

## CPU

En un principi les nostres intencions amb la CPU era que mitjançant un algoritme de backtracking es pugues trobar la millor tirada possible. Encara que abans de trobar la millor tirada possible mirar si el nostre rei està amenaçat per alguna peça contraria i posar-la a un lloc segur.

També volíem fer que depenent de la situació de la partida, la CPU fes uns moviments més defensius o ofensius. Si el valor de les peces és bastant més gran que el valor de les peces del rival fes jugades ofensives i sinó les fes més defensives.

El nostre pla de treball era fer primer tot el llegir les dades, gestionar el jugador contra jugador en mode text i en mode gràfic i per últim de tot, al ser el més complicat, ficar-nos els tres a fer la CPU. Però degut a la situació passada, al tenir tants de treballs d'altres assignatures i al problemes trobats d'última hora amb el jugador vs jugador amb mode text i mode gràfic, no hem pogut dissenyar la CPU com nosaltres volem.

Tot i així hem intentat fer alguna cosa a la CPU. Hem fet un mètode ferTirada on primer de tot la CPU mira que ninguna peça seva estigui amenaçada, si ho està, intentaria posar-la a lloc segur. Després la CPU mirarà si alguna peça seva està amenaçant a una peça contraria i si és així aniria a matar aquesta peça. I per últim, sino hi ha cap amenaça per cap del 2 jugadors, la CPU faria un moviment aleatori de una de les seves peces.

Però com he dit abans degut als problemes d'última hora no hem pogut comprobar si aquest mètode funciona realment