

Världsmästerskapet i Othello 2015

Regler och sånt

1. Välj lagnamn med omsorg
2. Klon git-repot `git clone https://github.com/davstromb/othello.git`
3. Skapa en egen branch på git: `git checkout -b <lagnamn>`
4. En fil: `<lagnamn>.java` som ärver `player.java`
5. Övriga filer skall läggas i ett eget paket: `player/impl/<lagnamn>`
6. Lägg till er spelare i `PlayerFactory.java`
7. Inga filer utöver de man skapat själv får ändras.
8. Finalen körs på okänd dator.

Tips

- Varje drag går på tid, outnyttjad tid sparas automatiskt till nästa drag
- Om spelaren kastar ett exception eller om spelaren inte hinner returnera i tid så blir spelaren tilldelat ett slumpmässigt drag. Den sparade tiden från föregående drag försvinner också.
- Om spelaren returnerar ett ogiltigt drag eller `null` så blir spelaren tilldelad ett slumpmässigt drag men tiden från föregående drag försvinner ej.
- Tiden är ganska relativ.
- Det finns några korkade Othello-bottar färdiga som man kan använda för inspiration
- Metoden `newGame()` körs i början på varje spel
- Metoden `nextMove()` körs varje gång det är spelarens tur att returnera ett drag under spelet.

Poängräkning

Seriesystem med hemma- och bortamatcher:

- Vinst 3p, Oavgjort 1p, förlust 0p
- Poängskillnad (vid lika poäng)
- Inbördesmöten (vid lika poängskillnad)
- Antal gjorda "mål" (Plus)
- Rundpingis

Matcherna:

Mega Arne	36–28	Rödluvan
Rödluvan	32–32	Mega Arne

ger alltså tabellen:

Lag	Spelade Matcher	Plus	Minus	Diff	Poäng
Mega Arne	1	68	60	8	4
Rödluvan	1	60	68	-8	1