

#### INDICACIONES:

- La idea es que expresen las ideas de una manera más formal.
- Falta exponer los “pros” del programa.
- También es importante buscar fuentes o realizar un análisis mas exhaustivo del por qué suceden algunos problemas.
- Si quieren entender mejor la heurística o mejorarla, el código esta muy explicado, para que se entienda cada instrucción.
- Recuerden que la parte mas importante del proyecto es el análisis de la heurística.

#### INFORME OTHELLO

La heurística consiste en para cada una de mis posibles jugadas sumar las fichas que gano. El hecho de realizar una jugada habilita ciertas jugadas al adversario, por lo que la otra parte de la heurística es restar las fichas que gana el adversario en sus posibles jugadas, dada la que yo realicé.

Adicionalmente, para prever jugar en posiciones no deseadas se le dio un valor de -100 a las posiciones C. Para intentar jugar en las posiciones deseadas, se le dio un valor de 100 a las esquinas y de 10 a los laterales. Se establecieron estos valores porque fueron los que mejor valor presentaron tanto en el juego temprano como en el juego tardío. Se tuvieron que escoger valores intermedios ya que, en el juego temprano, los valores pequeños daban resultados más exactos, pero en el juego tardío no tenían efecto alguno, sucede de manera inversa con los valores altos.

#### Problemas de la heurística:

- En algunos casos, si se ganan muchas fichas en una posición que no sea una esquina o lateral, se toma esa posición sin importar las implicaciones futuras.
- Cuando se juega de segundo se tiende a perder más.
- Si el adversario pierde fichas estas se suman a mi jugada, esto brinda problemas en las ultimas jugadas, ya que se aumenta mucho los valores de la jugada actual y se hace más difícil escoger una.

#### Bugs del Programa:

- Cuando un jugador se conecta primero y el servidor de asigna el turno 1 (el otro turno es 0), el servidor le envía jugadas como si el fuera el jugador 0, por lo que es imposible jugar.
- Existen casos en los que el servidor sigue pidiendo una jugada al cliente cuando es imposible jugar, aunque se pueda terminar el juego cuando esto pasa, el cliente a veces no puede terminar de manera satisfactoria.