

Othello Text-Based Game Documentation

คำนำ :

- Code นี้สร้างมาเพื่อให้สามารถเล่น othello ได้ใน terminal(text based) เขียนด้วย Javascript (othello คือ boardgame 8*8 ที่ให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายผลัดกันวางหมากบนกระดานและหากหมากของฝ่ายตรงข้ามถูกล้อม หมากตัวนั้นจะถูกเปลี่ยนเป็นของฝั่งล้อม)

requirements :

- ต้องมี git และ nodejs ในเครื่อง
- [Git](#)
- [Node.js](#)

Download :

- เปิด terminal/cmd แล้วรันโค้ดต่อไปนี้

```
cd path ของ folder ที่ต้องการ clone งานนี้
git clone https://github.com/lemuruz/othello_text.git
cd othello_text
npm install
```

Run the game:

- เปิด terminal/cmd แล้วรันโค้ดต่อไปนี้

```
cd 'path ของ folder ที่ clone งานนี้ไว้' (เช่น /media/user/HDD)
node gamev2.js
```

Improvement from v1:

- เพิ่ม bot เข้ามาในเกม
- ตกแต่งกระดานกับหมากให้สวยและมองง่ายมากขึ้น
- จัดระเบียบ code ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น

Code structure

- *Class BOARD*: จัดการ ตัวเกมทั้งหมด logic
 - printBoard()
 - switchPlayer()
 - isValidMove(coordinates)
 - placePiece(x, y)
 - checkBoard()
 - gameOver()
 - playGame()
- *Class PLAYER*: เก็บ token ของผู้เล่น รับ input
 - playerInput()
- *Class BOT*: จัดการ logic ของ bot return ตำแหน่ง
 - bestMove(board)

Detailed

- Class BOARD

```
class BOARD {
  constructor(player2) {
    this.board = Array.from({ length: 8 }, () => Array.from({ length: 8 }, () => "██"));
    this.player1 = new PLAYER('○');
    this.player2 = player2;
    this.currentPlayer = this.player1;
    this.board[3][3] = this.player1.playerToken;
    this.board[3][4] = this.player2.playerToken;
    this.board[4][3] = this.player2.playerToken;
    this.board[4][4] = this.player1.playerToken;

    this.playGame();
  }
}
```

- module printBoard() แสดงกระดานทุกครั้งที่เราเริ่มเกม และมีผู้เล่นวางหมาก โดยใช้ for loop เพื่อทำให้สามารถรับตำแหน่งกระดานได้ง่ายขึ้น

```
printBoard() {
  console.clear();
  this.checkBoard();
  console.log(" a b c d e f g h");
  console.log(" =====");
  for (let i = 0; i < 8; i++) {
    let row = "";
    for (let j = 0; j < 8; j++) {
      row += this.board[i][j] + " ";
    }
    console.log(i + '|' + row.trim());
  }
}
```

- module switchPlayer() : ทำการเปลี่ยน currentPlayer เป็นอีกฝั่งหนึ่ง

```
switchPlayer() {  
    this.currentPlayer = this.currentPlayer === this.player1 ? this.player2  
    : this.player1;  
}
```

- module isValidMove(coordinates) : รับค่าตำแหน่งจากผู้เล่น แล้วทำการเช็ค ว่า ตำแหน่งนั้นๆสามารถวางได้หรือไม่

```
isValidMove(coordinates) {  
    if (!coordinates) {  
        return false;  
    }  
    //เปลี่ยนตัวหนังสือเป็นตัวเลข  
    let col = coordinates[1].charCodeAt(0) - 'a'.charCodeAt(0);  
  
    if (this.board[coordinates[0]][col] === 'O') {  
        this.placePiece(parseInt(coordinates[0]), col);  
        return true;  
    } else {  
        console.log('This coordinate is invalid, please select "O"');  
        return false;  
    }  
}
```

- module placePiece(x, y) : ถูกเรียกใช้โดย module isValidMove(coordinates) ,รับค่าเป็นตำแหน่ง แล้วทำการวางหมากในตำแหน่งที่รับมา จากนั้นทำการเช็ครอบตำแหน่งที่จะทำการวาง(8ทิศ)(เช็คจนสุดกระดานของแต่ละทิศ)หากเจอหมากฝั่งตัวเองอยู่ในทิศนั้นจะทำการกลับด้านหมากฝั่งตรงข้ามที่อยู่ระหว่างหมากฝ่ายเรา

```
placeToken(x, y) {
  let board = this.board;
  let opposite = this.currentPlayer === this.player1 ?
this.player2.playerToken : this.player1.playerToken;
  let currentPlayer = this.currentPlayer.playerToken;
  let checkDirection = [[-1, 1], [0, 1], [1, 1], [1, 0], [1, -1], [0,
-1], [-1, -1], [-1, 0]];

  for (let direction of checkDirection) {
    let [dix, diy] = direction;
    flipDirection(x, y, dix, diy, opposite, currentPlayer);
  }

  this.board[x][y] = currentPlayer;

  function flipDirection(current_x, current_y, direction_x, direction_y,
opposite, currentplayerToken) {
    let positions_to_flip = [];
    let checking_x = current_x + direction_x;
    let checking_y = current_y + direction_y;

    while (checking_x >= 0 && checking_x < 8 && checking_y >= 0 &&
checking_y < 8) {
      if (board[checking_x][checking_y] === '■' || board[checking_x]
[checking_y] === '○') {
        break;
      } else if (board[checking_x][checking_y] === opposite) {
        positions_to_flip.push([checking_x, checking_y]);
      } else if (board[checking_x][checking_y] ===
currentplayerToken) {
        for (let pos of positions_to_flip) {
          board[pos[0]][pos[1]] = currentplayerToken;
        }
        return;
      }
      checking_x += direction_x;
      checking_y += direction_y;
    }
  }
}
```

- module checkBoard() : ทำการเช็คตำแหน่งไหนเป็นตำแหน่งที่สามารถวางได้บ้าง โดยการรันloopเช็คทุกช่องบนกระดานและทำการเช็ครอบตำแหน่งนั้นๆ(8ทิศ)(เช็คจนสุดกระดานของแต่ละทิศ)หากมีหลายฝ่ายเราอยู่ และมีแต่หมากฝั่งตรงข้ามที่อยู่ระหว่างหลายฝ่ายเรา(ไม่มีช่องว่าง) กำหนดให้ตำแหน่งที่เช็คอยู่สามารถวางได้โดยการแทนที่ตำแหน่งบนกระดานด้วยวงกลมสีแดง

```
checkBoard() {
  let board = this.board;
  for (let i = 0; i < 8; i++) {
    for (let j = 0; j < 8; j++) {
      if (this.board[i][j] === '○') {
        this.board[i][j] = '■';
      }
    }
  }
  let hasEmptySpace = false;
  let checkDirection = [[-1, 1], [0, 1], [1, 1], [1, 0], [1, -1], [0, -1], [-1, -1], [-1, 0]];
  let opposite = this.currentPlayer === this.player1 ?
this.player2.playerToken : this.player1.playerToken;
  let currentPlayer = this.currentPlayer.playerToken;

  for (let i = 0; i < 8; i++) {
    for (let j = 0; j < 8; j++) {
      if (this.board[i][j] === '■') {
        let valid = false;
        for (let direction of checkDirection) {
          let [dix, diy] = direction;
          if (checkIfThatDirectionValid(i, j, dix, diy, opposite,
currentPlayer)) {
            valid = true;
            break;
          }
        }
        if (valid) {
          hasEmptySpace = true;
          this.board[i][j] = '○';
        }
      }
    }
  }
  if (!hasEmptySpace) {
    this.gameOver();
  }
  function checkIfThatDirectionValid(current_x, current_y, direction_x,
direction_y, opposite, currentToken) {

    let checking_x = current_x + direction_x;
    let checking_y = current_y + direction_y;
    let opponent_detected = false;
```

```

        while (checking_x >= 0 && checking_x < 8 && checking_y >= 0 &&
checking_y < 8) {
            if (board[checking_x][checking_y] === '■' || board[checking_x]
[checking_y] === '○') {
                return false;
            } else if (board[checking_x][checking_y] === opposite) {
                opponent_detected = true;
            } else if (board[checking_x][checking_y] === currentToken &&
opponent_detected) {
                return true;
            } else {
                return false;
            }
            checking_x += direction_x;
            checking_y += direction_y;
        }
        return false;
    }
}

```

- `gameOver()` : ถูกเรียกใช้เมื่อจบเกม,ทำการเช็คคะแนนของแต่ละฝั่งและแสดงผลแพ้ชนะ จากนั้นหยุดการทำงานของเกม

```

gameOver() {
    let player1Count = 0;
    let player2Count = 0;
    gameIsRunning = false;
    console.clear();

    for (let i = 0; i < 8; i++) {
        for (let j = 0; j < 8; j++) {
            if (this.board[i][j] == this.player1.playerToken) {
                player1Count += 1;
            } else if (this.board[i][j] == this.player2.playerToken) {
                player2Count += 1;
            }
        }
    }
    console.log('Game over');
    console.log('Player 1', this.player1.playerToken, 'score:',
player1Count);
    console.log('Player 2', this.player2.playerToken, 'score:',
player2Count);
    if (player1Count > player2Count) {
        console.log('Player 1 WINS!');
    } else if (player1Count < player2Count) {
        console.log('Player 2 WINS!');
    } else {
        console.log('TIE!');
    }
}

```

- module `playGame()` : ใช้ในการรับเกมโดยการใช้ `while` loop และทำการสั่งให้ `PLAYER` หรือ `BOT` ให้รับ/ส่งตำแหน่ง

```
//async ใช้ในการ delay การทำงานของบอท
async playGame() {
  while (gameIsRunning) {
    this.printBoard();
    let input = null;
    if (this.currentPlayer instanceof PLAYER) {
      input = this.currentPlayer.playerInput();
    } else {
      console.log('Bot turn');
      await delay(1500);
      input = this.currentPlayer.bestMove(this.board);
    }

    if (this.isValidMove(input)) {
      this.switchPlayer();
    }
  }
}
```

- **Class `PLAYER`**

```
class PLAYER {
  constructor(token) {
    this.playerToken = token;
  }
}
```

- module `playerInput()` : รับค่าจากผู้เล่น,เช็คความถูกต้องของค่าที่รับมา หากไม่ถูกให้เรียกใช้ module นี้ซ้ำ จากนั้น return ค่าไม่ให้ `BOARD`

```
playerInput() {
  if (!gameIsRunning) {return false;}
  console.log('Player', this.playerToken, 'turn');
  let input = prompt('Enter your move (e.g., 0a): ');
  if (input.length === 2 && !isNaN(input[0]) && input[0] >= '0' &&
    input[0] <= '7' && input[1] >= 'a' && input[1] <= 'h') {
    return input;
  } else if (input === 'exit') {
    gameIsRunning = false;
    return false;
  } else {
    console.log('Invalid input');
    return this.playerInput();
  }
}
```


- Class BOT

```
class BOT {
  constructor(token, difficulty) {
    this.playerToken = token;
    this.difficulty = difficulty;
    this.scoreBoard = [
      [4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4],
      [3, 3, 2, 2, 2, 2, 3, 3],
      [3, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 3],
      [3, 2, 1, 0, 0, 1, 2, 3],
      [3, 2, 1, 0, 0, 1, 2, 3],
      [3, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 3],
      [3, 3, 2, 2, 2, 2, 3, 3],
      [4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4]
    ];
  }
}
```

- module **bestMove(board)** : รับค่าจาก BOARD จากนั้นทำการคำนวณตาม logic ของ bot ที่ตั้งไว้จากนั้น return ตำแหน่งที่ได้ให้ BOARD

- bot lv1 จะเป็น bot แบบสุ่ม
- bot lv2 จะทำการเทียบตำแหน่งที่มีคะแนนมากกว่าในการวางและวางในตำแหน่งที่มีคะแนนสูงกว่า(ใน othello การวางหมากที่ขอบหรือมุมจะทำให้มีโมโหโอกาสถูกอีกฝ่ายกินหมากน้อยกว่า)

```
bestMove(board) {
  let placeableCoordinates = [];
  for (let i = 0; i < 8; i++) {
    for (let j = 0; j < 8; j++) {
      if (board[i][j] === 'O') {
        placeableCoordinates.push(i.toString() +
String.fromCharCode('a'.charCodeAt(0) + j));
      }
    }
  }
  switch (this.difficulty) {
    case 'lv1':
      return placeableCoordinates.random();
    case 'lv2':
      let highestScoreCoordinates = placeableCoordinates[0];
      for (let i of placeableCoordinates) {
        if (this.scoreBoard[highestScoreCoordinates[0]]
[highestScoreCoordinates[1].charCodeAt(0) - 'a'.charCodeAt(0)] <
this.scoreBoard[i[0]][i[1].charCodeAt(0) -
'a'.charCodeAt(0)]) {
          highestScoreCoordinates = i;
        }
      }
      return highestScoreCoordinates;
  }
}
```