**RED** 🡨 Mother

**ORANGE** 🡨 Father

**BLUE**  🡨 The crossover (move transferred from father to mother)

**GREEN** 🡨 Remaining moves as a result of crossover

(Note: mother and father were initially defined in pegs.l using play-full.

[1]> (load "pegs.l")

;; Loading file pegs.l ...

;; Loaded file pegs.l

T

[2]> m

**(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((0 0 \*) DL) ((3 0 \*) R) ((3 3 \*) L) ((1 1 \*) DR)**

**((4 4 \*) UL) ((4 2 \*) R) ((2 0 \*) DR) ((4 1 \*) R) ((4 4 \*) L))**

[3]> f

**(((2 0 \*) UR) ((4 2 \*) UL) ((1 1 \*) DL) ((4 0 \*) R) ((2 0 \*) DL) ((4 2 \*) UL)**

**((4 3 \*) UL) ((3 3 \*) UL)**

((0 0 \*) DR))

**[4]> ( crossover m f )**

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((0 0 \*) DL) ((3 0 \*) R) ((3 3 \*) L) ((1 1 \*) DR)

((4 4 \*) UL) ((4 2 \*) R) **((4 0 \*) R))**

**[5]> ( crossover m f )**

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((0 0 \*) DL) ((3 0 \*) R) **((4 3 \*) UL)** **((4 1 \*) R)**

**((4 4 \*) L) ((1 1 \*) DL) ((2 2 \*) DR)**)

[6]> ( setf m (play-full) )

**(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((3 0 \*) R) ((3 3 \*) L) ((4 1 \*) UR) ((4 3 \*) L)**

**((1 1 \*) DR) ((1 0 \*) DR) ((3 3 \*) L) ((4 1 \*) UR))**

[7]> (setf f (play-full) )

**(((2 2 \*) UL) ((3 1 \*) UR) ((4 4 \*) UL) ((4 2 \*) R) ((1 1 \*) DR) ((3 3 \*) L)**

**((4 1 \*) UR) ((2 0 \*) R) ((0 0 \*) DL) ((3 0 \*) UR))**

**[8]> ( crossover m f )**

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((3 0 \*) R) ((3 3 \*) L) ((4 1 \*) UR) **((1 1 \*) DR)**

**((1 0 \*) DR) ((3 3 \*) L) ((4 3 \*) L) ((4 0 \*) R)**)

**[9]> ( crossover m f )**

(((2 0 \*) UR) ((3 2 \*) UL) ((3 0 \*) R) ((3 3 \*) L) **((0 0 \*) DL)** **((1 1 \*) DR)**

**((4 1 \*) UR) ((4 3 \*) L) ((2 0 \*) R) ((4 0 \*) R)**)

[10]> ( setf m (play-full) )

**(((2 2 \*) UL) ((2 0 \*) R) ((4 2 \*) UL) ((2 2 \*) DL) ((4 4 \*) UL) ((4 2 \*) R)**

**((4 0 \*) R) ((2 0 \*) DL) ((0 0 \*) DL))**

[11]> (setf f (play-full) )

**(((2 2 \*) UL) ((3 1 \*) UR) ((4 2 \*) UR) ((4 0 \*) R) ((2 0 \*) DL) ((0 0 \*) DL)**

**((4 3 \*) L) ((2 2 \*) UL) ((4 4 \*) UL) ((4 0 \*) R))**

**[12]> ( crossover m f )**

(((2 2 \*) UL) ((2 0 \*) R) ((4 2 \*) UL) **((4 0 \*) R)** **((2 0 \*) DL) ((0 0 \*) DL)**

**((4 3 \*) UL) ((3 3 \*) UL) ((1 1 \*) DL)**)

**[13]> ( crossover m f )**

(((2 2 \*) UL) **((3 1 \*) UR)** **((4 4 \*) UL) ((4 2 \*) R) ((4 0 \*) R) ((2 0 \*) DL)**

**((0 0 \*) DL) ((1 1 \*) DR) ((3 3 \*) L)**)

[14]> (bye)

Bye.