Veštačka inteligencija - izveštaj II faza

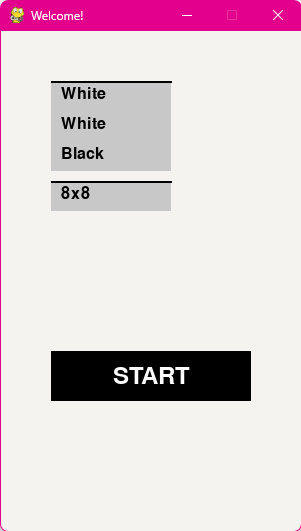
**PinkTeam**

Mijajlović Anđelija 18247

Joksimović Kristina 18203

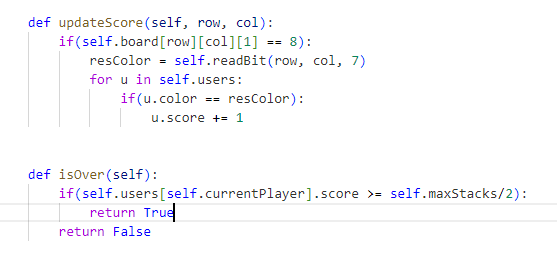
1. **Odigravanje partije između dva igrača naizmeničnim potezima:**

Na početku je prikazan prozor sa izborom boje, pri čemu uvek beli igrač igra prvi. Na osnovu toga se pokreće igra, a potezi su naizmenično dozvoljeni igračima odgovarajuće boje.

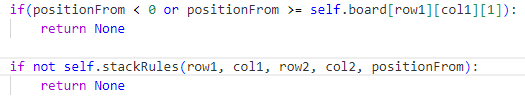
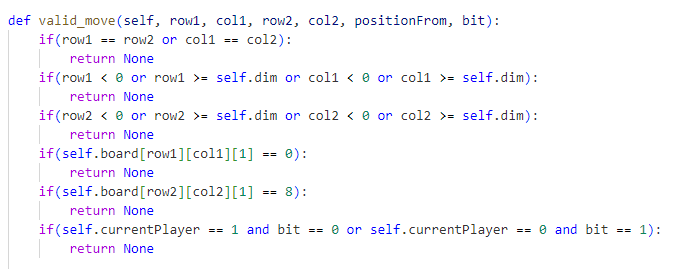
 

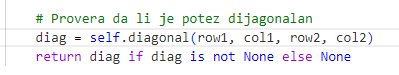
Na osnovu sledećeg uslova se brani/ dozvoljava potez igraču:



Sve dok igrač unosi netačne poteze ostaće njegov red da igra. Nakon svakog poteza se ažuriraju poeni (ukoliko je formiran stek) i proverava da li je kraj igre pomoću ove dve funkcije:  


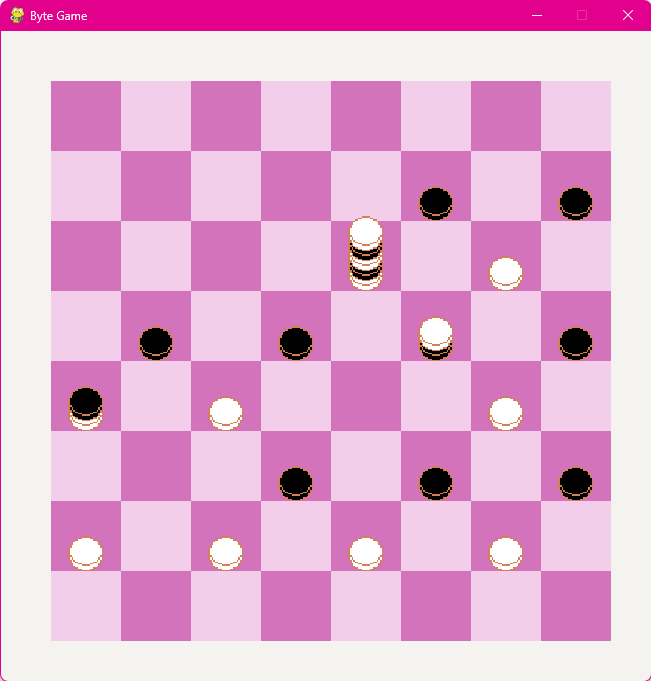
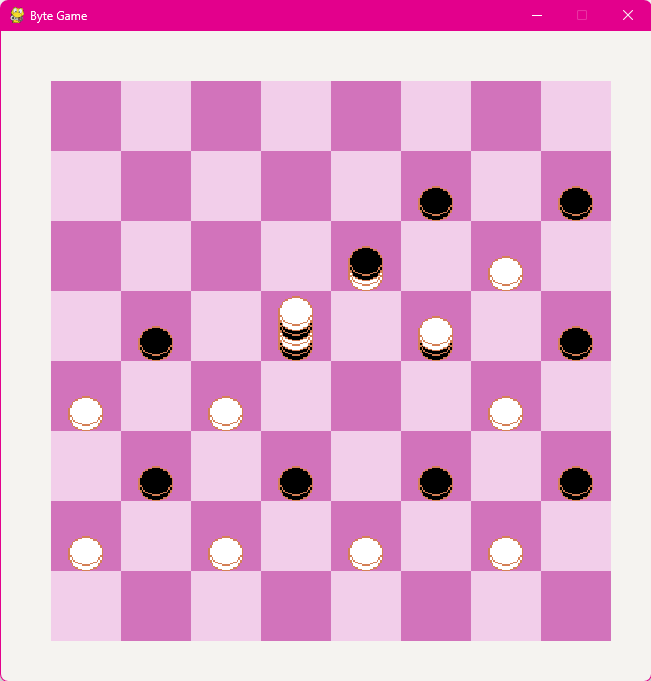
1. **Provera valjanosti poteza:**

****

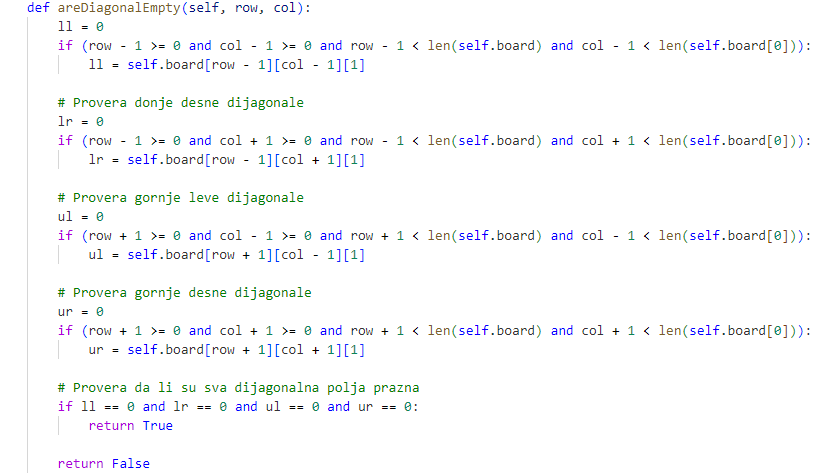
****

**DODATI STACKRULES SLIKU**

Po pravilima vezanim za stekove (deo steka se može pomeriti ukoliko se pomera na veću visinu):

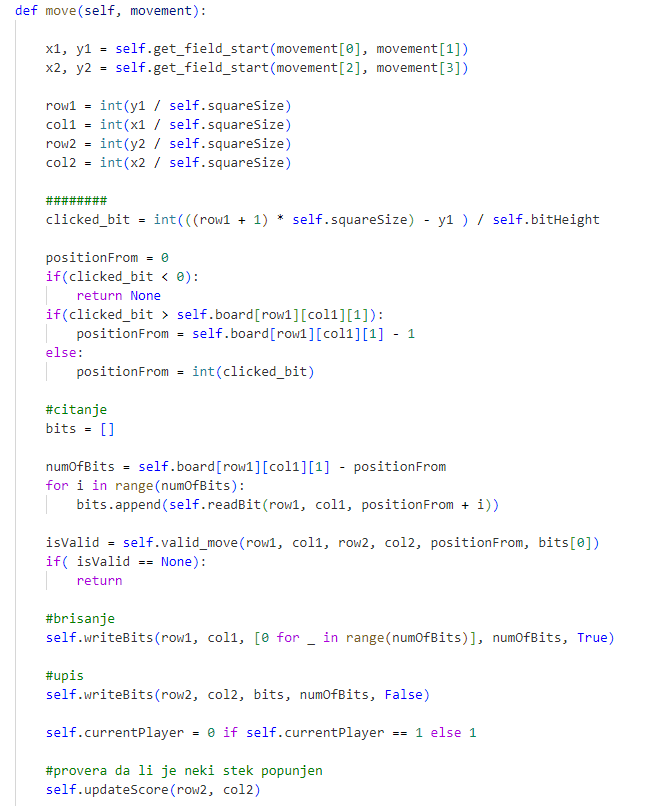


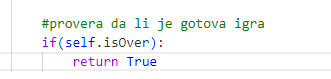
1. **Provera da li su sva susedna polja prazna**

****

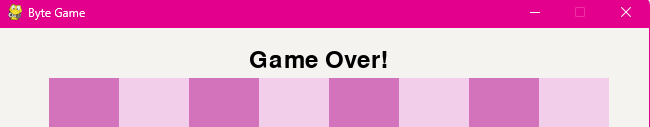
1. **Funkcija koja na osnovu poteza i trenutnog stanja igre menja stanje igre**

Movement sadrži koordinate klika na početno polje i koordinate klika odredišnog polja.

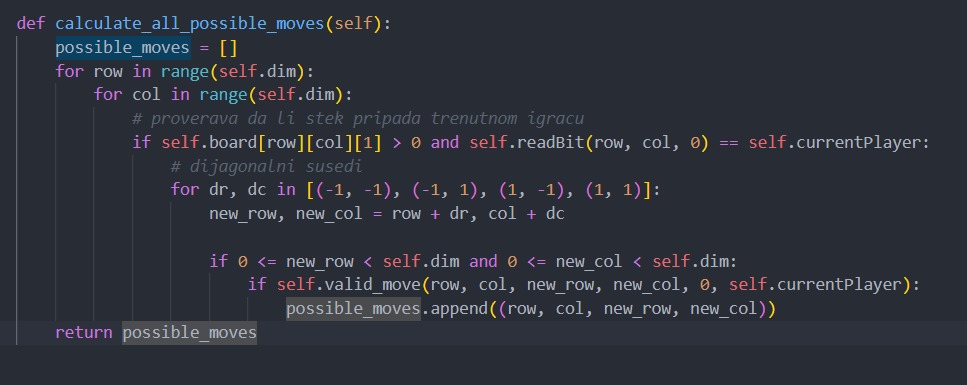
****

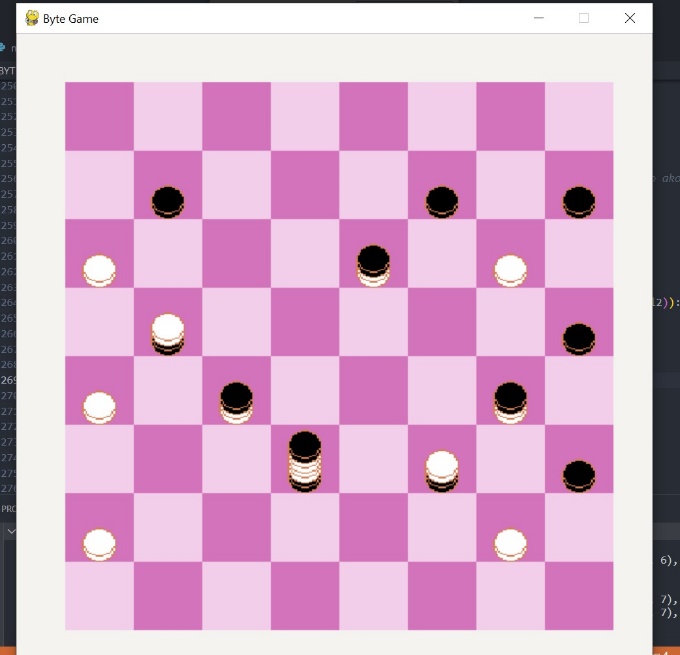
****

Nakon ove funkcije je stanje problema izmenjeno i ponovo se iscrtava tabla, izračunati su poeni i ukoliko je došlo do kraja igre to je ispisano na ekranu.

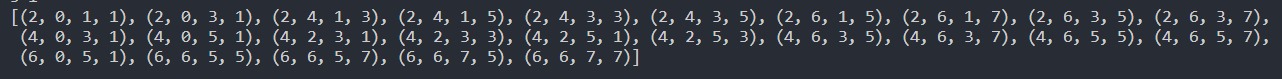


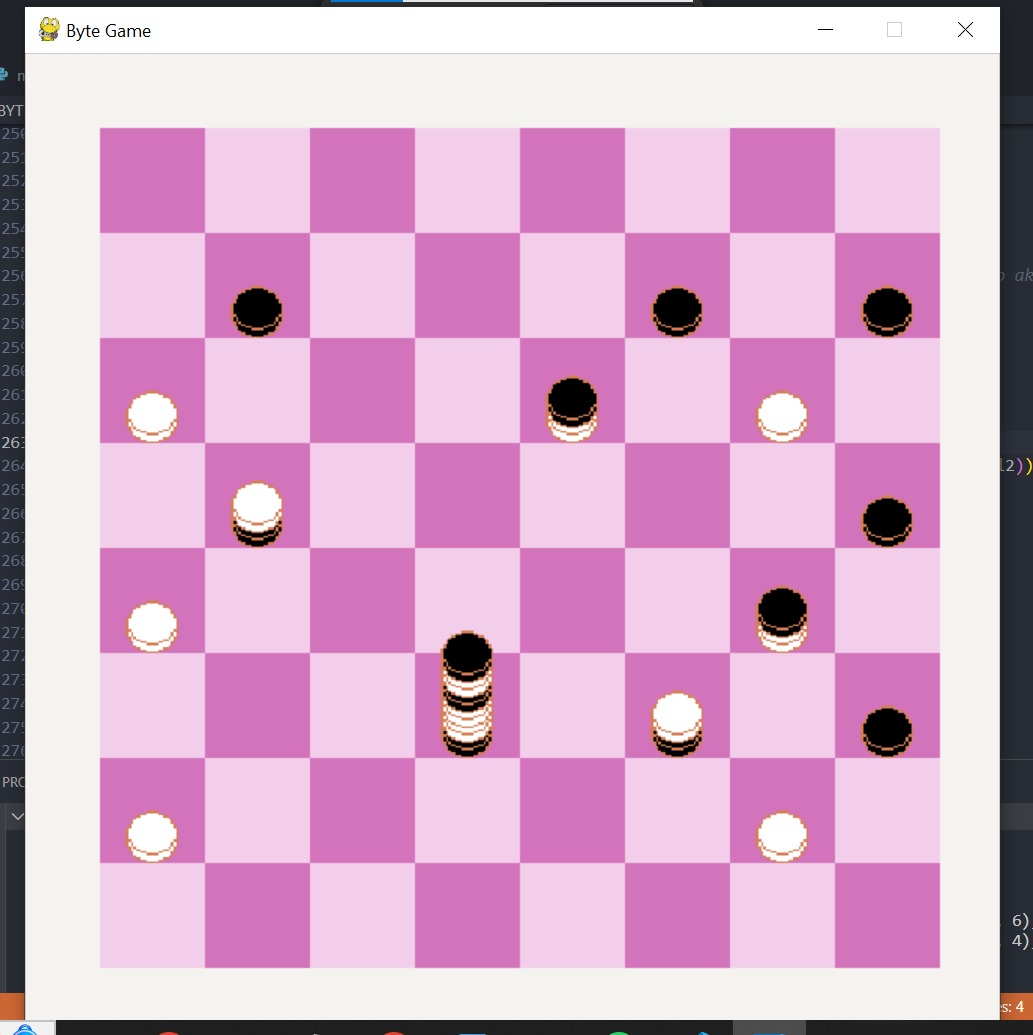
1. **Određivanje svih mogućih poteza igrača.**



Na osnovu datog stanja:  


Mogući su sledeći potezi:





1. **Provera da li potez vodi ka jednom od najbližih figura.**

**Napisati funkcije za proveru valjanosti poteza na osnovu konkretnog poteza i trenutnog stanja problema (igre).**

**Napisati funkcije koje na osnovu konkretnog poteza menjaju stanje problema (igre)**

**Napisati funkcije koje obezbeđuju odigravanje partije između dva igrača (dva čoveka, ne računara i čoveka)**

**Unos početnih parametara i naizmenični unos poteza uz prikaz izgleda stanja igre nakon svakog poteza**

**Napisati funkcije za operator promene stanja problema (igre) u opštem slučaju (proizvoljno stanje na tabli) - Određivanje svih mogućih poteza igrača na osnovu stanja problema**

**Realizovati funkcije koje na osnovu konkretnog poteza i stanje problema (igre) proveravaju njegovu valjanost**

**-Realizovati funkcije koje proveravaju da li su susedna polja prazna**

-Realizovati funkcije koje na osnovu konkretnog poteza i stanje igre proveravaju da li on vodi ka jednom od najbližih stekova (figura)

-Realizovati funkcije koje na osnovu konkretnog poteza i stanje igre proveravaju da li se potez može odigrati prema pravilima pomeranja definisanim za stekove

**Realizovati funkcije koje na osnovu konkretnog poteza menjaju stanje problema (igre)**