

Saker för idag för att spel ska funka

- 1) I PlayingField implementera att kolla hela playing-fieldet, hade kunnat göras genom sammanfogning utav active-coordinates (resten är 0), en spelares aktiva koordinater kan skrivas ut som 1 och ett som 2 medan då 0 betyder ingen spelare har lagt något.
- 2) Göra upp en skanning av brädet som ger 3 möjliga, strategiska drag därefter.
Tankar: Positionell score: (1,1) = 1 (mitten)
(0,1),(1,0),(1,2),(2,1) (mitten på kanter)
(0,0)(0,2)(2,0)(2,2) (Kanter, alltid %2 == 0)

Dynamisk: Leder det till en vinst(Nästa drag är möjligt vinst eller vinst), blockerar det en vinst(motståndaren har 2 aktiva koordinater som bara har en emellan)

Blockera vinst direkt && || vinn direkt (Högst score)

blockera en vinst , generera en vinstmöjlighet i nästa drag (Nästa)

→ Kolla möjliga drag, kolla om dessa har aktiva koordinater på båda sidor för båda spelare (1 'or 2) med en skillnad i i index på befintligt spel och runda på intArrayen, om 2 finns på varsin sida om 1 punkt och dessa följer mönstret samma rad, samma kolumn eller att varje index i den följer mönstret (x1,y1)-> (x1+1,y1+1)) ; (x1,y1) = hörnen från detta får vi blockerings och vinstmöjligheter. Om någon tillhör båda så är den högst rankad.

Vi hade kunnat låta var spelare ha en boolean has1OnRow1, has2OnRow1....

Sådan att vi alltid vet om dess vinst och blockeringsmöjligheter ty om den har 2 så håller de på att vinna på raden osv. Man kan också använda detta för diagonaler.

Generera en booleanArray sådan att bArray={has1onRightGoingDiagonal, has2onRightGoingDiagonal....has1onFirstRow...} → One on first Row and one on rightgoing diagonal.... We could find differentSaveStates by saving collections of these. so that we generate, for each gameBoardSaveState och detta kan då genereras från motstående spelares aktiva koordinater? För vinstmöjligheter för en är blockeringsmöjligheter för en annan

3) Actionlisteners, dessa måste uppdatera activeCoordinates för var spelare. Rimligtvis direkt vid drag.

Vi kan också här redan blockera ogiltiga drag genom att vi kollar på knappen vi trycker på (e.target) och kollar dess text, om != ("") så är den upptagen så vi startar om actionlisten-loopen; detta gör att vi från spelarens håll inte behöver hålla koll på att den inte lägger fel. Datorn kommer aldrig lägga fel.

4)Med vinstlogik jag skriver idag till DatorSpelarklassen så kommer vi kunna läsa ut vinster även för spelare.