

Viikkoraportti 6, Kalaha

Tällä viikolla sain minimax-metodin ainakin jollain tasolla toimimaan ja ohjelma suorittaa läpi kaatumatta. Koneen ensimmäisen siirron etsintä syvyydellä 20 kestää noin minuutin, mutta muuttuu huomattavasti nopeammaksi jo muutaman siirron jälkeen. Jo syvyydellä 15 ensimmäisetkin siirrot sujuvat n.5 sekunnissa.

Ainakin ensimmäisten siirtojen osalta minimax näyttäisi toimivan, koska palauttaa ensimmäiseksi siirroksi kipun 3, joka on optimaalinen aloitussiirto.

Lisäsin minimax-algoritmiin alfa-beta -karsinnan, joka karsii turhia oksia pelipuusta, optimaalisimmassa tilanteessa jopa puolet haaroista jää tutkimatta. Vaihdoin luokkarakennetta siten, että Main-luokassa on pelkästään ohjelman suoritus ja uudessa Game-luokassa on pelin kulku ja koodia selkeyttäviä metodeja. Joitain metodeja lisäilin muuallekin, jotta sain koodista hieman helpompilukuisen. Dokumentteja päivitin myös.

Ensi viikolla pitää testailla peliä ja kirjoittaa dokumentit loppuun.

Tunteja meni 10-15.