

Homework 3 Blokus 策略檢驗

Deadline: 2020-05-19 23:59:59

作業評分方式

1. **策略進行 (60%)**：策略程式必須正確分別扮演紅方和藍方，在遊戲進行期間，能夠順利放置 blocks，且沒有發生任何錯誤或犯規行為，直到有其中一位玩家獲勝，遊戲正常結束，即完成此需求。
2. **從 Robot 中取勝 (20%)**：助教會提供擁有基礎策略的 Robot 與同學的策略進行對戰數次，根據同學策略獲勝的次數給予相對應的分數。
3. **文件 (20%)**：策略文件的內容主要包含策略程式的邏輯和架構，並說明如此實作的原因和分析。
 - **策略邏輯**：請同學描述在實作這次遊戲策略時，考慮了哪些面向去完善策略的邏輯，內容必須包含：
 - A. 資訊的使用：使用了 game.txt 和 log.txt 的那些遊戲資訊去實做策略，此部份僅需列舉項目，項目的多寡不影響評分因此請確實填寫
 - B. 策略的決定：根據上述所使用的遊戲資訊，如何幫助你進行不同策略邏輯的決定，例如如何判斷棋局優劣、如何決定在哪個位置擺放哪個 block、獲勝策略等等
 - **策略架構**：請同學簡述策略程式的架構，並分析如此設計的優缺點，例如使用什麼資料結構、如何切割策略程式及對於程式開發所帶來的影響等等

作業繳交方式

請同學參考計概網站上的「作業繳交說明與規範」將作業相關檔案上傳到資料夾「hw3」當中。因為此次作業為策略程式，故作業僅需繳交策略程式原始碼檔案和文件以及 TimeLog 檔案，不需要提供 readme。

1. **程式原始碼檔案 (80%)**：主程式檔名為「hw3.c」，請撰寫註解，並確定繳交的程式碼在 Server 所提供的 UNIX 環境底下可正常編譯。
2. **文件檔案 (20%)**：檔名為「document.doc」、「document.docx」或「document.pdf」，文件內容如上所示。

特別注意事項

1. 為確保遊戲公平性，助教會進行多場比賽，以降低運氣因素的影響。
2. 讀檔以及寫檔的範例程式碼會公布在計概網站的 Resource 上。
3. 請務必確保檔案擺放及命名符合規定，若作業檔案放錯資料夾、檔名大小寫或拼寫有誤，將可能造成作業無法正確批改。因此，**出現此情形將酌情扣分。**