

Toteutusdokumentti

1. Yleisrakenne

Ohjelman kolme tärkeintä luokkaa ovat **Game**-, **Statistics**- ja **StrategyHandler**-luokat. Luokat toimivat seuraavasti: Game-luokka pyytää **TextUI**-luokan avulla pelaajalta tarvittavat asetukset ja käynnistää pelin. Game-luokka pyytää joka kierroksella kaikilta **Player**-luokan toteuttavilta pelaajilta käden, minkä jälkeen tarkistetaan voittaja. Voittaja ja pelatut siirrot tallennetaan **Statistics**-luokkaan, minkä jälkeen Pelaajat (lähinnä StrategyHandler) päivittävät omien strategioiden sisäiset mallit Statistics-luokan tarjoamien tilastojen avulla.

Lisäksi on olemassa **abstrakti luokka Strategy**, jonka kaikki ennustusalgoritmit (mm. MarkovFirstOrder, MarkovSecondOrder) toteuttavat. Player-luokka, jonka StrategyHandler (tekoäly), **TestPlayer** (lukee vanhojen pelien siirrot ja pelaa niiden mukaan) toteuttavat.

Ohjelma sisältää myös Enum-luokan **Hand** ja ArrayList-kopion **Lista**.

2. Saavutetut aika- ja tilavaativuudet

Kaikki algoritmit ovat kokonaisaikavaativuudeltaan $O(n)$. Kun peliä pelataan n kierrosta, niin algoritmit päivittävät itseään n -kertaa, mutta tämän jälkeen itse ennustus on vakioaikainen toimenpide. StrategyHandlerin metastrategioiden päivitysnopeus on riippuvainen sen sisältämien algoritmien nopeudesta, mutta itse parhaimman metastrategian valitseminen ja metastrategioiden pisteytys ovat $O(1)$ aikavaativuudeltaan.

Markovin malleihin perustuvat algoritmit ovat tilavaativuudeltaan $O(1)$, koska niiden käyttämät matriisit ovat vakiokokoisia. "Tyhmempien" algoritmien StupidAi ja RandomAi aika ja tilavaativuus ovat vakioaikaisia.

Lista-luokan lisäys ja poisto ovat pahimmillaan $O(n)$, mutta koska lisäyksen pahin tapaus tapahtuu vain kerran per n -lisättyä alkioita, niin keskimääräinen aikavaativuus on käytännössä vakioaikainen.

3. Työn mahdolliset puutteet ja parannusehdotukset

Tehokkaampi pattern-matching-algoritmi. Vähemmän riippuvuuksia luokkien välillä.