

# פירוט למטלת הגשה מס' 3

דניאל מרגלית 204093983

סער שיינקמן 203853171

תרשים מחלקות



## אסטרטגיית מחשב

האסטרטגיה שבחרנו לממש בתוכנית עבור שחקן המחשב עובדת לפי האלגוריתם הבא:

1. בדוק האם אחת הפינות פנויה. אם כן, הנח בה את הדסקית.
  2. אם לא, חשב את מרחקה של הדסקית מהמרכז (כאשר מרחק נמדד בצעדים למעלה/למטה או ימינה/שמאלה, כלומר ללא אלכסונים).
  3. מצא את המהלך שמיקומו הקרוב ביותר שניתן למרכז.
- האלגוריתם הנ"ל מניח דסקית בפינה אם ניתן (משום שזו בהסתברות גבוהה מאוד "אכילה" של מספר גבוה של דסקיות היריב), ואם לא מבצע מהלך שיחסום מהלך "טוב יותר" של היריב.

## פורמט קובץ שמירה

בעת שמירת המשחק הנוכחי, נוצר בתיקיית המשחק קובץ טקסט ששמו:

savedGame.txt

הטקסט המאוחסן בקובץ הנוצר הוא מהפורמט הבא:

currTurn: 1

player1: 2 Points: false

player2: 2 Points: true

rows: 8

cols: 8

0,0,0,0,0,0,0,0

0,0,0,0,0,0,0,0

0,0,0,0,0,0,0,0

0,0,0,1,-1,0,0,0

0,0,0,-1,1,0,0,0

0,0,0,0,0,0,0,0

0,0,0,0,0,0,0,0

0,0,0,0,0,0,0,0

כאשר השורה הראשונה מציינת של מי התור הנוכחי במשחק השמור,

השורה השנייה והשלישית מציינות את שמם של השחקן הראשון והשני, מס' הנקודות שלהם והאם הם אדם (פולס) מחשב (טרו) כאשר כל ערך מופרד ע"י " " (נקודותיים ורווח),

השורה הרביעית והחמישית מציינות את מספר השורות והעמודות בלוח,

ויתר השורות מציינות את מערך מיקומי הדסקיות הנוכחיים באותו פורמט של המשחק עצמו (0 לתא ריק, 1 לשחקן הלבן ו-1 לשחקן השחור).