

JP4: Avaluar partides de 4 moviments

Tipus JP

Exigent

Efectes estudiats

Es poden jugar diverses partides màquina contra màquina sobre un conjunt de problemes i veure els resultats, amb problemes de 4 moviments.

Entrada

Abans d'executar l'aplicació, crear a la carpeta EXE (O la carpeta on es trobi el jar) una carpeta anomenada bases (Esborrar-la si ja existeix) i al seu interior copiar els continguts de bases_JP d'aquest directori.

Executar l'aplicació i entrar al menu de «Jugar».

Seleccionar tots els problemes fent servir la tecla *shift* o *control* Fer clic a «Avaluar seleccionats». Després, fer clic a «Iniciar».

Seleccionar una a una cadascuna d'aquestes combinacions atacant-defensor, i fer clic a «Iniciar» o «Repetir» per a jugar les partides:

- M1 vs M1
- M1 vs M2
- M2 vs M1
- M2 vs M2

Resposta esperada

Es juguen les partides entre les màquines i es mostren a pantalla els resultats.

L'atacant sempre guanya. Defensant, les dues màquines obtenen temps similars, però a l'hora d'atacar, el temps d'execució de M2 és un 30 % menor.

Captures de pantalla de la sortida

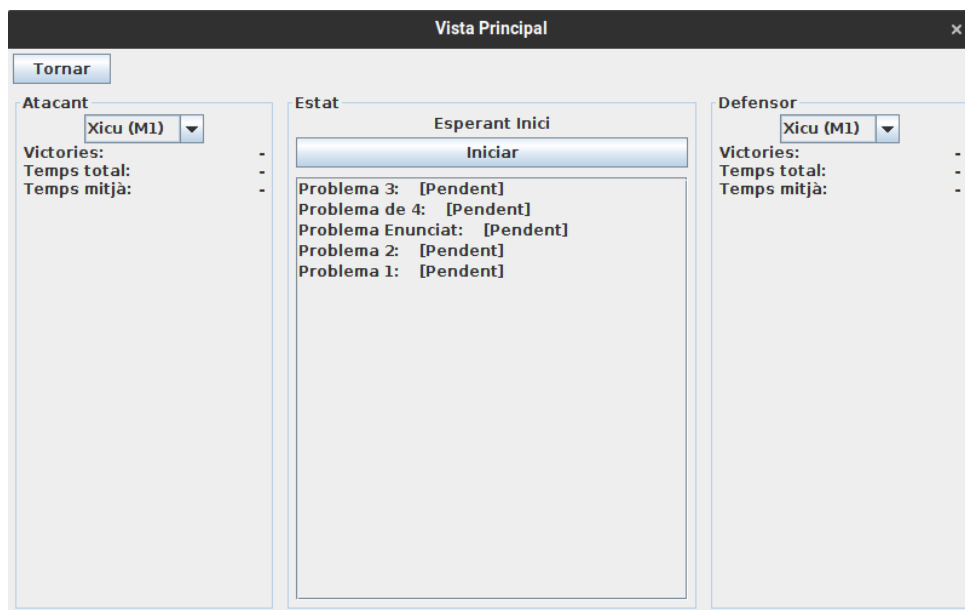


Figura1: Vista inicial

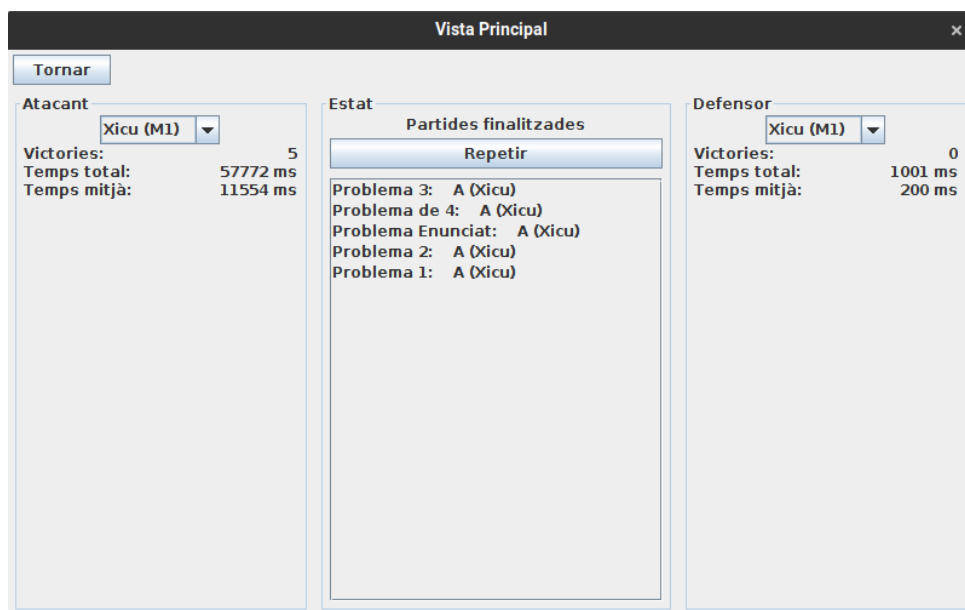


Figura2: Resultats M1 vs M1

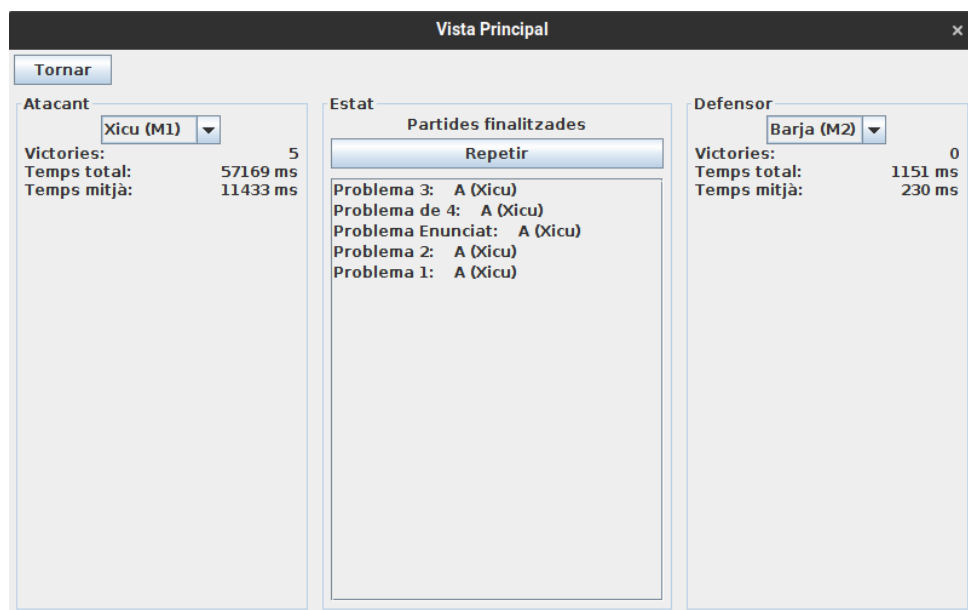


Figura3: Resultats M1 vs M2

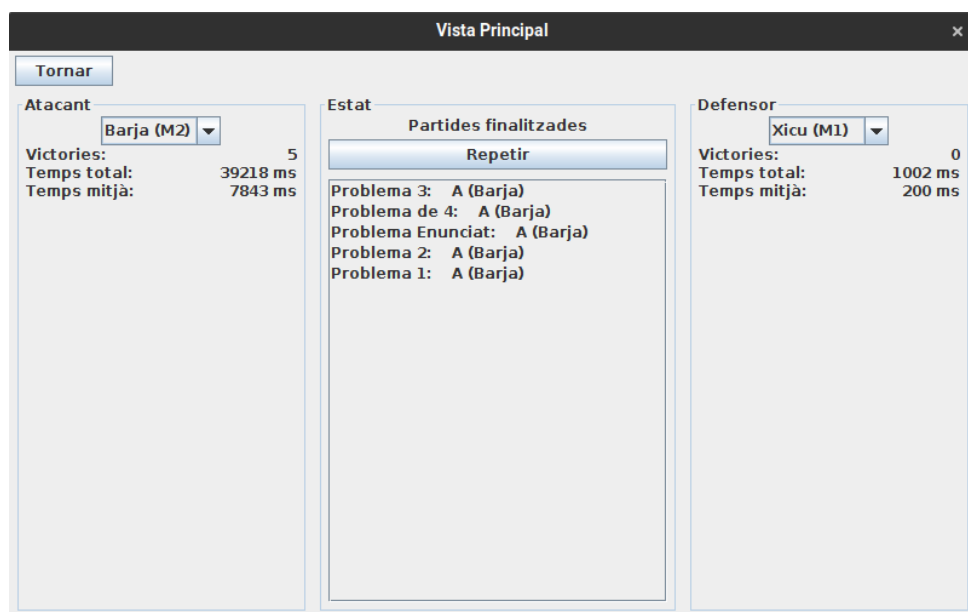


Figura4: Resultats M2 vs M1

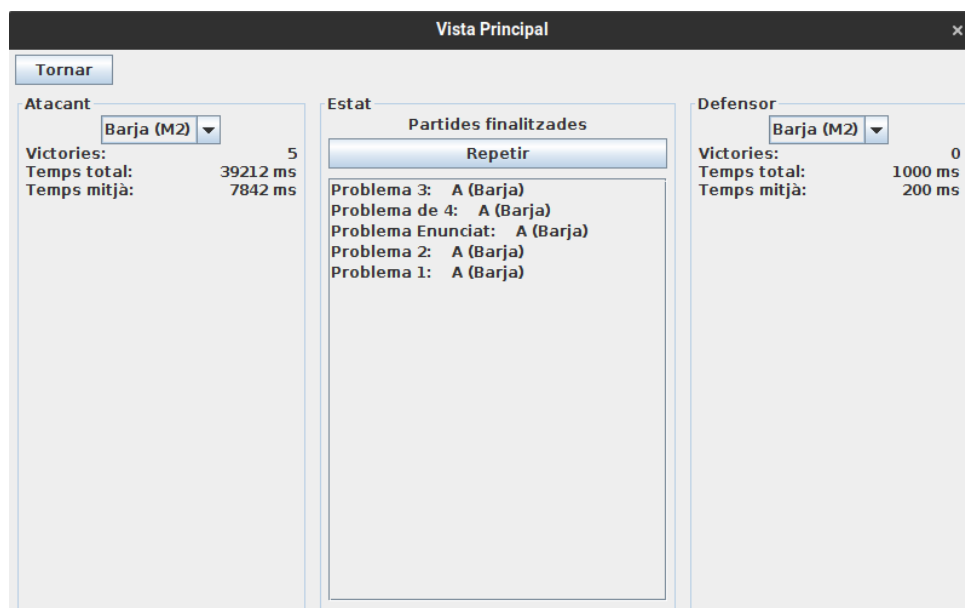


Figura5: Resultats M2 vs M2