

Viikko 3

Tein ohjelman käyttöliittymän ja peliä voi pelata tällä hetkellä random bottia vastaan seitsemän kierroksen harjoitus otteluita.

Pelaajille luotu oma luokka joka pitää sisällään pelaajan pisteet ja nimen.

Pelaaja voi nyt asettaa pelin alussa itselleen ja botille nimen.

Tekoälylle tehty oma luokka johon tullaan toteuttaamaan algoritmi parhaan siirron ratkaisemiseen.

Tällä hetkellä botti valitsee siirron randomina.

Tarkastamiselle tehty myös oma luokka johon voidaan (tällä hetkellä string muodossa) antaa molempien pelaajien siirrot ja metodi palauttaa voittavan pelaajan.

Javadoc on myös luotuna ja metodien toimintaa selitetty / kommentoitu.

Koodi on myös testattu jUnit testeillä kattavasti. Testattavaa vaan ei ole vielä hirveästi.

Tällä hetkellä mietintää aiheuttaa algoritmin suoritus ja "siirtojen muoto" Vaihtoehtoina on että siirtoja talletetaan jokaisen pelaajan omaan taulukkoon tai että siirroista pitäisi kirjata uusi GameEvent luokka joka luotaisiin jokaiselle "kierrokselle" erikseen ja pitäisi sisällään molempien pelaajien siirrot sekä voittajan.