

ABSTRAKSI

PROBLEM ADVENTUROUS CHESS MASTER

Deskripsi

problem merupakan sebuah papan berukuran 8*8 dengan bidak catur yang dapat diletakkan di sebuah petak yang sama dan setiap bidak dapat bergerak tanpa tergantung bidak lainnya. Dalam papan tersebut ada beberapa koordinat dimana harus ditempati oleh bidak catur semaksimal mungkin. Setiap bidak catur dapat berjalan sesuai aturna dari catur selain pion(pawn) dapat berjalan maju atau mundur secara vertikal.

Algoritma

pertama dilakukan pencarian biaya untuk setiap bidak catur menuju setiap koordinat pada papan. Kemudian dilakukan greedy dengan mencoba membuat konfigurasi peletakan yang mungkin mulai dari yang paling kecil dan dengan presedensi pion(pawn)-raja(king)-kuda(knight)-gajah(bishop)-ratu(queen)-benteng(rook).

Daftar Pustaka

<https://web.stanford.edu/class/archive/cs/cs161/cs161.1138/handouts/120%20Guide%20to%20Greedy%20Algorithms.pdf>