

# **INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

E.T.S. de Ingenierías Informática y de Telecomunicación

## **Práctica 3**

Métodos de Búsqueda con Adversario (Juegos)

**DESCONECTA-4 BOOM**

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

**UNIVERSIDAD DE GRANADA**

Curso 2018-2019



ugr

Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la Computación  
e Inteligencia Artificial

## 1. Introducción

La tercera práctica de la asignatura *Inteligencia Artificial* consiste en el diseño e implementación de técnicas de búsqueda con adversario en un entorno de juegos. Al igual que en la práctica anterior, se trabajará con una versión modificada del simulador, en ese caso adaptada para el juego CONECTA-4. Este simulador fue desarrollado inicialmente por el profesor Tsung-Che Chiang de la NTNU (Norwegian University of Science and Technology, Taiwan).

El entorno de simulación se ha adaptado para simular el juego “DESCONECTA-4 BOOM”. “DESCONECTA-4 BOOM” se base en el juego CONECTA-4 (también conocido como 4 en Raya en algunas versiones). CONECTA-4 es un juego de mesa para dos jugadores distribuido por Hasbro, en el que se introducen fichas en un tablero vertical con el objetivo de alinear cuatro consecutivas de un mismo color. Fue creado en 1974 por Ned Strongin y Howard Wexler para Milton Bradley Company.



Para la realización de esta práctica, el alumno deberá conocer en primer lugar las técnicas de búsqueda con adversario explicadas en teoría (Tema 4). En concreto, **el objetivo de esta práctica es la implementación del algoritmo MINIMAX o de la PODA ALFA-BETA**, para dotar de comportamiento inteligente deliberativo a un jugador artificial para este juego, de manera que esté en condiciones de competir y ganar a su adversario.

A continuación, explicamos cuáles son los requisitos de la práctica, los objetivos concretos que se persiguen, el software necesario junto con su instalación, y una guía para poder programar el simulador.

## 2. Requisitos

Para poder realizar la práctica, es necesario que el alumno disponga de:

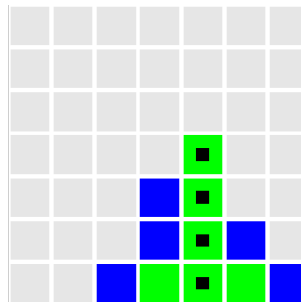
- Conocimientos básicos del lenguaje C/C++: tipos de datos, sentencias condicionales, sentencias repetitivas, funciones y procedimientos, clases, métodos de clases, constructores de clase.
- El entorno de programación **CodeBlocks** en el caso de trabajar bajo Sistema Operativo **Windows**, que tendrá que estar instalado en el computador donde vaya a realizar la práctica. Este software se puede descargar desde la siguiente URL: <http://www.codeblocks.org/> o desde la web de la asignatura facilitada por el profesor.
- En el caso de trabajar bajo entorno Linux, es necesario tener instalada la librería “GLUT3”, para los que tienen Ubuntu la instalación de esta biblioteca se hace poniendo la siguiente sentencia ‘**sudo apt-get install freeglut3-dev**’. Para otras versiones de Linux, buscar en internet como instalar esta librería.

- El entorno de simulación **DesConecta4Boom**, disponible en la web de la asignatura.

### 3. Objetivo de la práctica

La práctica tiene como objetivo diseñar e implementar un agente deliberativo que pueda llevar a cabo un comportamiento inteligente dentro del juego DESCONNECTA-4 BOOM que se explica a continuación.

El objetivo de DESCONNECTA-4 BOOM es EVITAR alinear cuatro fichas sobre un tablero formado por siete filas y siete columnas (en el juego original, el tablero es de seis filas). Cada jugador dispone de 25 fichas de un color (en nuestro caso, verdes y azules). Por turnos, los jugadores deben introducir una ficha en la columna que prefieran (de la 1 a la 7, numeradas de izquierda a derecha, siempre que no esté completa) y ésta caerá a la posición más baja. **Pierde la partida el primero que consiga alinear cuatro fichas consecutivas** de un mismo color en horizontal, vertical o diagonal. Si todas las columnas están ocupadas se produce un empate.



**Figura 1. Imagen de una partida de DESCONNECTA-4 BOOM**

DESCONECTA-4 BOOM mantiene todas las normas del juego habitual del 4 en raya con una variante: cada cinco movimientos el jugador coloca una ficha de su color especial que llamaremos “ficha bomba” (es decir, en las jugadas, 5, 10, 15, 20,...), pudiendo tener como máximo cada jugador una ficha de este tipo en el tablero (es decir, que si llega la jugada 10 y el jugador que le toca poner tiene ya una ficha bomba, la ficha que se pone en el mapa es una ficha normal). La ficha bomba, al igual que el resto de las fichas del jugador, sirven para confeccionar una posible alineación de 4 fichas para perder el juego, pero tiene la peculiaridad de que el jugador la puede “explotar” en una jugada en su turno.

¿Cómo se explota una ficha? El jugador, en su turno y si tiene una ficha bomba colocada en el tablero, tiene una acción adicional que consiste en explotarla. Al aplicar esta acción, el jugador con el turno lo pasa al adversario sin situar ninguna ficha en el tablero.

¿Qué efecto produce la explosión? La explosión elimina la propia ficha bomba y las fichas que están en la misma fila que son del jugador que explota la bomba. Las fichas situadas encima de las casillas afectadas caerían por gravedad hasta situarse en sus posiciones estables.



<p>Antes de Explotar la Bomba Azul</p>	<p>Después de explotar la bomba Azul</p>

### OBJETIVO DE LA PRÁCTICA:

A partir de estas consideraciones iniciales, el objetivo de la práctica es implementar MINIMAX (**con profundidad máxima de 4**) o PODA ALFA-BETA (**con profundidad máxima de 8**), de manera que un jugador pueda determinar el movimiento más prometedor para ganar el juego, explorando el árbol de juego **desde** el estado actual **hasta** una profundidad máxima de 8 dada como entrada al algoritmo.

También forma parte del objetivo de esta práctica, la definición de una heurística apropiada, que asociada al algoritmo implementado proporcione un buen jugador artificial para juego del DESCONECTA-4 BOOM.

Los conceptos necesarios para poder llevar a cabo la implementación del algoritmo dentro del código fuente del simulador se explican en las siguientes secciones.

#### 4. Instalación y descripción del simulador

### 4.1. Instalación del simulador

El simulador **Desconecta4Boom** nos permitirá:

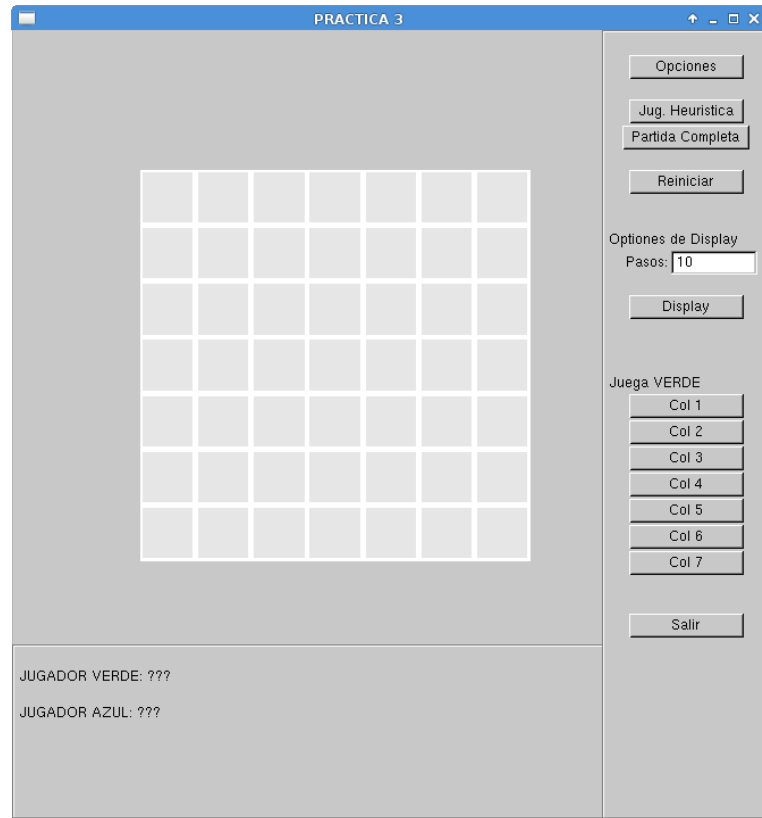
- Implementar el comportamiento de uno o dos jugadores en un entorno en el que el jugador (bien humano o bien máquina) podrá competir con otro jugador software o con otro humano.
- Visualizar los movimientos decididos en una interfaz de usuario basado en ventanas.

Para instalarlo, seguir estos pasos:

1. Descargue el fichero **DesConecta4Boom.zip** desde la web de la asignatura, y cópielo su carpeta personal dedicada a las prácticas de la asignatura de *Inteligencia Artificial*. Supongamos, para los siguientes pasos, que esta carpeta se denomina “U:\IA\practica3”.
2. Desempaquete el fichero en la raíz de esta carpeta.
3. En Windows, el siguiente paso es compilar el proyecto “**DesConecta4Boom.cbproj**” en el entorno **CodeBlocks**. En el caso de Linux, acceder a la carpeta creada y ejecutar “**make**”.

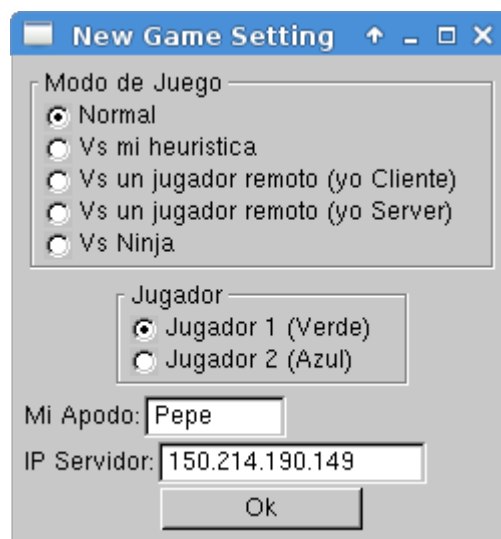
## 4.2. Ejecución del simulador

Una vez compilado el simulador y tras su ejecución debe aparecernos la siguiente ventana:



**Figura 2. Ventana Principal del Simulador**

La primera vez que se entra se pulsará el botón “**Opciones**”, que nos permite elegir el modo de juego. Una vez pulsado “**Opciones**” aparece una nueva ventana en la que podremos configurar la partida a jugar.



**Figura 3. Ventana de Opciones**



ugr

Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la Computación  
e Inteligencia Artificial



Las opciones configurables en el juego son las siguientes:

- “Modo de Juego”: Establece la forma en la que se va a comportar el simulador. Se puede elegir entre 5 modos diferentes:
  - “Normal”: Es el modo por defecto y dota al simulador de la máxima flexibilidad. Si al entrar por primera vez al simulador no se pulsa “Opciones”, es en este modo en el que opera.
  - “Vs mi heurística”: En este modo un jugador humano juega contra la heurística que el mismo ha programado en movimientos alternos.
  - “Vs un jugador remoto (yo Server)”: En este modo se permite jugar por red con otro adversario. Obviamente, en este modo se requiere que un compañero tenga levantado su simulador, elija el modo *Vs un jugador remoto (yo Cliente)* y ponga en *IP Servidor* la dirección IP de la máquina donde se encuentra el compañero en el modo servidor.
  - “Vs un jugador remoto (yo Cliente)”: El complementario de lo descrito justo anteriormente para jugar con un compañero en red. En este modo existe una posibilidad más. Dos jugadores pueden jugar una partida estando en este modo, si ponen como *IP Servidor*, la dirección que aparece en la imagen. En esa máquina hay puesto un servidor que admite conexiones de clientes que quieren jugar partidas en red.
  - “Vs Ninja”: Este es un modo especial de juego en red contra un jugador automático que tiene implementada una buena heurística. Se puede utilizar este modo para comparar como de buena es la heurística que uno ha implementado.
- “Jugador”: Decides que jugador quieres ser. El jugador 1 siempre juega primero.
- “Mi Apodo”: Un nombre que te identifique cuando juegas en red
- “IP Servidor”: La dirección IP del servidor contra el que quieres jugar en red.

Tras elegir el modo, se vuelve a la ventana principal del simulador (Figura 2). Dentro de esta ventana, tendremos opciones que se activarán o desactivarán en función del modo de juego elegido. En el caso del modo “Normal”, todas las opciones estarán disponibles.

Las opciones posibles son las siguientes:

- **Jug. Heurística:** Le pedimos al simulador que la siguiente jugada la calcule tomando la función heurística que nosotros hemos implementado.
- **Partida Completa:** La heurística que nosotros hemos implementado juega una partida completa contra ella misma.
- **Reiniciar:** Reinicia el juego.
- **Display:** Ejecuta el número de jugadas que se indica en el campo **Pasos**
- **Col 1 a Col 7:** De forma manual se selecciona la siguiente jugada. Col 1 indica que se quiere colocar una ficha en la primera columna (la columna más a la izquierda) y Col 7 en la última columna (la columna más a la derecha).
- **BOOM:** De forma manual se selecciona explotar la ficha bomba.
- **Salir:** Abandona la aplicación.

Opciones

Jug. Heurística

Partida Completa

Reiniciar

Opciones de Display

Pasos: 10

Display

Juega VERDE

Col 1

Col 2

Col 3

Col 4

Col 5

Col 6

Col 7

BOOM

Salir



ugr

Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la Computación  
e Inteligencia Artificial



En la parte inferior de la ventana de simulación aparece información relativa a la evolución del juego, en concreto, el último movimiento de cada uno de los jugadores, y en el caso de estar jugando en red, si tienes el turno o estas esperando a que juegue tu rival.

En la siguiente sección se explica el contenido de los ficheros fuente y los pasos a seguir para poder construir la práctica.

## 5. Pasos para construir la práctica

En esta sección se explica en detalle el contenido de los siguientes ficheros fuente, necesarios para poder implementar adecuadamente el algoritmo objeto de la práctica:

- ***Environment.h y cpp***, donde se implementa la clase ***Environment*** usada para representar los diferentes estados del juego.
- ***Player.h y cpp***, donde se implementa la clase ***Player*** usada para representar a cada uno de los dos jugadores.
- ***GUI.h y cpp***, donde se implementan algunas utilidades necesarias para la ejecución correcta del juego y la visualización de los movimientos de los jugadores en el tablero de juego.
- ***Conexión.h y cpp***, donde se implementa la funcionalidad para jugar en red.

De estos ficheros, los relevantes para hacer la práctica son “***Environment***” y “***Player***”, que pasamos a describir más detenidamente a continuación.

### 5.1. Representación de los estados del juego (Clase ***Environment***)

Los estados del juego están representados con la clase ***Environment***, definida en el fichero ***environment.h*** e implementada en el fichero ***environment.cpp***.

#### Métodos Destacables de la Clase ***Environment***

##### ***int GenerateAllMoves(Environment \*V) const;***

Este método genera todas las situaciones resultantes de aplicar todas las acciones sobre el tablero actual para el jugador que le toca jugar. Cada nuevo tablero se almacena en “V”, un vector de objetos de la clase ***Environment***. El método devuelve el tamaño de ese vector, es decir, el número de movimientos posibles.

##### ***Environment GenerateNextMove(int &act) const;***

Este método genera el siguiente movimiento que puede realizar el jugador al que le toca jugar sobre el tablero actual, devolviéndolo como un objeto de esta misma clase. El parámetro “act” indica cual fue el último movimiento que se realizó sobre el tablero. El método asume el siguiente orden en la aplicación de las acciones: 0 PUT\_1, 1 PUT\_2, ..., 6 PUT\_7, 7 BOOM. Si no hay un siguiente movimiento, se devuelve como tablero el actual. La primera vez que se invoca en un nuevo estado se le pasa como argumento en act el valor -1.

##### ***int possible\_actions(bool \*VecAct) const;***

Devuelve el número de acciones que puede realizar el jugador al que le toca jugar sobre el tablero. “VecAct” es un vector de datos lógicos que indican si una determinada acción es aplicable o no. Cada



ugr

Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la Computación  
e Inteligencia Artificial



componente del vector está asociada con una acción. Así, la [0] indica si PUT 1 es aplicable, [1] si lo es PUT2, y así sucesivamente hasta [7] que indica si BOOM es aplicable.

***int Last\_Action(int jug) const;***

Indica la última acción que se aplicó para llegar a la situación actual del tablero. El entero que se devuelve es el ordinal de la acción.

***int JugadorActivo() const;***

Devuelve el jugador al que le toca jugar, siendo 1 el jugador Verde y 2 el jugador Azul.

***int Get\_Ocupacion\_Columna(int columna);***

Indica el nivel de ocupación de una determinada columna del tablero, un valor entre 0 y 7 donde 0 indica que la columna está vacía, y 7 que la columna está llena.

***bool Have\_BOOM (int jugador) const;***

Devuelve verdadero si “jugador” tiene una ficha bomba en el tablero.

***void ChangePlayer();***

Cambia el jugador activo.

***int N\_Jugada() const;***

Devuelve el número de jugada del tablero actual.

***bool Put\_FichaBOOM\_now()const;***

Devuelve verdadero si el jugador activo colocará una ficha bomba en esta jugada.

***char See\_Casilla(int row, int col) const;***

Devuelve lo que hay en el tablero en la fila "row" columna "col":

- 0 vacía,
- 1 jugador1,
- 2 jugador2,
- 4 ficha bomba del jugador1,
- 5 ficha bomba del jugador 2.

***bool JuegoTerminado()const;***

Devuelve verdadero cuando el juego ha terminado.

***int RevisarTablero() const;***

Cuando el juego está terminado devuelve quien ha ganado:

- 0 Empate,
- 1 Gana Jugador 1,
- 2 Gana Jugador2.

## 5.2. Representación de los jugadores (Clase *Player*)

La clase *Player* se utiliza para representar un jugador (es la clase equivalente a *Agent* en la anterior práctica).





```
1  #ifndef PLAYER_H
2  #define PLAYER_H
3
4  #include "environment.h"
5
6  class Player{
7  public:
8      Player(int jug);
9      Environment::ActionType Think();
10     void Perceive(const Environment &env);
11 private:
12     int jugador_;
13     Environment actual_;
14 };
15 #endif
16
```

Contiene dos variables privadas:

- **jugador\_** (un entero representando el número de jugador, que puede ser 1 (el jugador verde) o 2 (el jugador azul) y
- **actual\_** (variable tipo *Environment* que representa el estado actual del entorno para un jugador dado).

Contiene dos métodos:

- **Think()**, que implementa el proceso de decisión del jugador para escoger la mejor jugada y devuelve una acción (clase *Environment::ActionType*) que representa el movimiento decidido por el jugador.
- **Perceive(const Environment &env)**, que implementa el proceso de percepción del jugador y que permite acceder al estado actual del juego que tiene el jugador. ¡ESTE MÉTODO NO PUEDE SER MODIFICADO!

---

IMPORTANTE:

**La invocación al MINIMAX o la PODA ALFA-BETA se debe hacer dentro del método *Think()***

Todos los recursos necesarios para poder implementar un proceso de búsqueda con adversario se suministran fundamentalmente en la clase *Environment*. Podrán definirse los métodos que el alumno estime oportunos, pero tendrán que estar implementados en el fichero *Player.cpp*.

## 6. Evaluación y entrega de prácticas

La **calificación final** de la práctica se calculará de la siguiente forma:

- Se entregará una memoria de prácticas (ver apartado 6.1 de este guion) al finalizar las tareas a realizar. La fecha límite de la entrega de la memoria será comunicada con suficiente antelación por el profesor de prácticas en clase, y publicada en la página web de la asignatura.



ugr

Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la Computación  
e Inteligencia Artificial



- La práctica se califica numéricamente de **0 a 10**. Se evaluará como la suma de los siguientes criterios:
  - La memoria de prácticas se evalúa de **0 a 5**.
  - La eficacia del algoritmo se evaluará de **0 a 5** puntos y estará basado en competir frente a tres jugadores ninja. Cada uno de ellos definirá la capacidad de la heurística definida por el estudiante. La distribución de las notas será la siguiente:
    - 1 punto si se gana al ninja de nivel 1 como primer jugador.
    - 2 puntos si ganó la anterior y se gana al ninja de nivel 1 como segundo jugador.
    - 3 puntos si ganaron todas las anteriores y se gana al ninja de nivel 2 como primer jugador.
    - 4 puntos si ganaron todas las anteriores y se gana al ninja de nivel 2 como segundo jugador.
    - 5 puntos si ganaron todas las anteriores y se gana al ninja de nivel 3 como primero y segundo jugador.
  - La nota final será la suma de los dos apartados anteriores. Es necesario entregar la memoria de prácticas para que sea evaluada la práctica.
- La fecha de entrega de la práctica es:

**Domingo 2 de junio antes de las 23:00 horas**

## 6.1. Restricciones del software a entregar y representación.

Se pide desarrollar un programa (modificando el código de los ficheros del simulador **player.cpp**, **player.h**) que implemente el algoritmo MINIMAX o la PODA ALFA-BETA en los términos en que se ha explicado previamente. Estos ficheros deberán entregarse mediante la plataforma web de la asignatura, en un fichero ZIP que NO contenga carpetas separadas, es decir, todos los ficheros aparecerán en la carpeta donde se descomprima el fichero ZIP. **No se evaluarán aquellas prácticas que contengan ficheros ejecutables o virus.**

El fichero ZIP debe contener una memoria de prácticas en formato PDF (no más de 5 páginas) que, como mínimo, contenga los siguientes apartados:

1. Análisis del problema
2. Descripción de la solución planteada