در پروژه ی اتللو ی من کدهای قبلی تغییری داده نشدن و

فقط پلیر یک که

Agent

هست پیاده سازی شده و قسمت های مربوط به هوش مصنوعی رو میگم

و بقیه مربوط به کدای زبان جاوا هست

کد خیلی ساده هست و به این صورت عمل میکنه که هربار

باید یه لیستی از اکشن های مجاز رو داشته باشیم

GetPossibleMoveof

هست که با یه حلقه ی تو درتو کل صفحه رو میگرده

تا ببینه کجا میشه مهره گذاشت

تابع دیگمون همون مین مکسه که تو درس داشتیم

عینا پیاده سازی شده

ماکس ما اینجا همون پلیره یکه و هربار که نوبتشه باید

Value,min

رو مقایسه کنه که ولیو اپدیت بشه یانه

خوده متغیر مین هم با فراخوانی دوباره تابع مین مکس و نوبت بازیکن دوم و عمق قبلی مقدار میگیره

و اگه نوبت بازیکن شماره ی دو باشه همین داستان برقراره ولی برای بازیکن مینیمم

حالا تابع مین مکس یک ولیو برمیگردونه و تابع

FirstMove

باید بگیرتش تا بفهمه هربار کدوم حرکت به نفع ماست

و هربار اگه سودی برامون داشته باشه حرکت جدید پس متغیر

Utility

اپدیت میشه و میفهمیم چه حرکتی برامون سود مند بوده انتخابش میکنیم

و به تابع

Play

برمیگردونیم تا بازی کنه