**Grand Prix d’Omegapoint d'Othello 2015**

**Regler och sånt**

1. Välj lagnamn med omsorg
2. Klona git-repot git clone: git clone https://github.com/davstrotmb/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.

**Poän gräkning**

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 Arme | 1 | 68 | 60 | 8 | 4 |
| Rödluvan | 1 | 60 | 68 | -8 | 1 |