

Annetun pelaajan vuorolle lasketaan pisteet annetun laudan tilanteesta.

Palauttaa pistelistan, jonka paikkojen arvot kuvaavat kunkin siirron arvoa. Algoritmi olettaa, että molemmat pelaajat valitsevat siirrot optimaalisimmalla mahdollisella tavalla.

Jos pistetilanne on <0, tietokone häviää kyseisellä siirrolla, jos >0, tietokone voittaa

14-paikkainen lista, jonka indeksit kuvaavat laudan paikkoja, 6 ja 13 ovat pelaajien mancalat

käytetään Board-olion väliaikaisen tilanteen kuvaamiseen ja siirron-simulointiin

Palauttaa listan pelilaudan mahdollisista siirroista

Asettaa laudalle aloitustilanteen

Päivittää Board-olion temp-Boardia ja muuttaa sen uusiVuoro parametria

Päivittää laudan ja muuttaa sen uusiVuoro parametria

hakee annetun kipun vastapuolella olevan kipun indeksin

Päivittää Board-olion viimeinenKiviInd-arvoksi viimeisen kiven indeksin. Saa syötteenä ikipun indeksin ja sen sisältämien kiven määrän

Laskee, mihin siirron viimeinen kivi osuu ja tekee siitä seuraavat toimenpiteet.

## MiniMax

+ minimax(int, Board, int, int, int): int[]

Tarvitsee parametreiksi laudan, pelaajan, syvyyden, alfan ja betan. Metodia kutsutaan ensimmäisen kerran siten että alfa=-1000, beta=1000 ja syvyys=0.

## Main

+ lauta: Board

+ peli: Game

+ main()

## Game

+ input: Scanner

+ maxpisteet: int[]

+ laskePisteetJaTulostaLopputilanne()

+ arvotaanAloittaja(): int

+ pelaajaValitseeSiirron(Board): int

+ koneSiirtaa(Board, maxpisteet): int

+ pelaa(Board)

Kysyy pelaajalta siirron ja varmistaa, että siirto on sallittu.

Valitsee tietokoneen siirron minimax-algoritmin palauttamasta listasta.

Metodi hoitaa pelin kulun alusta loppuun.