

ShakkiAI - Viikkoraportti 2

Antero Vainio

January 5, 2014

[ma 30.12.2013 10:00-11:30] Pelaaja-rajapinta luotu ja vanhan Pelaaja-luokan nimi muutettu Ihmispelaajaksi. Kenttä-luokan metodia ruutuUhattu kehitetty.

[la 4.1.2013 17:00-19:00] Koodia siistitty, pelipuun toteutusta suunniteltu.

[su 5.1.2014 18:00-20:00] Nappulahallinta-luokka tehty. Tekoäly-luokan siirronvalintametodin koodin kirjoittaminen aloitettu.

Mitä opin tällä viikolla? Kehitin (jonkinlaisen) ratkaisun pelipuun muodostamiseen rekursion avulla, eri peliskenaarioiden evaluoimiseen pelinappuloiden suhteellisen arvon avulla, ja pelinappuloiden siirtomahdollisuuksien läpikäymiseen Nappulahallinta-luokan avulla.

Mitä jäi epäselväksi? Miten evaluoimisessa otetaan / kannattaa ottaa huomioon matti-tilanteet, miten eri siirtomahdollisuudet saataisiin tarkistettua mahdollisimman tehokkaasti, kun pelilogiikka on toteutettu niin kuin se nyt on toteutettu.

Miten ohjelma on edistynyt? Kooditasolla ohjelma on edistynyt odotettua hitaammin, ongelmanratkaisutasolla edistystä havaittavissa.

Mitä teen seuraavaksi? Seuraavaksi jatkan AI-pelaajan vuoronvalitametodin toteutusta, korjaan pelilogiikan bugit ja korvaan ohjelmassa käytetyn HashMap-tietorakenteen jollain itseimplementoidulla tietorakenteella.