - מוסיף את ההודעה שהלקוח קיבל מהשרת לטור של המחלקה Main שמקבל הודעות
* send(self) - שולח מידע לשרת

## קובץ server.py - מחלקת השרת

מחלקת PlayerOneLeft היא הודעת שגיאה מיוחדת שקוראים לה כאשר השחקן הראשון עזב את המשחק לפני שהשחקן השני הספיק להצטרף.



תכונות:

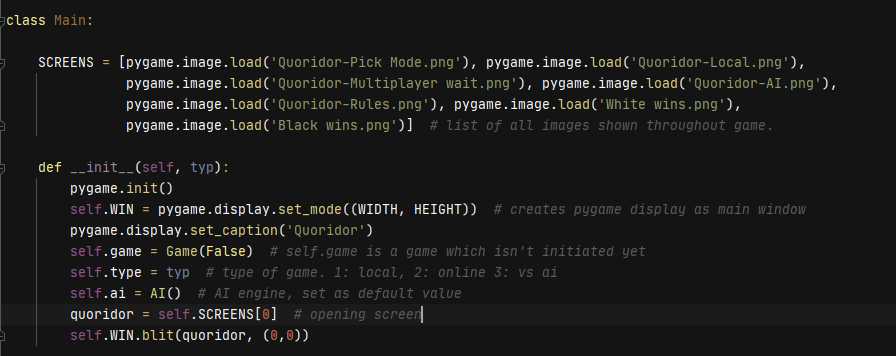
* HOST - כתובת ה-IP של המחשב
* PORT - הפורט שבו השקע מתחבר
* self.socket - השקע של השרת
* self.conn1, self.conn2 - השקעים של הלקוחות המחוברים לשרת
* self.addr1, self.addr2 - הכתובות של הלקוחות המחוברים לשרת

פעולות:

* פעולה בונה - מאתחלת את השקע וקוראת ל-self.connect()
* connect(self) - מתחבר לשני הלקוחות. שולח לכל לקוח את הצבע שלו. למקרה של שגיאה בגלל שאחד השחקנים עזב לפני שהמשחק התחיל, מעלה את החריגה PlayerOneLeft. בסוף קורא ל-self.send().
* send(self) - לולאה שרצה לנצח (עד שאחד השחקנים עוזב) ומעבירה מידע מאחד הלקוחות לשני.

כאשר מריצים את הקובץ server.py משורת הפקודה, זה פותח שרת. הקוד של השרת יכול להיות מופרד לגמרי משאר הפרויקט.

## קובץ Main.py ומחלקת Main



מחלקת Main היא המחלקה שמרכזת את כל המשחק למחלקה אחת. זו המחלקה המורכבת ביותר בפרויקט.

תכונות:

* self.WIN - מסך המשחק של פייגיים.
* Main.SCREENS - רשימה של כל התמונות שמופיעות לאורך המשחק.
* self.game - המשחק. לא מאותחל.
* self.type - סוג המשחק, 1 - בין שני שחקנים באותו מחשב. 2 - בין שני שחקנים באינטרנט. 3 - בין השחקן למחשב.
* self.ai - מנוע ה-AI. חשוב רק אם ה-type הוא 3.

תכונות במקרה שה-type 2:

* self.client - עצם מטיפוס Player\_Client שמקבל את self.
* self.playing - תכונה שכל עוד שהיא True, המשחק ממשיך לרוץ.
* self.connected - True אם מחובר לשרת, False אחרת.
* self.que - הטור (Deque) שהמידע שמתקבל מהשקע נכנס אליו.

פעולות:

* white\_wins(self) ו-black\_wins(self): מציג מסך שמראה שהשחקן הלבן / השחור ניצח.
* connect(self) - מחברת את המשחק לשרת.
* client\_listen(self) - תמיד מקשיב בזמן שהמשחק רץ.
* wait(self) - מציג את מסך הפתיחה עד שהשחקן בוחר
* main(self) - הפעולה העיקרית שמנהלת את כל המשחק. ניתן לראות איך הוא פועל בתרשים הארכיטקטורה.
* multi(self) - הפעולה העיקרית במצב של משחק אונליין. ניתן לראות את אופי הפעולה שלה בתרשים הארכיטקטורה

הפעולות main ו-multi מופיעות למטה. בשביל לראות איך הן פועלות, ראה את תרשים הארכיטקטורה.

@timeit # print time game was running in the end  
 def main(self):  
 """  
 Game  
 """  
 self.wait() # while the player hasn't selected the mode, show loading screen.  
 if self.type == 4: # if player closed the game in self.wait  
 return  
 if self.type == 2:  
 self.multi()  
 return  
 run = True  
 undo\_clicked = [1,1,True] if self.type == 1 else [1,0,True]  
 **"""each human player can undo once throughout game. When undo\_clicked[2] = True, undo can't be clicked  
 (first turn or if ctrl z is already pressed)"""** while run:  
 screen = self.SCREENS[self.type] # 1 if local multiplayer, 3 if AI  
 if not self.game.started: # while game hasn't been initiated  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT: # close screen  
 run = False  
 if event.type == pygame.MOUSEBUTTONUP and self.type == 1: # start local game when screen is clicked  
 self.game.init()  
 self.game\_stack.append(Game()) # add initial game to stack for undo  
 if self.type == 3:  
 if event.type == pygame.KEYUP: # set up AI based on number clicked  
 typ = pygame.key.name(event.key)  
 try:  
 self.ai = AI(int(typ))  
 except ValueError: # a string or incorrect number was entered  
 self.ai = AI()  
 self.game.init()  
 self.game\_stack.append(Game()) # the first item in the game stack is the initial game  
 self.WIN.blit(screen, (0,0))  
 pygame.display.update()  
 else:  
 if self.game.turns > 13 and not self.game.checked\_for\_winner: # check for winner only when turn starts  
 win = self.game.winner()  
 if win: # and only if its technically possible for there to be a winner (14 turns)  
 self.winners[win]()  
 break  
 self.game.checked\_for\_winner = True  
 if self.type == 1 or self.game.turn==WHITE: # if a human player is playing  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT: # if the game was closed  
 self.winners[tuple(255-i for i in self.game.turn)]() # display player who didn't quit  
 run = False  
  
 if event.type == pygame.MOUSEBUTTONUP: # select tile  
 pos = pygame.mouse.get\_pos()  
 temp = self.game.turns  
 self.game.select(pos)  
 if self.game.turns > temp and any(undo\_clicked[0:2]): # if the turn has changed  
 self.game\_stack.append(self.game.clone()) # and undo hasn't been used by both players  
 self.game\_stack[-1].turns = self.game.turns  
 undo\_clicked[2] = False  
  
 if event.type == pygame.KEYUP:  
 if event.key == pygame.K\_SPACE: # lift wall  
 [self.game.lift\_wall, self.game.unlift][self.game.wall\_selected[**'sel'**]]() # lift if not  
 # lifted, don't lift if lifted  
 if event.key == pygame.K\_f: # flip wall  
 self.game.flip()  
 if event.key == pygame.K\_z and self.game.turns > 0:  
 undo\_clicked[2] = False  
 keys = pygame.key.get\_pressed()  
 if keys[pygame.K\_LCTRL] and keys[pygame.K\_z] and \  
 undo\_clicked[self.game.turn==BLACK] and not undo\_clicked[2]:  
 self.game\_stack.pop()  
 self.game = self.game\_stack[-1]  
 undo\_clicked[self.game.turn==WHITE] = 0  
 print(**f'**{**"White"** if self.game.turn == WHITE or self.type == 3 else **"Black"**} **undid turn.'**)  
 undo\_clicked[2] = True  
 if self.type == 3:  
 self.game\_stack.pop()  
 self.game = self.game\_stack[-1]  
  
 elif run and self.type == 3: # it's ai's turn  
 self.ai\_move()  
 if undo\_clicked[0]:  
 self.game\_stack.append(self.game.clone())  
 self.game\_stack[-1].turns = self.game.turns  
  
 if run:  
 self.game.update(self.WIN, pygame.mouse.get\_pos()) # always update the screen

def multi(self):  
 """  
 Multiplayer Game.  
 """  
 self.que = collections.deque() # queue that will save all of the received messages  
 self.connected = False # will be true when the other thread will connect to the server  
 self.playing = True # will be false when the game is over / aborted. used to communicate between the threads  
 Thread(target=self.connect).start() # thread to connect to server while screen loads  
 self.WIN.blit(self.SCREENS[2], (0,0))  
 time.sleep(0.5) # wait for other thread to finish  
 try:  
 self.client.send(**'hello!'**) # try to send message to server  
 except OSError: # raised if there's no server  
 print(**"Server hasn't been opened yet."**)  
 return  
 while not self.connected and self.playing:  
 try:  
 self.client.color # see if the server sent a color or if it's currently running a different game.  
 except AttributeError: # self.client doesnt have the attribute color because it's stuck on recv(8) in con  
 print(**'A game is currently taking place. Please wait until the current game ends.'**)  
 self.client.close()  
 return  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT: # X has been clicked while waiting for other player to connect  
 self.playing = False  
 self.client.send(**'Q'**)  
 self.client.close()  
 pygame.display.update()  
 self.game.init() # start game  
 run = True # for game loop  
 Thread(target=self.client\_listen).start() # start constant listening  
 turns = {BLACK:**'B'**, WHITE:**'W'**} # (0,0,0):'B", (255,255,255):'W"  
 if self.client.color == **'Q'**: # if the other player left before the game started  
 print(**'The white player has left the game.'**)  
 self.black\_wins()  
 return  
 print(**f"You are** {**'Black'** if self.client.color==**'B'** else **'White'**}**."**) # prints on screen player's color  
 wall\_selected\_multi = False # boolean to draw wall on board while the wall is lifted  
 while run:  
 if not self.playing: # if the other thread stopped  
 return  
 if self.game.turns > 13 and not self.game.checked\_for\_winner: # if it's possible for there to be a winner  
 win = self.game.winner()  
 if win:  
 self.winners[win]()  
 self.playing = False  
 self.client.close()  
 break  
 self.game.checked\_for\_winner = True # there's no winner. wait until next move and don't check again  
 if turns[self.game.turn] == self.client.color: # if it's the player's turn  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT: # if X was clicked  
 print(**'You forfeit.'**)  
 self.client.send(**'Q'**) # let other client know that game is over  
 self.winners[self.client.color]()  
 self.client.close()  
 return  
 if event.type == pygame.MOUSEBUTTONUP: # screen was clicked  
 ms = pygame.mouse.get\_pos()  
 legal = self.game.select(ms)  
 if legal != **'illegal'**: # if the move was legal  
 st = **f"S**{ms[0]:**3d**}**,**{ms[1]:**3d**}**"** # send coordinates to other player, always length 8  
 wall\_selected\_multi = False # for updating screen  
 self.client.send(st)  
 else:  
 self.client.send(**'L'**)  
 if event.type == pygame.KEYUP:  
 if event.key == pygame.K\_SPACE:  
 self.game.lift\_wall()  
 wall\_selected\_multi = True  
 self.client.send(**'L'**)  
 if event.key == pygame.K\_f:  
 self.game.flip()  
 self.client.send(**'F'**)  
 else:  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT:  
 print(**'You forfeit.'**)  
 self.client.send(**'Q'**)  
 self.winners[self.client.color]()  
 self.client.close()  
 return  
  
 self.game.update(self.WIN, pygame.mouse.get\_pos() if wall\_selected\_multi else None, self.client.color)  
 self.client.send(**'0'**) # send stream of data at all times  
 if len(self.que) > 0: # if the request queue has data  
 received = self.que.popleft() # get earliest message  
 place = received.find(**'S'**) # if message contains S, returns position of s, else return -1  
 if place != -1: # if message contains S  
 self.game.select((int(received[place+1:place+4]), int(received[place+5:place+8]))) # select at pos  
 if **'L'** in received: # if other player lifted wall  
 self.game.lift\_wall()  
 if **'F'** in received: # if other player flipped wall  
 self.game.flip()  
 if **'Q'** in received:  
 self.playing = False  
 print(**'The other player has left the game.'**)  
 self.winners[{**'B'**:BLACK, **'W'**:WHITE}[self.client.color]]()  
 return  
 return 0

# רפלקציה

תהליך העבודה של הפרויקט בסייבר היה תהליך משמעותי שהתפתחתי הרבה בתחום מדעי המחשב והבנת מערכות.

היעד ההתחלתי של הפרויקט היה להכין את המשחק "המבוך" בין שני שחקנים ולתכנת AI שיידע לשחק נגד שחקן אחד. עמדתי ביעד שלי ובנוסף הוספתי חלק של רשתות בשביל שיהיו 3 מימדים למשחק. אני גאה בתוצר הסופי ורואה בו את העמידה שלי באתגרים והיצר הסקרן שלי שתמיד רצה לשפר את המשחק עוד ועוד.

הקושי הגדול ביותר בתכנות המשחק היה זמן הריצה של הקוד. בתחילת העבודה, למחשב היה יכול לקחת עד דקה וחצי לחשב את המהלך של ה-AI. הצלחתי להתגבר על הקושי הזה באמצעות שימוש באלגוריתמים שונים וצמצום בקוד של המשחק. השתמשתי בידע שרכשתי על מבני נתונים מתקדמים יותר כמו גרפים ו-defaultdict בשביל לכתוב קוד שיהיה יותר יעיל מבחינת מקום ומבחינת זמן. הצלחתי לצמצם את הזמן שייקח למחשב לחשב מהלך ל-8 שניות בלבד במקרה הגרוע (המספר המדויק משתנה ממחשב למחשב). כל פעולה שכתבתי, כתבתי בדרך שתהיה הכי יעילה וחסכנית - במקום זמן ואורך הקוד.

אנשים שנעזרתי בהם הם בעיקר המורה אתי ששלחה לי חומרים חשובים בשביל ללמוד עוד ולשפר את הקוד. בנוסף נעזרתי בקהילת Stack Overflow ופרויקטים דומים שמצאתי ב-open source ב-Github. לא מצאתי קוד דומה למשחק שלי מבחינת AI או רשתות ולכן אני מביא חידוש, ובסגוף תהליך העבודה אעלה את הקוד ל-Github בשביל שמתכנתים חדשים ילמדו לפתח משחקים ויבינו את מה שהם עושים בזכות התיעוד שלי.

להמשך, אני לוקח כלים חשובים. עד שהתחלתי לעבוד על הפרויקט, הייתי מודע לסיבוכיות זמן ריצה ולסימון ה-O הגדולה, אבל לא הבנתי את החשיבות שלה. כיום, אני מבין שבעיקר בתכנות משחקי מחשב, הדבר החשוב ביותר אחרי שהמשחק עובד, הוא לדאוג שייקח לקוד כמה שפחות זמן לרוץ. בנוסף, השתמשתי ב-Exception Handling, דבר שלרוב אני נמנע להשתמש בו ובמקום משתמש בהרבה if-ים מיותרים. טיפול בחריגים בדרך הזו קיצר לי את העבודה בצורה משמעותית ולעתיד אדע. בנוסף, נכנסתי לעולם הרשתות ולמדתי דברים חדשים על איך תקשורת בין מחשבים עובדת. התחלתי להתעניין בפייתון בכיתה ה' ומאז, כל פרויקט שאני עובד עליו אני מרגיש שאני לומד יותר ויותר על השפה. השתמשתי במודולים שאף פעם לא התנסיתי בהם והעבודה הייתה מאוד חדשה בשבילי. בסוף תהליך העבודה אני מרגיש כמו תכניתן הרבה יותר מנוסה וממה שהייתי לפני.

# ביבליוגרפיה

* <https://github.com/bojotamara/python-chess/blob/master/modules/pieces.py> - משחק שחמט מתוכנת בפייתון עם minimax
* <http://lode.ameije.com/quoridor/Rules/quoridor_rules.html> - חוקי המבוך
* <https://github.com/techwithtim/Python-Checkers> - משחק דמקה מתוכנת בפייתון
* <https://medium.com/cantors-paradise/dijkstras-shortest-path-algorithm-in-python-d955744c7064> - אלגוריתם חיפוש של דייקסטרה.
* <https://www.mcs.anl.gov/~itf/dbpp/text/node35.html> - אלגוריתמים שונים של חיפוש.
* <https://www.geeksforgeeks.org/building-an-undirected-graph-and-finding-shortest-path-using-dictionaries-in-python/> - אלגוריתם BFS בפייתון עם dictionaries.
* <https://cis.temple.edu/~vasilis/Courses/CIS603/Lectures/l7.html#:~:text=The%20time%20complexity%20of%20minimax,the%20leaves%20of%20the%20tree>.
* <https://docs.python.org/3/library/> - תיעוד של פייתון 3 וכל הספריות שלו.
* <https://en.wikipedia.org/wiki/> - ויקיפדיה בשביל רשתות, אלגוריתם חיפוש, minimax, מבני נתונים, רקע על המבוך.

# נספחים

במהלך כתיבת הפרויקט, היו הרבה פעולות, מחלקות וחישובים שלא עשיתי בהן שימוש בקוד הסופי. זה נובע ממספר גורמים: סיבוכיות זמן ריצה גבוהה מידי, סיבוכיות מקום גבוהה מידי, קוד ארוך ומסובך מדי או חוסר רצון לשנות את הקוד הקיים בשביל להתאים לקוד החדש.

רציתי להשתמש ב-asyncio בשביל לטפל במסך ה-pygame שלא ייתקע בזמן שהמחשב מחשב את המהלך. החלטתי לוותר על השימוש בזה בגלל שהוא האריך את הזמן שלקח למחשב לחשב את המהלך פי יותר משלושה. זהו חסרון בפרויקט שלי, בזמן שהמחשב עושה את המהלך לא ניתן לעשות כלום והמחשב אף עלול לחשוב שהמשחק נתקע.

רציתי להשתמש ב-Context Manager בשביל לטפל ברשתות. חשבתי שיהיה יותר הגיוני שה-Server וה-Client ייסגרו לבד בסוף הקוד וניתן יהיה לכתוב:

with Server() as s:

לא השתמשתי בזה בסוף כי זה לא התאים לקוד הנוכחי ולא רציתי לשנות את התשתיות הקיימות של הקוד. בנוסף, לא היה בזה צורך אמיתי וזה רק היה מפשט את הקוד.

כתבתי פעולה win\_possible שמחשבת אם ניצחון הוא אפשרי. זו הייתה פעולה רקורסיבית שעברה על כל משבצת ועל כל השכנים של המשבצת והחזירה אמת אם ניתן להגיע מההתחלה של הלוח לסוף. זה היה אלגוריתם שכתבתי בעצמי לפני שלמדתי על אלגוריתמים של חיפוש, ובסוף החלפתי את הפעולה הזו בפעולות BFS ו-DFS.

כתבתי מחלקה Tree, עץ החלטות, ופעולה game\_tree שבונה עץ החלטות של כל המשחקים האפשריים. האלגוריתם של המינימקס היה רץ על העץ, במקום על המשחק. וויתרתי על המחלקה והפעולה כי הן לא היו שימושיות ובמקום השתמשתי במבנה של המינימקס בשביל להוות עץ.

כתבתי מחלקה Wall כפי שפירטתי בפרק pieces.py. מחקתי אותה בשביל לחסוך במקום כי ראיתי שהפעולה הזו לא שימושית וגורמת לבעיות של מקום במחשב כי בכל מקרה היה צורך רק במחסום אחד בכל עת, ולכן לא הייתה סיבה לשמור 20 מחסומים שצריך להעתיק אותם אלפי פעמים בתוך ה-minimax.

מצורף בעמודים הבאים כל הקוד של הפרויקט (נכון ל-17.05.21):

## constants.py

import pygame.font  
from datetime import datetime  
pygame.font.init()  
  
# Sizes  
WIDTH, HEIGHT = 450, 670  
ROWS = 9 # Amount of rows and columns, board needs to be square so rows=columns  
MARGIN = 110 # Size of margin  
BOARD\_HEIGHT = HEIGHT - (2 \* MARGIN) # The height of the board is the height of the window - the heights of the margins  
  
TILE\_WIDTH = WIDTH//ROWS # The width of the tiles is the width of the window // amount of columns  
TILE\_HEIGHT = BOARD\_HEIGHT//ROWS # The height of the tiles is the height of the board // amount of rows (==TILE\_WIDTH)  
  
WALLS = 10  
WALL\_WIDTH = 5  
WALL\_HEIGHT = 2 \* TILE\_HEIGHT # Each wall is the height of 2 tiles  
PAWN\_RADIUS = TILE\_WIDTH//3 # The diameter of a pawn is 2/3 the width of a tile  
MOVE\_RADIUS = TILE\_WIDTH//7 # The diameter of a possible move is 2/7 the width of a tile  
  
# Positions  
WHITE\_START = ((ROWS-1)//2, ROWS-1)  
BLACK\_START = ((ROWS-1)//2, 0)  
BOTTOM\_ROW = {(i,ROWS-1) for i in range(ROWS)} # All positions in bottom row  
TOP\_ROW = {(i,0) for i in range(ROWS)} # All positions in top row  
  
# Font  
FONT = pygame.font.SysFont(**'Comic Sans ms'**, 30)  
SMALL\_FONT = pygame.font.SysFont(**'Comic Sans ms'**, 20)  
  
# Colors - RGB form tuples  
RED = (255, 0, 0)  
WHITE = (255, 255, 255)  
BLACK = (0, 0, 0)  
TAN = (210, 180, 140)  
BROWN = (64, 32, 11)  
GRAY = (150, 150, 150)  
BLUE = (0, 0, 255)  
GREEN = (0, 200, 0)  
LIGHT\_BLUE = (52, 155, 229)  
LIGHT\_PINK = (214, 105, 255)  
  
  
def timeit(func):  
 def inner(\*args, \*\*kwargs):  
 tim = datetime.now()  
 x = func(\*args, \*\*kwargs)  
 print(**f'**{func.\_\_name\_\_} **executed in** {datetime.now()-tim}**'**)  
 return x  
 return inner

## pieces.py

import pygame  
import pygame.gfxdraw  
from .constants import \*  
  
  
class Pawn:  
 def \_\_init\_\_(self, color, pos):  
 self.color = color # Color: (R,G,B)  
 self.pos = pos # Pos: (row, column)  
 self.x = self.y = 0 # Real location of piece  
 self.calc\_pos() # Initiating self.x and self.y  
  
 def \_\_repr\_\_(self):  
 return **f"**{**'Black'** if self.color==BLACK else **'White'**} **pawn at** {self.pos}**"** def clone(self):  
 a = Pawn(self.color, self.pos)  
 return a  
  
 def calc\_pos(self):  
 """x,y will be equal to real x,y position on screen"""  
 self.x = self.pos[0]\*TILE\_WIDTH + TILE\_WIDTH // 2  
 self.y = self.pos[1]\*TILE\_HEIGHT + TILE\_HEIGHT//2 + MARGIN  
  
 def move(self, new\_pos):  
 """Move piece from self.pos to new\_pos"""  
 self.pos = new\_pos  
 self.calc\_pos()  
  
 def draw(self, win):  
 """Draw piece on win"""  
 pygame.gfxdraw.filled\_circle(win, self.x, self.y, PAWN\_RADIUS, self.color)  
  
 def \_\_str\_\_(self):  
 return **f"Pawn at (**{self.pos[0]}**,** {self.pos[1]}**)"**

## board.py

import pygame.gfxdraw  
from .pieces import \*  
from collections import defaultdict, deque  
  
  
class Board:  
 def \_\_init\_\_(self):  
 self.board = []  
 self.create\_board()  
 self.pieces = (Pawn(WHITE, WHITE\_START), Pawn(BLACK, BLACK\_START))  
  
 def create\_board(self):  
 """  
 Creates Board as 2d list. Creates ROWS\*ROWS board of tiles, adds white piece on bottom and black piece on top  
 """  
 self.board = [[{**'occupied'**:False, **'pos'**:(j\*TILE\_WIDTH, MARGIN+i\*TILE\_HEIGHT),  
 **'walls'**:[False for \_ in range(4)]} for i in range(ROWS)] for j in range(ROWS)]  
 self.board[WHITE\_START[0]][WHITE\_START[1]][**'occupied'**] = True  
 self.board[BLACK\_START[0]][BLACK\_START[1]][**'occupied'**] = True  
  
 def \_\_getitem\_\_(self, item):  
 return self.board[item]  
  
 def clone(self):  
 a = Board()  
 for i in range(len(self.board)):  
 for j in range(len(self.board[i])):  
 a.board[i][j][**'occupied'**] = self.board[i][j][**'occupied'**]  
 a.board[i][j][**'pos'**] = self.board[i][j][**'pos'**]  
 walls = self.board[i][j][**'walls'**]  
 a.board[i][j][**'walls'**] = [\*walls]  
 a.pieces = (self.pieces[0].clone(), self.pieces[1].clone())  
 return a  
  
 def get\_piece(self, pos):  
 """:param pos: Row,col of tile  
 :return: The piece that is in the tile. (0 if no piece is in tile)"""  
 if self.pieces[0].pos == pos:  
 return self.pieces[0]  
 elif self.pieces[1].pos == pos:  
 return self.pieces[1]  
 return 0  
  
 def draw(self, win):  
 """  
 Draws board (and margins)  
  
 :param win: Screen (window)  
 """  
 pygame.draw.rect(win, TAN, pygame.Rect(0, 0, WIDTH, MARGIN)) # Top margin  
 pygame.draw.rect(win, BROWN, pygame.Rect(0, MARGIN, WIDTH, BOARD\_HEIGHT)) # Board background  
 pygame.draw.rect(win, TAN, pygame.Rect(0, MARGIN + BOARD\_HEIGHT, WIDTH, MARGIN)) # Bottom margin  
 for i in range(ROWS):  
 for j in range(ROWS): # For every single tile on board  
 rect = pygame.Rect(self.board[i][j][**'pos'**], (TILE\_WIDTH, TILE\_HEIGHT)) # Pygame rectangle of tile  
 pygame.draw.rect(win, TAN, rect, 4)  
 if self.board[i][j][**'walls'**][0]: # If the item isn't False  
 pygame.draw.line(win, RED, (i \* TILE\_WIDTH, j \* TILE\_HEIGHT + MARGIN - 1),  
 (i \* TILE\_WIDTH, (j + 1) \* TILE\_HEIGHT+MARGIN), WALL\_WIDTH + 1)  
 if self.board[i][j][**'walls'**][1]:  
 pygame.draw.line(win, RED, (i \* TILE\_WIDTH - 1, j \* TILE\_HEIGHT + MARGIN),  
 ((i + 1) \* TILE\_WIDTH, j \* TILE\_HEIGHT + MARGIN), WALL\_WIDTH + 1)  
 for pawn in self.pieces:  
 pawn.draw(win)  
  
 def move(self, piece, pos):  
 """  
 Move piece from one position to another  
  
 :param piece: Moving piece  
 :param pos: New position  
 """  
 self.board[piece.pos[0]][piece.pos[1]][**'occupied'**] = False # The tile the piece was in is no longer occupied  
 self.board[pos[0]][pos[1]][**'occupied'**] = True # The tile the piece is moving to is now occupied.  
 piece.move(pos)  
  
 def place\_wall(self, wall):  
 """  
 Place wall in pos  
  
 :param wall: Tuple (pos, dir)  
 """  
 x,y = wall[0] # x:row, y:col  
 if wall[1] == 1: # If wall is vertical  
 self.board[x][y][**'walls'**][0] = True  
 self.board[x-1][y][**'walls'**][2] = True  
 self.board[x][y+1][**'walls'**][0] = True  
 self.board[x-1][y+1][**'walls'**][2] = True  
 else: # If wall is horizontal  
 self.board[x][y][**'walls'**][1] = True  
 self.board[x][y-1][**'walls'**][3] = True  
 self.board[x+1][y][**'walls'**][1] = True  
 self.board[x+1][y-1][**'walls'**][3] = True  
  
 def unplace\_wall(self, wall):  
 """  
 Remove wall from board.  
  
 :param wall: Tuple of (pos, dir)  
 """  
 x,y = wall[0] # row,col of top/left point of wall  
 if wall[1] == 1:  
 self.board[x][y][**'walls'**][0] = 0  
 self.board[x-1][y][**'walls'**][2] = 0  
 self.board[x][y+1][**'walls'**][0] = 0  
 self.board[x-1][y+1][**'walls'**][2] = 0  
 else: # If wall is horizontal  
 self.board[x][y][**'walls'**][1] = 0  
 self.board[x][y-1][**'walls'**][3] = 0  
 self.board[x+1][y][**'walls'**][1] = 0  
 self.board[x+1][y-1][**'walls'**][3] = 0  
  
 def can\_place\_tech(self, wall):  
 """  
 Checks if given wall can be placed in given pos technically (not crossing other walls or the side of board)  
  
 :param wall: Tuple -> pos, direction  
 :return: True if wall can be placed, False if not (Doesn't place wall either case)  
 """  
 x, y = wall[0]  
 if y > ROWS-1 or y < 0:  
 return False  
 if wall[1] == 1:  
 if x == 0 or x == ROWS or y >= ROWS-1 or y < 0:  
 return False  
 if self.board[x][y][**'walls'**][0] or self.board[x][y+1][**'walls'**][0]: # If theres a wall in same col and pos  
 return False  
 if self.board[x-1][y+1][**'walls'**][1] and self.board[x][y+1][**'walls'**][1]: # If wall is crossing another wall  
 return False  
 else:  
 if x >= ROWS-1 or x < 0 or y == 0 or y == ROWS:  
 return False  
 if self.board[x][y][**'walls'**][1] or self.board[x+1][y][**'walls'**][1]: # If theres a wall in same row and pos  
 return False  
 if self.board[x+1][y-1][**'walls'**][0] and self.board[x+1][y][**'walls'**][0]: # If wall is crossing another wall  
 return False  
 return True  
  
 def can\_place(self, wall):  
 """  
 Checks if a wall can be placed at pos  
  
 :param wall: Tuple -> (pos, dir) -> ((int,int), int)  
 :return: Whether wall can be placed or not  
 """  
 x = False  
 if self.can\_place\_tech(wall): # If walls aren't intercepting, crossing each other  
 self.place\_wall(wall) # Place wall (only for sake of seeing if move is illegal  
 possible = self.possible\_moves() # Only needed for win\_possible function. Dict of all moves  
 x = self.DFS(WHITE, possible) and self.DFS(BLACK, possible) # True if there is a path to end  
 self.unplace\_wall(wall) # Unplace wall (this function is only supposed to check if the wall can be placed)  
 return x # If move is legal, return true else false  
  
 def possible\_moves(self):  
 moves = defaultdict(set)  
 for x in range(ROWS):  
 for y in range(ROWS):  
 walls = self.board[x][y][**'walls'**]  
 if y > 0 and not walls[1]: # Moving up -> No wall above and not on top row  
 if self.board[x][y-1][**'occupied'**]: # If the tile above is occupied  
 if y-1>0 and not self.board[x][y-1][**'walls'**][1]: # If no wall (or border) over piece above  
 moves[(x,y)].add((x, y-2))  
 else: # If there's a wall over the piece above  
 if not self.board[x][y-1][**'walls'**][0] and x>0: # If there's no wall left of piece above  
 moves[(x,y)].add((x-1,y-1))  
 if not self.board[x][y-1][**'walls'**][2] and x<ROWS-1: # If no wall right of piece above  
 moves[(x,y)].add((x+1,y-1))  
 else: # If the tile above is empty  
 moves[(x,y)].add((x, y-1))  
 if x > 0 and not walls[0]: # Moving left -> No wall on the left and not on first column  
 if self.board[x-1][y][**'occupied'**]: # If the tile to the left is occupied  
 if x-1>0 and not self.board[x-1][y][**'walls'**][0]: # If there's no wall behind piece to the left  
 moves[(x,y)].add((x-2, y))  
 else: # If there is a wall (or border) behind the piece to the left  
 if not self.board[x-1][y][**'walls'**][1] and y>0: # If there's no wall above piece to the left  
 moves[(x,y)].add((x-1,y-1))  
 if not self.board[x-1][y][**'walls'**][3] and y<ROWS-1: # If no wall below piece to the left  
 moves[(x,y)].add((x-1,y+1))  
 else: # If the tile to the left is empty  
 moves[(x,y)].add((x-1, y))  
 if x < ROWS - 1 and not walls[2]: # Moving right -> No wall on the right and not on last column  
 if self.board[x+1][y][**'occupied'**]: # If the tile to the right is occupied  
 if x+1<ROWS-1 and not self.board[x+1][y][**'walls'**][2]: # If no wall behind piece to right  
 moves[(x,y)].add((x+2, y))  
 else: # If there is a wall (or border) behind piece to right  
 if not self.board[x+1][y][**'walls'**][1] and y>0: # If there's no wall above piece to right  
 moves[(x,y)].add((x+1,y-1))  
 if not self.board[x+1][y][**'walls'**][3] and y<ROWS-1: # If no wall below piece to right  
 moves[(x,y)].add((x+1,y+1))  
 else: # If the tile to the right is empty  
 moves[(x,y)].add((x+1, y))  
  
 if y < ROWS - 1 and not walls[3]: # Moving down -> No wall beneath and not on bottom row  
 if self.board[x][y+1][**'occupied'**]: # If the tile below is occupied  
 if y+1<ROWS-1 and not self.board[x][y+1][**'walls'**][3]: # If there's no wall under piece below  
 moves[(x,y)].add((x, y+2))  
 else: # If there's a wall under the piece below  
 if not self.board[x][y+1][**'walls'**][0] and x>0: # If there's no wall left of piece below  
 moves[(x,y)].add((x-1,y+1))  
 if not self.board[x][y+1][**'walls'**][2] and x<ROWS-1: # If no wall right of piece below  
 moves[(x,y)].add((x+1,y+1))  
 else: # If the tile below is empty  
 moves[(x,y)].add((x, y+1))  
 return moves  
  
 def BFS\_SP(self, color, moves):  
 """  
 Breadth First Search: Shortest path from start to goal.  
  
 :param color: Color of piece  
 :param moves: Graph (default dict) of possible moves  
 :return: Shortest path or infinity if no path  
 """  
 start = self.pieces[color==BLACK].pos # start is the position of the pawn of color Color  
 goal = TOP\_ROW if color==WHITE else BOTTOM\_ROW  
 seen = set() # set of all edges (keys) already checked  
 queue = deque()  
 queue.append([start]) # queue is a queue of lists of the shortest paths  
 if start in goal:  
 return [start]  
 while queue:  
 path = queue.popleft() # one path is removed from the head of the queue  
 node = path[-1] # node = last edge in path  
 if node not in seen: # if node hasn't been explored yet, if it was explored, this couldn't be shortest path  
 neighbors = moves[node] # neighbors -> list of all edges that node can reach  
 for neighbor in neighbors:  
 new\_path = [\*path, neighbor] # queue will append a new path for each of the neighbors of node  
 queue.append(new\_path)  
 if neighbor in goal:  
 return new\_path # if the end has been reached, this is the shortest path  
 seen.add(node) # check given node as seen  
 return float(**"Inf"**) # If the queue was completely checked and emptied, there's no path  
  
 def DFS(self, color, moves):  
 """  
 Depth first search - Find if there is a path from piece of color color to the goal  
  
 :param color: Color of piece being checked  
 :param moves: Graph of moves  
 :return: True if there is a path, False if there isn't  
 """  
 start = self.pieces[color == BLACK].pos # start is the position of the piece of color 'color'  
 goal = TOP\_ROW if color == WHITE else BOTTOM\_ROW # if piece is black, they need to get to bottom, vice versa  
 seen, stack = set(), [start] # seen is set of visited positions, stack is the stack used to check  
 while stack: # while the stack isn't empty  
 node = stack.pop() # node is the last element of the stack, a pos on the board  
 seen.add(node) # add current node to all nodes that have been checked  
 for neighbor in moves[node]: # for every move that can be done at pos node  
 if neighbor in goal: # if neighbor is in the goal row  
 return True  
 if neighbor not in seen: # if neighbor hasn't been checked yet  
 stack.append(neighbor) # add neighbor to the stack to be checked  
 return False # the stack is empty and all possibilities were checked.  
  
 def winner(self):  
 """  
 :return: WHITE if any of the tiles on top are occupied by white, BLACK if any of the tiles on bottom are  
 occupied by black, None if neither.  
 """  
 if self.pieces[0].pos[1] == 0: # if white piece is in top row  
 return WHITE  
 if self.pieces[1].pos[1] == ROWS-1: # if black piece is in bottom row  
 return BLACK

## game.py

from .board import Board  
from .pieces import \*  
  
  
class Game:  
 """  
 Game class  
 """  
 def \_\_init\_\_(self, init=True):  
 if init:  
 self.init()  
 else:  
 self.started = False  
  
 def init(self):  
 """  
 Start game (or reset)  
 """  
 self.started = True  
 self.turns = 0  
 self.checked\_for\_winner = False  
 self.selected = None # No tile is selected  
 self.wall\_selected = {**'sel'**:False, **'dir'**:1} # No wall is lifted  
 self.turn = WHITE # First turn is WHITE  
 self.board = Board() # Create board  
 self.winner = lambda: self.board.winner() # Returns winner (None if no one is winning)  
 self.valid\_moves = set() # Set of valid moves for selected piece (currently empty because no piece is selected)  
 self.walls\_remaining = [WALLS,WALLS] # First is player 1, second is player 2. Walls left for each player  
  
 def clone(self):  
 """  
 Creates a copy of the game  
  
 :return: Copy  
 """  
 new\_game = Game()  
 new\_game.turn = self.turn  
 new\_game.board = self.board.clone()  
 new\_game.walls\_remaining = [\*self.walls\_remaining]  
 return new\_game  
  
 def place(self, pos):  
 """  
 Place a wall at position pos on board  
  
 :param pos: Position on board  
 :return: True if wall is placed  
 """  
 x = self.turn == BLACK # x=0/False if turn is white and 1/True if turn is black  
 if self.board.can\_place((pos, self.wall\_selected[**'dir'**])): # If the placement isn't intercepting another wall  
 self.board.place\_wall((pos,self.wall\_selected[**'dir'**])) # Place the wall in pos  
 self.walls\_remaining[x] -= 1  
 self.wall\_selected[**'dir'**] = 1  
 self.next\_turn()  
 return True # Wall was successfully placed  
 return False  
  
 def place\_ai(self, pos, dir):  
 x = self.turn == BLACK  
 self.board.place\_wall((pos, dir))  
 self.walls\_remaining[x] -= 1  
 self.next\_turn()  
  
 def flip(self):  
 """  
 Flip selected wall. Does nothing if no wall is selected  
 """  
 if self.wall\_selected[**'sel'**]:  
 self.wall\_selected[**'dir'**] = 1 - self.wall\_selected[**'dir'**]  
  
 def select(self, pos):  
 """  
 Select tile in pos  
  
 :param pos: Given x,y position of selected section  
 :return: True if worked, False if not  
 """  
 board\_pos = (pos[0] // TILE\_WIDTH, (pos[1] - MARGIN) // TILE\_HEIGHT)  
 if self.wall\_selected[**'sel'**]: # If a wall is being placed by a human player  
 board\_pos = (round(pos[0]/TILE\_WIDTH), round((pos[1] - MARGIN) / TILE\_HEIGHT)) # Closest position to mouse  
 placed = self.place(board\_pos)  
 if not placed: # If failed to place a wall  
 self.wall\_selected[**'sel'**] = False  
 print(**'Illegal Move'**)  
 return **'illegal'** return True  
 elif self.selected: # If a piece is currently selected  
 result = self.move(board\_pos) # Try to move the currently selected piece to the pos  
 if not result: # If unable to move the piece  
 self.selected = None # Unselect piece  
 self.valid\_moves = set() # No piece selected so no possible moves  
 self.select(pos) # Select the new tile that was clicked.  
 return result  
  
 if board\_pos[1] > ROWS-1 or board\_pos[0] > ROWS-1:  
 return False # If selected beyond range, return False  
 piece = self.board.get\_piece(board\_pos) # Piece at tile that was selected (if no piece, piece=0)  
  
 if piece != 0 and piece.color == self.turn:  
 self.selected = piece # Next time the board is clicked, the select function will run on this piece  
 self.valid\_moves = self.board.possible\_moves()[(piece.pos[0], piece.pos[1])] # Update valid moves  
 return True # The piece has been successfully selected  
 return False # No piece has been selected  
  
 def move(self, pos):  
 """  
 Move piece  
  
 :param pos: Position which the selected piece (self.selected) will be moving to  
 :return: True if piece was able to move according to rules, false otherwise  
 """  
 if pos[1]>ROWS-1 or pos[0]>ROWS-1: # If pos is above or below the board  
 return False # Can't move the piece above the board or under, return false  
  
 piece = self.board.get\_piece(pos) # Needs to be 0, if not then the piece cannot move to the given place  
 if self.selected and piece == 0 and pos in self.valid\_moves:  
 self.board.move(self.selected, pos) # Move the selected piece to the pos if it's a valid move  
 self.next\_turn()  
 else:  
 return False # Unable to move piece, return False  
 return True # Piece successfully moved  
  
 def next\_turn(self):  
 """  
 Reset the selections and change the turn  
 """  
 self.valid\_moves = set() # There are no valid moves because no pawn has been selected  
 self.wall\_selected[**'sel'**] = False # Unselect any walls when changing turns  
 self.turn=BLACK if self.turn==WHITE else WHITE  
 self.turns += 1  
 self.checked\_for\_winner = False  
  
 def draw\_moves(self, win):  
 """  
 Draw all possible moves for selected pawn.  
  
 :param win: Game window  
 """  
 for move in self.valid\_moves:  
 row, col = move  
 pygame.gfxdraw.aacircle(win, row\*TILE\_WIDTH + TILE\_WIDTH // 2,  
 col\*TILE\_HEIGHT + TILE\_HEIGHT // 2 + MARGIN, MOVE\_RADIUS, GRAY)  
  
 def walls\_left(self, win, color=None):  
 """  
 Writes in margins how many walls are left for each player  
  
 :param win: Game window  
 :param color: If the game is multiplayer, color is the color of the client  
 """  
 for i in range(2):  
 n = FONT.render(**f'**{self.walls\_remaining[i]} **walls left.'**, True, BLACK)  
 w, h = n.get\_size()  
 win.blit(n, ((WIDTH - w) // 2, (MARGIN + BOARD\_HEIGHT) \* (1 - i) + (MARGIN - h) // 2)) # writing on center  
 if color:  
 if self.turn == BLACK and color == **'B'** or self.turn == WHITE and color == **'W'**:  
 n = SMALL\_FONT.render(**"Your turn."**, True, BLACK)  
 else:  
 n=SMALL\_FONT.render(**"Other player's turn"**, True, BLACK)  
 w, h = n.get\_size()  
 win.blit(n, ((WIDTH - w) // 2, (MARGIN + BOARD\_HEIGHT) \* (1 - (color == **'B'**)) + (MARGIN - h) // 2 + 30))  
 else:  
 n = SMALL\_FONT.render(**"Your turn."**, True, BLACK)  
 w, h = n.get\_size()  
 win.blit(n, ((WIDTH - w) // 2, (MARGIN + BOARD\_HEIGHT) \* (1 -(self.turn == BLACK)) +(MARGIN - h) // 2 + 30))  
  
 def lift\_wall(self):  
 """  
 Lift a wall. The wall that will be lifted is the first wall in the player's list that hasn't been placed yet.  
 This function will only be used for human players because the computer can automatically place a wall without  
 having to lift it first  
  
 :return: Whether wall is lifted.  
 """  
 if self.selected:  
 self.select((ROWS,ROWS)) # If a piece was chosen, unselect the piece and select a wall instead.  
 turn = self.turn == BLACK  
 if self.walls\_remaining[turn] == 0:  
 return False # If player 1 has no walls left, they can't lift another wall  
 self.wall\_selected[**'sel'**] = not self.wall\_selected[**'sel'**] # if wall is lifted, unlift. else, lift.  
 return True # function successfully completed  
  
 def update(self, win, pos=None, color=None):  
 """  
 Every frame, the update function will run. This takes care of the graphics so that they truly remain correct  
 throughout each frame  
  
 :param win: Window  
 :param pos: Mouse position  
 :param color: In the case of an online game, the color of the client.  
 """  
 self.board.draw(win) # This will draw the tiles, walls and pawns  
 self.draw\_moves(win) # This will draw the possible moves as long as there is a selected piece  
 self.walls\_left(win, color) # This updates in the margins that they will have the correct amount written  
 if self.wall\_selected[**'sel'**]: # If wall is being lifted, constantly make the wall follow the position of mouse  
 if pos is not None:  
 pygame.draw.line(win, RED, (pos[0]-1, pos[1]-1), (pos[0]-1+WALL\_HEIGHT\*(1-self.wall\_selected[**'dir'**]),  
 pos[1]-1+WALL\_HEIGHT\*(self.wall\_selected[**'dir'**])),  
 WALL\_WIDTH+1)  
 pygame.display.update()  
  
 def evaluate(self):  
 """  
 Used for ai  
  
 :return: The value of the current position (how good it is for the white player). White will want to  
 maximize this value while black will want to minimize it (minimax). Value composed of distance from  
 """  
 possible = self.board.possible\_moves()  
 try:  
 return len(self.board.BFS\_SP(BLACK, possible))-len(self.board.BFS\_SP(WHITE,possible)) + \  
 (self.walls\_remaining[0]-self.walls\_remaining[1])\*0.1  
 except TypeError:  
 return float(**'inf'**)  
  
 def unlift(self):  
 """  
 Stops lifting wall (sel = false)  
 """  
 self.wall\_selected[**'sel'**] = False  
  
 def make\_horizontal(self):  
 """  
 Makes wall horizontal (dir = 0)  
 """  
 self.wall\_selected[**'dir'**] = 0  
  
 def \_\_repr\_\_(self):  
 return **f"Game with board** {self.board}**.** {**'White'** if self.turn==WHITE else **'Black'**} **turn."**

## client.py

import socket  
  
  
class Player\_Client:  
  
 HOST = **'localhost'** PORT = 49550  
  
 def \_\_init\_\_(self, game):  
 self.main = game # self.main.client = self  
 self.socket = socket.socket(socket.AF\_INET, socket.SOCK\_STREAM)  
  
 def close(self):  
 self.socket.close()  
  
 def con(self): # connect to server  
 self.socket.connect((Player\_Client.HOST, Player\_Client.PORT)) # connect to host, server  
 self.color = self.socket.recv(8).decode(**'UTF-8'**) # color of player received by server  
 self.socket.recv(1024) # wait for signal that the game started  
 self.main.connected = True # inform main that connection has been established  
  
 def request(self): # receive info from server through socket and append to main's queue  
 self.main.que.append(self.socket.recv(1000).decode(**'UTF-8'**))  
  
 def send(self, info): # send info to server through socket  
 self.socket.send(info.encode(**'UTF-8'**))

## server.py

import socket  
import time  
  
class PlayerOneLeft(Exception): # special exception when player one leaves the game  
 pass  
  
class Server:  
  
 HOST = **'localhost'** PORT = 49550  
  
 def \_\_init\_\_(self):  
 self.socket = socket.socket(socket.AF\_INET, socket.SOCK\_STREAM) # ipv4, tcp  
 self.socket.bind((Server.HOST, Server.PORT)) # binding socket to address and port  
 self.conn1 = self.conn2 = self.address1 = self.address2 = None  
 self.connect()  
  
 def connect(self):  
 self.socket.listen() # wait for socket to connect  
 self.conn1, self.address1 = self.socket.accept() # conn1 and address1 are the info of the first socket  
 self.conn1.sendall(b'W') # give the first client color W  
 self.socket.listen() # wait for second client to connect  
 self.conn2, self.address2 = self.socket.accept() # conn2 and address2 are the info of the second socket  
 try:  
 x = self.conn1.recv(1000).decode(**'UTF-8'**) # check if the first player is still connected  
 except ConnectionResetError:  
 self.conn2.send(b'Q') # tell second client that the first player left  
 raise PlayerOneLeft()  
 if **'Q'** in x:  
 raise PlayerOneLeft()  
 self.conn2.sendall(b'B') # if everything worked, second client is black  
 self.conn1.sendall(b'2') # telling player 1 that the game started  
 time.sleep(0.1) # wait so that the messages won't be sent as one  
 self.conn2.sendall(b'2') # telling player 2 that the game started  
 self.send()  
  
 def send(self): # transfer information between the clients  
 while True:  
 try:  
 self.conn2.sendall(self.conn1.recv(1000))  
 self.conn1.sendall(self.conn2.recv(1000))  
 except (ConnectionResetError, ConnectionAbortedError): # if one of the players leaves, stop loop and close  
 self.socket.close()  
 return  
  
if \_\_name\_\_ == **"\_\_main\_\_"**:  
 print(**'Server Initiated.'**)  
 try:  
 server = Server()  
 except PlayerOneLeft:  
 print(**'Server shutting down because a player left before the game began. Please start over.'**)  
 print(**'Server Closed.'**)

## algorithm.py

from quoridor.constants import \*  
import random  
  
  
class AI:  
  
 ALL\_WALLS\_HORIZONTAL = \*((i,j) for i in range(ROWS-1) for j in range(1,ROWS)), # tuple of all horizontal placements  
 ALL\_WALLS\_VERTICAL = \*((i,j) for i in range(1,ROWS) for j in range(ROWS-1)), # tuple of all vertical placements  
  
 def \_\_init\_\_(self, typ=0):  
 if typ not in range(7): # if the user enters a number other than the range 0-6  
 raise ValueError  
 self.type = typ  
 if typ == 1:  
 print(**'You have selected Minimax, the best performing AI. Take in mind it may take several seconds to make'  
 'a decision'**)  
  
 def do(self, game):  
 ais = [0, self.pick\_move, self.greediest\_ai, self.random\_ai, self.hesitant\_ai, self.greedy\_ai, self.passive\_ai]  
 if self.type != 0:  
 game = ais[self.type](game)  
 else:  
 self.type = random.randint(2,6)  
 self.do(game)  
 self.type = 0  
 return game  
  
 @staticmethod  
 def place\_wall\_above(game):  
 """  
 Places wall over the white player  
 :param game: Game  
 :return: True if wall was placed, False otherwise  
 """  
 white\_piece = game.board.pieces[0].pos  
 if game.lift\_wall():  
 game.make\_horizontal()  
 if game.place(white\_piece): # try placing right over piece  
 return True  
 game.lift\_wall()  
 if game.place((white\_piece[0] - 1, white\_piece[1])): # try placing to the left over piece  
 return True  
 game.unlift()  
 return False  
  
 @staticmethod  
 def go\_shortest\_path(game):  
 """  
 Makes AI take the shortest path based on the BFS  
 :param game:  
 :return:  
 """  
 piece = game.board.pieces[1].pos # position of black piece  
 game.select((piece[0] \* TILE\_WIDTH, piece[1] \* TILE\_HEIGHT + MARGIN)) # select black piece  
 possible\_moves = game.board.possible\_moves()  
 best\_path = game.board.BFS\_SP(BLACK, possible\_moves)  
 chosen = best\_path[1]  
 game.select((chosen[0] \* TILE\_WIDTH, chosen[1] \* TILE\_HEIGHT + MARGIN))  
  
 @staticmethod  
 def minimax(game, depth, maximizing\_player):  
 """  
 Minimax Algorithm  
  
 :param game: Game that is being checked  
 :param depth: How many recursions have been done  
 :param maximizing\_player: True if white, False if white  
 :return: Best minimax value, game after the best minimax value has been done  
 """  
 x = game.winner()  
 if x is not None:  
 print(**'f'**)  
 return float(**'inf'**) if x == WHITE else float(**'-inf'**), game  
 if depth == 2: # If depth has reached 2 or if the game is over  
 return game.evaluate(), game  
 best = float(**'-inf'**) if maximizing\_player else float(**'inf'**) # min value if maximizing, max if minimizing  
 best\_move = None  
 piece = game.board.pieces[game.turn == BLACK].pos # position of piece that is moving  
 game.select((piece[0] \* TILE\_WIDTH, piece[1] \* TILE\_HEIGHT + MARGIN)) # select piece to get valid moves  
 for move in game.valid\_moves: # For every move in the valid moves  
 new\_game = game.clone() # Create copy of game  
 piece = new\_game.board.pieces[new\_game.turn == BLACK].pos # position of piece that is moving  
 new\_game.select((piece[0] \* TILE\_WIDTH, piece[1] \* TILE\_HEIGHT + MARGIN))  
 new\_game.move(move) # move piece to current valid move  
 # noinspection PyUnresolvedReferences  
 value = AI.minimax(new\_game, depth + 1, not maximizing\_player)[0] # recursion, does minimax  
 if maximizing\_player: # minimax  
 best = max(best, value)  
 else:  
 best = min(best, value)  
 if best == value:  
 best\_move = new\_game # if the current value is the best value, the best move is the move that was done  
 if game.walls\_remaining[not maximizing\_player]: # if there are any walls left for the current player  
 for wall in AI.ALL\_WALLS\_HORIZONTAL: # for each possible wall  
 if game.board.can\_place((wall, 0)):  
 new\_game = game.clone()  
 new\_game.place\_ai(wall, 0)  
 value = AI.minimax(new\_game, depth + 1, not maximizing\_player)[0]  
 else:  
 continue  
 if maximizing\_player:  
 best = max(best, value)  
 else:  
 best = min(best, value)  
 if best == value:  
 best\_move = new\_game  
 if game.turns > 10:  
 for wall in AI.ALL\_WALLS\_VERTICAL:  
 new\_game = game.clone()  
 if new\_game.board.can\_place((wall, 1)):  
 new\_game.place\_ai(wall, 1)  
 value = AI.minimax(new\_game, depth + 1, not maximizing\_player)[0]  
 else:  
 continue  
 if maximizing\_player:  
 best = max(best, value)  
 else:  
 best = min(best, value)  
 if best == value:  
 best\_move = new\_game  
 return best, best\_move  
  
 @staticmethod  
 def greediest\_ai(game):  
 if AI.place\_wall\_above(game):  
 return game  
 AI.go\_shortest\_path(game)  
 return game  
  
 @staticmethod  
 def random\_ai(game):  
 x = random.randint(0,1)  
 if x == 1:  
 if AI.place\_wall\_above(game):  
 return game  
 AI.go\_shortest\_path(game)  
 return game  
  
 @staticmethod  
 def hesitant\_ai(game):  
 x = random.randint(1,4)  
 if x == 4:  
 if AI.place\_wall\_above(game):  
 return game  
 AI.go\_shortest\_path(game)  
 return game  
  
 @staticmethod  
 def greedy\_ai(game):  
 x = random.randint(1,3)  
 if x != 3:  
 if AI.place\_wall\_above(game):  
 return game  
 AI.go\_shortest\_path(game)  
 return game  
  
 @staticmethod  
 def passive\_ai(game):  
 AI.go\_shortest\_path(game)  
 return game  
  
 @staticmethod  
 @timeit  
 def pick\_move(game):  
 return AI.minimax(game, 0, False)[1]

## main.py

import pygame  
import pygame.gfxdraw  
import collections  
import sys  
from quoridor.constants import \*  
from quoridor.game import Game  
from ai.algorithm import AI  
from network.client import Player\_Client  
from threading import Thread  
import time  
  
  
class Main:  
  
 SCREENS = [pygame.image.load(**'Quoridor-Pick Mode.png'**), pygame.image.load(**'Quoridor-Local.png'**),  
 pygame.image.load(**'Quoridor-Multiplayer wait.png'**), pygame.image.load(**'Quoridor-AI.png'**),  
 pygame.image.load(**'Quoridor-Rules.png'**), pygame.image.load(**'White wins.png'**),  
 pygame.image.load(**'Black wins.png'**)] # list of all images shown throughout game.  
  
 def \_\_init\_\_(self, typ):  
 pygame.init()  
 self.WIN = pygame.display.set\_mode((WIDTH, HEIGHT)) # creates pygame display as main window  
 pygame.display.set\_caption(**'Quoridor'**)  
 self.game = Game(False) # self.game is a game which isn't initiated yet  
 self.type = typ # type of game. 1: local, 2: online 3: vs ai  
 self.ai = AI() # AI engine, set as default value  
 self.game\_stack = [] # stack of all games  
 self.winners = {BLACK:self.black\_wins, WHITE:self.white\_wins,**'W'**:self.black\_wins, **'B'**:self.white\_wins}  
 # key to function to save pointless if statements. 'W' calls to black wins and vice versa because it will be  
 # called when that color forfeits.  
  
 def black\_wins(self):  
 """  
 Display screen "black wins"  
 """  
 time.sleep(0.2)  
 print(**'Black wins.'**)  
 self.WIN.blit(self.SCREENS[6], (0, 0))  
 pygame.display.update()  
 time.sleep(1)  
  
 def white\_wins(self):  
 """  
 Display screen "white wins"  
 :return:  
 """  
 time.sleep(0.2)  
 print(**'White wins.'**)  
 self.WIN.blit(self.SCREENS[5], (0,0))  
 pygame.display.update()  
 time.sleep(1)  
  
 def ai\_move(self):  
 """  
 Do move for AI  
 """  
 temp = self.game.turns # to save the amount of turns  
 self.game = self.ai.do(self.game)  
 self.game.turns = temp + 1 # correct amount of turns  
 self.game.select((0, 0)) # deselect piece  
  
 def wait(self):  
 screen = self.SCREENS[0] # opening screen  
 self.WIN.blit(screen, (0, 0))  
 while self.type == 0: # while no type has been selected  
 pygame.display.update()  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT:  
 self.type = 4 # close screen  
 if event.type == pygame.KEYUP:  
 if event.key == pygame.K\_1: # local multiplayer  
 self.type = 1  
 if event.key == pygame.K\_2: # online multiplayer  
 self.type = 2  
 if event.key == pygame.K\_3: # against ai  
 self.type = 3  
 if event.key == pygame.K\_SPACE: # show rules  
 self.WIN.blit(self.SCREENS[4], (0, 0))  
 if event.key == pygame.K\_ESCAPE: # close rules  
 self.WIN.blit(self.SCREENS[0], (0, 0))  
 if event.type == pygame.MOUSEBUTTONUP: # close rules  
 self.WIN.blit(self.SCREENS[0], (0, 0))  
  
 @timeit # print time game was running in the end  
 def main(self):  
 """  
 Game  
 """  
 self.wait() # while the player hasn't selected the mode, show loading screen.  
 if self.type == 4: # if player closed the game in self.wait  
 return  
 if self.type == 2:  
 self.multi()  
 return  
 run = True  
 undo\_clicked = [1,1,True] if self.type == 1 else [1,0,True]  
 **"""each human player can undo once throughout game. When undo\_clicked[2] = True, undo can't be clicked  
 (first turn or if ctrl z is already pressed)"""** while run:  
 screen = self.SCREENS[self.type] # 1 if local multiplayer, 3 if AI  
 if not self.game.started: # while game hasn't been initiated  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT: # close screen  
 run = False  
 if event.type == pygame.MOUSEBUTTONUP and self.type == 1: # start local game when screen is clicked  
 self.game.init()  
 self.game\_stack.append(Game()) # add initial game to stack for undo  
 if self.type == 3:  
 if event.type == pygame.KEYUP: # set up AI based on number clicked  
 typ = pygame.key.name(event.key)  
 try:  
 self.ai = AI(int(typ))  
 except ValueError: # a string or incorrect number was entered  
 self.ai = AI()  
 self.game.init()  
 self.game\_stack.append(Game()) # the first item in the game stack is the initial game  
 self.WIN.blit(screen, (0,0))  
 pygame.display.update()  
 else:  
 if self.game.turns > 13 and not self.game.checked\_for\_winner: # check for winner only when turn starts  
 win = self.game.winner()  
 if win: # and only if its technically possible for there to be a winner (14 turns)  
 self.winners[win]()  
 break  
 self.game.checked\_for\_winner = True  
 if self.type == 1 or self.game.turn==WHITE: # if a human player is playing  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT: # if the game was closed  
 self.winners[tuple(255-i for i in self.game.turn)]() # display player who didn't quit  
 run = False  
  
 if event.type == pygame.MOUSEBUTTONUP: # select tile  
 pos = pygame.mouse.get\_pos()  
 temp = self.game.turns  
 self.game.select(pos)  
 if self.game.turns > temp and any(undo\_clicked[0:2]): # if the turn has changed  
 self.game\_stack.append(self.game.clone()) # and undo hasn't been used by both players  
 self.game\_stack[-1].turns = self.game.turns  
 undo\_clicked[2] = False  
  
 if event.type == pygame.KEYUP:  
 if event.key == pygame.K\_SPACE: # lift wall  
 [self.game.lift\_wall, self.game.unlift][self.game.wall\_selected[**'sel'**]]() # lift if not  
 # lifted, don't lift if lifted  
 if event.key == pygame.K\_f: # flip wall  
 self.game.flip()  
 if event.key == pygame.K\_z and self.game.turns > 0:  
 undo\_clicked[2] = False  
 keys = pygame.key.get\_pressed()  
 if keys[pygame.K\_LCTRL] and keys[pygame.K\_z] and \  
 undo\_clicked[self.game.turn==BLACK] and not undo\_clicked[2]:  
 self.game\_stack.pop()  
 self.game = self.game\_stack[-1]  
 undo\_clicked[self.game.turn==WHITE] = 0  
 print(**f'**{**"White"** if self.game.turn == WHITE or self.type == 3 else **"Black"**} **undid turn.'**)  
 undo\_clicked[2] = True  
 if self.type == 3:  
 self.game\_stack.pop()  
 self.game = self.game\_stack[-1]  
  
 elif run and self.type == 3: # it's ai's turn  
 self.ai\_move()  
 if undo\_clicked[0]:  
 self.game\_stack.append(self.game.clone())  
 self.game\_stack[-1].turns = self.game.turns  
  
 if run:  
 self.game.update(self.WIN, pygame.mouse.get\_pos()) # always update the screen  
  
 def connect(self):  
 """  
 Create client object with main object and connect to server. If connection fails, catch exception.  
 """  
 self.client = Player\_Client(self) # self.client -> client object. client.main -> self  
 try:  
 self.client.con() # connect to server  
 except (ConnectionAbortedError, ConnectionRefusedError, TimeoutError):  
 return # if unable to connect to server, do nothing.  
  
 def client\_listen(self):  
 """  
 Function that will always be running in the second thread, fills self.que with TCP values.  
 """  
 while self.playing:  
 try:  
 self.client.request()  
 except ConnectionResetError: # the connection has been closed - TCP RST received  
 self.playing = False  
 self.client.close()  
 except ConnectionAbortedError: # the connection has been forced to close due to exception  
 return  
  
 def multi(self):  
 """  
 Multiplayer Game.  
 """  
 self.que = collections.deque() # queue that will save all of the received messages  
 self.connected = False # will be true when the other thread will connect to the server  
 self.playing = True # will be false when the game is over / aborted. used to communicate between the threads  
 Thread(target=self.connect).start() # thread to connect to server while screen loads  
 self.WIN.blit(self.SCREENS[2], (0,0))  
 time.sleep(0.5) # wait for other thread to finish  
 try:  
 self.client.send(**'hello!'**) # try to send message to server  
 except OSError: # raised if there's no server  
 print(**"Server hasn't been opened yet."**)  
 return  
 while not self.connected and self.playing:  
 try:  
 self.client.color # see if the server sent a color or if it's currently running a different game.  
 except AttributeError: # self.client doesnt have the attribute color because it's stuck on recv(8) in con  
 print(**'A game is currently taking place. Please wait until the current game ends.'**)  
 self.client.close()  
 return  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT: # X has been clicked while waiting for other player to connect  
 self.playing = False  
 self.client.send(**'Q'**)  
 self.client.close()  
 pygame.display.update()  
 self.game.init() # start game  
 run = True # for game loop  
 Thread(target=self.client\_listen).start() # start constant listening  
 turns = {BLACK:**'B'**, WHITE:**'W'**} # (0,0,0):'B", (255,255,255):'W"  
 if self.client.color == **'Q'**: # if the other player left before the game started  
 print(**'The white player has left the game.'**)  
 self.black\_wins()  
 return  
 print(**f"You are** {**'Black'** if self.client.color==**'B'** else **'White'**}**."**) # prints on screen player's color  
 wall\_selected\_multi = False # boolean to draw wall on board while the wall is lifted  
 while run:  
 if not self.playing: # if the other thread stopped  
 return  
 if self.game.turns > 13 and not self.game.checked\_for\_winner: # if it's possible for there to be a winner  
 win = self.game.winner()  
 if win:  
 self.winners[win]()  
 self.playing = False  
 self.client.close()  
 break  
 self.game.checked\_for\_winner = True # there's no winner. wait until next move and don't check again  
 if turns[self.game.turn] == self.client.color: # if it's the player's turn  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT: # if X was clicked  
 print(**'You forfeit.'**)  
 self.client.send(**'Q'**) # let other client know that game is over  
 self.winners[self.client.color]()  
 self.client.close()  
 return  
 if event.type == pygame.MOUSEBUTTONUP: # screen was clicked  
 ms = pygame.mouse.get\_pos()  
 legal = self.game.select(ms)  
 if legal != **'illegal'**: # if the move was legal  
 st = **f"S**{ms[0]:**3d**}**,**{ms[1]:**3d**}**"** # send coordinates to other player, always length 8  
 wall\_selected\_multi = False # for updating screen  
 self.client.send(st)  
 else:  
 self.client.send(**'L'**)  
 if event.type == pygame.KEYUP:  
 if event.key == pygame.K\_SPACE:  
 self.game.lift\_wall()  
 wall\_selected\_multi = True  
 self.client.send(**'L'**)  
 if event.key == pygame.K\_f:  
 self.game.flip()  
 self.client.send(**'F'**)  
 else:  
 for event in pygame.event.get():  
 if event.type == pygame.QUIT:  
 print(**'You forfeit.'**)  
 self.client.send(**'Q'**)  
 self.winners[self.client.color]()  
 self.client.close()  
 return  
  
 self.game.update(self.WIN, pygame.mouse.get\_pos() if wall\_selected\_multi else None, self.client.color)  
 self.client.send(**'0'**) # send stream of data at all times  
 if len(self.que) > 0: # if the request queue has data  
 received = self.que.popleft() # get earliest message  
 place = received.find(**'S'**) # if message contains S, returns position of s, else return -1  
 if place != -1: # if message contains S  
 self.game.select((int(received[place+1:place+4]), int(received[place+5:place+8]))) # select at pos  
 if **'L'** in received: # if other player lifted wall  
 self.game.lift\_wall()  
 if **'F'** in received: # if other player flipped wall  
 self.game.flip()  
 if **'Q'** in received:  
 self.playing = False  
 print(**'The other player has left the game.'**)  
 self.winners[{**'B'**:BLACK, **'W'**:WHITE}[self.client.color]]()  
 return  
 return 0  
  
  
if \_\_name\_\_ == **'\_\_main\_\_'**:  
 try:  
 x = int(sys.argv[1])  
 except (IndexError, ValueError):  
 x = 0  
 create = Main(x)  
 create.main()

## דברים שנמחקו:

### מחלקת Wall

class Wall:  
 def \_\_init\_\_(self, dir, color):  
 """Creates wall  
  
 :param dir: Direction Horizontal-0, Vertical-1  
 :param color: Color"""  
   
 self.color = color  
 self.pos = ((0,0),(0,2))  
 self.dir = dir  
 self.x1 = self.x2 = self.y1 = self.y2 = 0  
 self.placed = False # Will be true when the wall is placed on the board and can no longer be moved.  
 self.lifted = False # Will be true when the wall is selected (when the player presses space)  
 self.find\_pos((0, 0)) # Will find the pos of the second point of the wall.  
  
 def clone(self):  
 a = Wall(self.dir, self.color)  
 a.placed = self.placed  
 a.lifted = self.lifted  
 a.pos = self.pos  
 a.calc\_pos()  
 return a  
  
 def find\_pos(self, first\_pos):  
 """Updates self.pos to be list of the two points on the edges of wall  
  
 :param first\_pos: Pos of top point (if dir==1) or left point (if dir==0)  
 :return:"""  
 if self.placed:  
 if self.dir == 0: # self.pos will be [(left row, left col), (right row, right col)] (left row == right row)  
 self.pos = (first\_pos, (first\_pos[0]+2, first\_pos[1]))  
 else: # self.pos will be [(top row, top col), (bottom row, bottom col)] (top col == bottom col)  
 self.pos = (first\_pos, (first\_pos[0], first\_pos[1]+2))  
 else:  
 if self.dir == 0: # self.pos will be [(left x, left y), (right x, right y)] (left x == right x)  
 self.pos = (first\_pos, (first\_pos[0]+WALL\_HEIGHT, first\_pos[1]))  
 else: # self.pos will be [(top x, top y), (bottom x, bottom y)] (top x == bottom x)  
 self.pos = (first\_pos, (first\_pos[0], first\_pos[1]+WALL\_HEIGHT))  
 self.calc\_pos()  
  
 def calc\_pos(self):  
 if self.placed: # if wall is placed x1,x2,y1,y2 will be the real x,y values of pos  
 self.x1 = self.pos[0][0] \* TILE\_WIDTH  
 self.x2 = self.pos[1][0] \* TILE\_WIDTH  
 self.y1 = self.pos[0][1] \* TILE\_HEIGHT + MARGIN  
 self.y2 = self.pos[1][1] \* TILE\_HEIGHT + MARGIN  
 else: # if wall isn't placed, x1,x2,y1,y2 will be equal to pos  
 self.x1 = self.pos[0][0]  
 self.x2 = self.pos[1][0]  
 self.y1 = self.pos[0][1]  
 self.y2 = self.pos[1][1]  
  
 def flip(self):  
 """Flip wall (change direction)"""  
 if not self.placed:  
 self.dir = 1 - self.dir  
  
 def lift(self, pos):  
 """Lift wall before placing"""  
 self.lifted = True  
 self.find\_pos(pos) # find pos based on where it's lifted at (mouse pos)  
  
 def place(self, pos):  
 #Place wall  
 self.lifted = False  
 self.placed = True  
 self.find\_pos(pos)  
  
 def unplace(self):  
 # Remove wall  
 self.placed = False  
 self.find\_pos(self.pos[0]) # reset pos  
  
 def \_\_str\_\_(self):  
 return **f"Wall at** {self.pos[0]}**,** {self.pos[1]}**"** def \_\_repr\_\_(self):  
 return str(self)

### פעולה win\_possible

def win\_possible(self, pos, path, color):  
 # Recursive function that checks if it's possible foa piece of color 'color' to win from its current pos 'pos'  
 # :param pos: Position on board that is being checked  
 # :param path: List of all tiles that were already checked (so that it doesn't keep checking the same tiles)  
 # :param color: Color of piece that is being checked (white needs to get to top, black needs to get to bottom)  
 if pos in path:  
 return False  
 path.append(pos)  
 if (color == WHITE and pos in TOP\_ROW) or (color==BLACK and pos in BOTTOM\_ROW):  
 return True  
 else:  
 return any([self.win\_possible(p, path, color) for p in self.possible[pos]])  
 # Return true if it is r possible to win from any of the tiles that the piece can move to

### הפעולה wall\_relevant

def wall\_relevant(self, pos, dir, turn):  
 x,y = pos  
 px, py = self.board.pieces[turn == BLACK].pos # Piece x, piece y  
 if self.lift\_wall() and self.board.can\_place\_tech(self.wall\_selected, pos):  
 if dir: # Vertical  
 if x==px and y==py or x-1==px and y==py or x==px and y+1==py or x-1==px and y+1==py: #Adjacent to piece  
 return self.board.can\_place(self.wall\_selected, pos)  
 if (y>0 and (self.board[x][y][**'walls'**][1] or self.board[x][y-1][**'walls'**][0])) or   
 (y+2<ROWS and self.board[x][y+2][**'walls'**][0]):  
 return self.board.can\_place(self.wall\_selected, pos)  
 try:  
 if self.board[x][y+1][**'walls'**][1] or self.board[x][y+1][**'walls'**][3] or   
 self.board[x-1][y][**'walls'**][1] or self.board[x-1][y+1][**'walls'**][1] or   
 self.board[x-1][y+1][**'walls'**][3]:  
 return self.board.can\_place(self.wall\_selected, pos)  
 except IndexError:  
 print(**f"**{x}**,** {y+1}**,** {self.board[x][y+1][**'walls'**]}**"**)  
 return False  
 else:  
 if x==px and y==py or x+1==px and y==py or x==px and y-1==py or x+1==px and y-1==py:  
 return self.board.can\_place(self.wall\_selected, pos)  
 if (x>0 and (self.board[x-1][y][**'walls'**][1]) or self.board[x][y][**'walls'**][0]) or   
 (x+2<ROWS and self.board[x+2][y][**'walls'**][1]):  
 return self.board.can\_place(self.wall\_selected, pos)  
 if self.board[x+1][y][**'walls'**][0] or self.board[x+1][y][**'walls'**][2] or self.board[x][y-1][**'walls'**][0] or  
 self.board[x+1][y-1][**'walls'**][0] or self.board[x+1][y-1][**'walls'**][2]:  
 return self.board.can\_place(self.wall\_selected, pos)  
 return False

### הפעולה relevant\_possible\_walls

def relevant\_possible\_walls(self):  
 #This will be a heavy function because it will check for each wall placement possible if the wall can be placed.  
 #This function will be called at the beginning of the turn for the ai, therefore no wall has been lifted yet.  
 #:return: List of all possible wall positions. walls = []  
 if self.lift\_wall(): # Lift outside of board  
 for i in range(ROWS): # Check all vertical walls  
 for j in range(ROWS):  
 if self.wall\_relevant((i,j), 1, self.turn):  
 walls.append(((i,j), 1))  
 self.flip()  
 if self.wall\_relevant((i,j), 0, self.turn):  
 walls.append(((i,j),0))  
 self.flip()  
 self.wall\_selected[**'sel'**] = False  
 return walls

[הפעולה gametree נמחקה.