

Gedankengerüst

Das Spiel wird gestartet und ist komplett abhängig von der Eingabe des Benutzers. Nachdem dann das eigentliche Spiel startet, wird unterschieden ob der aktuelle Spieler menschlich ist oder nicht. Die Namen werden vom Spiel verteilt. Wenn der Computergegner am Zug ist, wird ein Objekt einer Klasse (KI) erstellt, die für das Ziehen des Computers zuständig ist. Dieses Objekt wird in jedem Zug neu erzeugt und erhält immer alle relevanten aktuellen Informationen. Diesem Objekt stehen zwei Such - Threads zur Verfügung.

Thread 1: Er überprüft alle Koordinaten der Spielfiguren des aktuellen Spielers (Computer) und überprüft ob diese mindestens eine Position weiter oder wenn diese Position von einem X belegt ist, auf die übernächste Position laufen kann, also nicht blockiert sind. Alle Figuren die laufen dürfen werden nun überprüft ob sie am Rand stehen und nur von 3 Figuren eingeschlossen sind. Diese werden dann in einer Liste gespeichert die der KI dann zur Verfügung steht.

Thread 2: Der Thread überprüft welche Figuren geschlagen werden können, also wird überprüft, ob neben einer gegnerischen Spielfigur eine befreundete steht und die Position gegenüber ein leeres Feld ist. Falls dies der Fall ist, wird die Position vom leeren Feld in einer Liste gespeichert und steht der KI ebenfalls zur Verfügung.

Die KI überprüft dann ob ihr Figuren zum Laufen zur Verfügung stehen. Wenn nicht gibt sie mit „continue“ auf.

Danach wird überprüft ob eine der Figuren die sich bewegen können auf eine Position laufen kann, mit der geschlagen werden kann. Diese werden in einer Liste mit möglichen Zügen gespeichert.

Zusätzlich wird überprüft ob eine der Figuren die geschlagen werden können, der König ist. Falls dies der Fall ist wird dieser Zug bevorzugt. (Sollten mehrere Figuren dazu im Stande sein, wird eine zufällig ausgewählt.) Falls der König nicht geschlagen werden kann, wird zufällig ein anderer Zug ausgewählt mit dem eine gegnerische Figur geschlagen werden kann.

Sollte keine Figur schlagbar sein, werden alle möglichen Züge in Betracht gezogen und davon einer zufällig ausgewählt.

Alle Züge werden bevor sie ausgegeben werden konvertiert, damit Benutzer sich den Zug anschauen kann und dieser dann wie ein normaler Zug im Programm gewertet wird. Der Benutzer muss den Zug immer mit [ENTER] bestätigen bzw. kann er das Spiel auch jederzeit abbrechen.