TKT20010 Aineopintojen harjoitustyö: Tietorakenteet ja algoritmit

Kevät 2018 (Periodi 3)

Testausdokumentti: Ristinolla3D

Tekijän nimi: Kari Ojala

Päiväys: 16.2.2018

DRAFT

1. Yleistä

dd

2. JUnit-testaus

JUnit-testejä rakennettu luokan Peli 4 eri metodille.

JUnit-testejä rakennettu luokan Pelikuutio 10 eri metodille.

JUnit-testejä rakennettu luokan Tekoaly 6 eri metodille.

- Kaikki 20 testiä menevät läpi.

Testikattavuutta ei vielä mitattu.

3. Pelistrateginen testaus

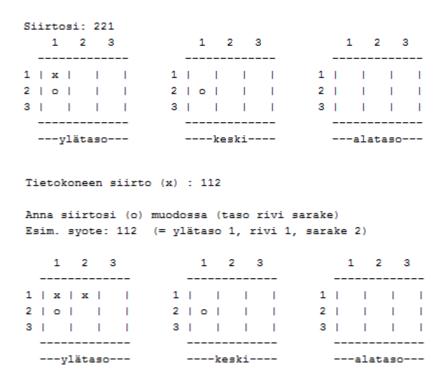
Esimerkki 1.

Nykyisellä pelikuutiolla, jossa vain kolmella tasolla tutkitaan ristin ja nollan suorat, on havaittu yksi puute tekoälyn pelistrategiassa. Seuraavassa pelitilanteessa tekoäly täyttää tason 2 ruudukon loppuun, vaikka sen kannattaisi vastata henkilöpelaajan uuteen avaukseen tasolla 1. (Siirtosi "122" kertoo, että henkilöpelaaja on juuri tehnyt avauksen ylätasolla.)

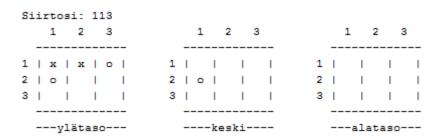
Tekoälyn vastine tässä on seuraava:

Esimerkki 2.

Seuraavassa tilanteessa tekoäly osaa strategisesti viisaasti jatkaa peliä tasolla 1, kun henkilöpelaaja on tehnyt uuden avauksen tasolle 2:



Tällä siirrolla tekoäly saa aloitteen ja henkilöpelaaja joutuu vastaamaan hyökkäykseen:



Tähän tekoäly vastaa parhaalla siirrolla:

Henkilöpelaaja pystyy torjumaan tekoälyn hyökkäyslinjoista vain toisen:

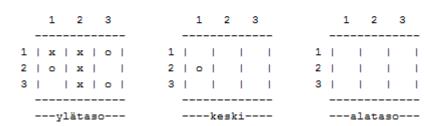


jolloin tekoäly voittaa:

```
Tietokoneen siirto (x) : 132
```

Kone voitti!

isoetu 8



Teksti "isoetu 8" kertoo, että tekoäly havaitsi heti varman voittolinjan ruudussa 8 (ylätason rivillä 3 keskiruudussa) jolloin se ei edes lähde tutkimaan muita mahdollisia siirtoja pelipuussa.