

LAPORAN TUGAS KECIL 1

IF2211 STRATEGI ALGORITMA

Penyelesaian Permainan Cyberpunk 2077 Breach Protocol dengan Algoritma Brute Force



Disusun oleh:

Muhammad Neo Cicero Koda (13522108)

Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Institut Teknologi Bandung

2024

DAFTAR ISI

BAB I.....	3
ALGORITMA BRUTE FORCE.....	3
BAB II.....	4
SOURCE CODE PROGRAM.....	4
BAB 3.....	12
SCREENSHOT HASIL TEST.....	12
1. Test Case I.....	12
2. Test Case II.....	13
3. Test Case III.....	14
4. Test Case IV.....	15
5. Test Case V.....	16
6. Test Case VI.....	16
LINK KE REPOSITORY.....	18
LAMPIRAN.....	18

BAB I

ALGORITMA BRUTE FORCE

Algoritma Brute Force adalah algoritma yang menyelesaikan suatu permasalahan dengan pendekatan yang *straightforward*. Cara kerja algoritma ini adalah menelusuri dan mencoba semua jawaban yang mungkin dalam suatu permasalahan sampai mendapatkan hasil yang terbaik/optimal. Karena metode penyelesaiannya yang mencoba semua kemungkinan, algoritma ini tergolong lambat dan memerlukan waktu komputasi yang banyak.

Algoritma Brute Force dapat diaplikasikan ke permainan Cyberpunk 2077 Breach Protocol dengan pendekatan rekursif untuk mencari solusi yang paling optimal. Fungsi rekursif tersebut akan menerima parameter berupa koordinat saat ini, isi *buffer* saat ini, dan arah gerak. Fungsi rekursif untuk menelusuri semua gerakan yang mungkin akan memiliki beberapa kasus.

Kasus pertama adalah ketika isi *buffer* yang diterima fungsi sudah penuh. Jika *buffer* sudah penuh, fungsi hanya akan menghitung *reward* yang didapatkan dari *buffer* dan mengganti informasi *reward* dan *buffer* maksimal jika mendapat hasil yang lebih optimal.

Kasus kedua adalah ketika fungsi dipanggil untuk pertama kalinya dengan koordinat awal dianggap berada di (0, 0). Pada kasus ini, fungsi akan menelusuri baris pertama matriks. Untuk setiap elemen baris pertama, fungsi akan menambahkan isi *buffer* dengan koordinat yang sedang ditelusuri. Kemudian, fungsi akan menghitung *reward* untuk *buffer* tersebut dan memperbarui nilai *reward* dan *buffer* maksimal jika menemui hasil yang lebih optimal. Lalu, fungsi akan memanggil dirinya sendiri dengan parameter berupa koordinat saat ini dan *buffer* yang sudah diperbarukan. Setelah dipanggil, elemen terakhir *buffer* akan dikeluarkan dan *buffer* akan kembali ke keadaan semula.

Kasus ketiga adalah ketika isi *buffer* belum penuh. Mekanisme penelusuran, penghitungan *reward*, dan pemanggilan diri sendiri yang dilakukan hampir sama dengan kasus kedua. Jika arah gerak adalah vertikal, koordinat yang ditelusuri adalah semua koordinat yang belum terdapat pada *buffer* dan berada pada satu kolom. Jika arah gerak adalah horizontal, koordinat yang ditelusuri adalah semua koordinat yang belum terdapat pada *buffer* dan berada pada satu baris.

Setelah menelusuri semua kemungkinan, program akan menampilkan hasil berupa *reward* maksimal yang bisa didapatkan serta isi *buffer* beserta koordinat yang ditelusurinya.

BAB II

SOURCE CODE PROGRAM

Program ini dibuat dalam bahasa C++ dengan menggunakan library:

- | | | |
|-------------|---------------|--------------|
| 1. iostream | 4. filesystem | 7. string |
| 2. cstdlib | 5. fstream | 8. algorithm |
| 3. vector | 6. sstream | 9. chrono |

Berikut adalah *source code* program:

```
// Nama      : Muhammad Neo Cicero Koda
// Kelas/NIM : K02/13522108

// Header files
#include <iostream>
#include <cstdlib>
#include <vector>
#include <filesystem>
#include <fstream>
#include <sstream>
#include <string>
#include <algorithm>
#include <chrono>

// Namespace
namespace fs = std::filesystem;

// Custom classes
class Sequence {
public:
    std::vector<std::string> seqArray;
    int reward;

    Sequence(const std::vector<std::string>& seqArr, int rwd) : seqArray(seqArr), reward(rwd) {}
};

class Coordinate {
public:
    int col;
    int row;
    std::string token;
    Coordinate(int c, int r, std::string t) : col(c), row(r), token(t) {}
};
```

```

// Variables used
int numTokens;
std::vector<std::string> tokens;

int bufferSize;
std::vector<Coordinate> maxBuffer;
int maxReward;

int matWidth;
int matHeight;
std::vector<std::vector<std::string>> matrix;

int numSeq;
std::vector<Sequence> sequences;
int maxSeqSize;

int timeTaken; // save time taken to get solution

```

```

// Helper functions
Sequence generateSequence() {
    int size = rand() % (maxSeqSize - 1) + 2;
    std::vector<std::string> seqArray;
    for (int i = 0; i < size; i++) {
        seqArray.push_back(tokens[rand() % tokens.size()]);
    }
    int reward = rand() % (101) - 50;

    Sequence sequence(seqArray, reward);

    return sequence;
};

bool isUniqueSequence(Sequence seq) {
    for (const auto& sequence : sequences) {
        if (std::equal(sequence.seqArray.begin(), sequence.seqArray.end(), seq.seqArray.begin(), seq.seqArray.end())) {
            return false;
        }
    }
    return true;
}

bool coordinateTravelled(const std::vector<Coordinate>& vec, int targetCol, int targetRow) {
    for (const Coordinate& coord : vec) {
        if (coord.col == targetCol && coord.row == targetRow) {
            return true;
        }
    }
    return false;
}

```

```

bool hasSequence(Sequence seq, std::vector<Coordinate> buffer) {
    if (seq.seqArray.size() > buffer.size()) {
        return false;
    }

    bool has;
    for (int i = 0; i < (buffer.size() - seq.seqArray.size() + 1); i++) {
        has = true;
        for (int j = 0; j < seq.seqArray.size(); j++) {
            if (seq.seqArray[j] != buffer[i + j].token) {
                has = false;
            }
        }
        if (has) {
            return true;
        }
    }

    return has;
}

void countReward(std::vector<Coordinate> buffer) {
    int bufferReward = 0;
    for (Sequence seq : sequences) {
        if (hasSequence(seq, buffer)) {
            bufferReward += seq.reward;
        }
    }
    if (bufferReward > maxReward) {
        maxBuffer = buffer;
        maxReward = bufferReward;
    }
}

```

```

// Brute force algorithm (recursive)
void findPossibleMoves(Coordinate currentCoord, std::vector<Coordinate> currentBuffer, bool vertical) {
    if (currentBuffer.size() == bufferSize) { // recursion basis
        countReward(currentBuffer);
    } else if (currentCoord.col == 0 && currentCoord.row == 0) { // first move
        for (int i = 0; i < matrix[0].size(); i++) {
            Coordinate coord(i + 1, 1, matrix[0][i]);
            currentBuffer.push_back(coord);
            countReward(currentBuffer);
            findPossibleMoves(coord, currentBuffer, true);
            currentBuffer.pop_back();
        }
    } else {
        if (vertical) { // vertical move
            for (int i = 0; i < matrix.size(); i++) {
                if (!coordinateTravelled(currentBuffer, currentCoord.col, i + 1)) {
                    Coordinate coord(currentCoord.col, i + 1, matrix[i][currentCoord.col - 1]);
                    currentBuffer.push_back(coord);
                    countReward(currentBuffer);
                    findPossibleMoves(coord, currentBuffer, false);
                    currentBuffer.pop_back();
                }
            }
        } else { // horizontal move
            for (int i = 0; i < matrix[0].size(); i++) {
                if (!coordinateTravelled(currentBuffer, i + 1, currentCoord.row)) {
                    Coordinate coord(i + 1, currentCoord.row, matrix[currentCoord.row - 1][i]);
                    currentBuffer.push_back(coord);
                    countReward(currentBuffer);
                    findPossibleMoves(coord, currentBuffer, true);
                    currentBuffer.pop_back();
                }
            }
        }
    }
}
}

```

```

// I/O Functions
void readFromFile() {
    std::string path;
    std::cout << "Mohon masukkan path file: ";
    std::cin >> path;

    while (!(fs::exists(path) && (path.length() >= 4) && (path.substr(path.length() - 4) == ".txt"))) {
        std::cout << "Path yang diberikan tidak ditemukan atau bukan file txt. Mohon masukkan ulang path: ";
        std::cin >> path;
    }

    std::ifstream inputFile(path);

    inputFile >> bufferSize;

    inputFile >> matWidth >> matHeight;
    matrix.resize(matHeight, std::vector<std::string>(matWidth));
    for (int i = 0; i < matHeight; i++) {
        for (int j = 0; j < matWidth; j++) {
            inputFile >> matrix[i][j];
        }
    }

    inputFile >> numSeq;
    inputFile.ignore();
    std::string seqLine;
    int reward;
    for (int i = 0; i < numSeq; i++) {
        std::getline(inputFile, seqLine);
        std::string token;
        std::vector<std::string> seqArray;
        std::istringstream iss(seqLine);
        while (iss >> token) {
            seqArray.push_back(token);
        }

        inputFile >> reward;
        inputFile.ignore();
        Sequence sequence(seqArray, reward);
        sequences.push_back(sequence);
    }
}

```



```

void readFromInput() {
    std::cout << std::endl << "Masukkan informasi tentang matriks dan sekuens yang digunakan: " << std::endl;
    std::cin >> numTokens;
    tokens.resize(numTokens);
    for (int i = 0; i < numTokens; i++) {
        std::cin >> tokens[i];
    }

    std::cin >> bufferSize;

    std::cin >> matWidth >> matHeight;
    matrix.resize(matHeight, std::vector<std::string>(matWidth));
    for (int i = 0; i < matHeight; i++) {
        for (int j = 0; j < matWidth; j++) {
            matrix[i][j] = tokens[rand() % numTokens];
        }
    }

    std::cin >> numSeq;
    std::cin >> maxSeqSize;

    for (int i = 0; i < numSeq; i++) {
        Sequence seq = generateSequence();
        while (!isUniqueSequence(seq)) {
            seq = generateSequence();
        }
        sequences.push_back(seq);
    }
};

```

```

void displayInputInfo() {
    std::cout << std::endl << "Matriks yang digunakan: " << std::endl;
    for (const auto& row : matrix) {
        for (const auto& element : row) {
            std::cout << element << ' ';
        }
        std::cout << std::endl;
    }

    std::cout << std::endl << "Sekuens yang digunakan: " << std::endl;
    for (const auto& seq : sequences) {
        for (const auto& token : seq.seqArray) {
            std::cout << token << ' ';
        }
        std::cout << std::endl << "Reward: " << seq.reward << std::endl;
    }
}

```

```

void displayOutput() {
    std::cout << std::endl;

    if (maxReward != 0) {
        std::cout << maxReward << std::endl;

        for (const auto& coord : maxBuffer) {
            std::cout << coord.token << ' ';
        }
        std::cout << std::endl;

        for (const auto& coord : maxBuffer) {
            std::cout << coord.col << ", " << coord.row << std::endl;
        }
    } else {
        std::cout << maxReward << std::endl;
    }

    std::cout << std::endl;
}

```

```

void saveSolution() {
    std::string path;
    std::cout << "Mohon masukkan path file: ";
    std::cin >> path;

    while (!(path.length() >= 4) && (path.substr(path.length() - 4) != ".txt")) {
        std::cout << "Path yang diberikan bukan file txt. Mohon masukkan ulang path: ";
        std::cin >> path;
    }

    std::ofstream outputFile(path);

    if (maxReward != 0) {
        outputFile << maxReward << std::endl;

        for (const auto& coord : maxBuffer) {
            outputFile << coord.token << ' ';
        }
        outputFile << std::endl;

        for (const auto& coord : maxBuffer) {
            outputFile << coord.col << ", " << coord.row << std::endl;
        }
    } else {
        outputFile << maxReward << std::endl;
    }

    outputFile << std::endl << timeTaken << " ms";
    outputFile.close();

    std::cout << std::endl << "Solusi berhasil disimpan!" << std::endl;
}

```


BAB 3

SCREENSHOT HASIL TEST

1. Test Case I

Masukan diterima melalui berkas dan disimpan ke berkas lain.

```
tc1.txt
7
6 5
DD CC AA BB CC AA
AA EE BB CC BB CC
DD AA AA DD CC CC
DD CC EE DD EE DD
BB AA EE EE CC AA
4
DD CC AA
40
CC EE
37
DD EE
42
AA CC BB DD CC
38
```

```
PS C:\Users\LENOVO\Koding\Semester 4\Strategi Algoritma\Tucil 1\Tucil1_13522108\src> g++ solver.cpp -std=c++11
PS C:\Users\LENOVO\Koding\Semester 4\Strategi Algoritma\Tucil 1\Tucil1_13522108\src> ./bin/solver.exe

Welcome to Cyberpunk 2077 Breach Protocol Solver!

1. File
2. Masukan keyboard
Pilih metode inputmu: 1
Mohon masukkan path file: tc1.txt

119
CC EE DD CC AA DD EE
5, 1
5, 4
4, 4
4, 2
1, 2
1, 4
3, 4

398 ms

Apakah ingin menyimpan solusi? (y/n) y
Mohon masukkan path file: out1.txt

Solusi berhasil disimpan!

Terima kasih!
```

```
out1.txt
119
CC EE DD CC AA DD EE
5, 1
5, 4
4, 4
4, 2
1, 2
1, 4
3, 4

398 ms
```

2. Test Case II

Masukan diterima melalui *keyboard* dan disimpan ke berkas.

```
PS C:\Users\LENOVO\Koding\Semester 4\Strategi Algoritma\Tucil 1\Tucil1_13522108\src> ../bin/solver.exe

Cyberpunk 2077 Breach Protocol Solver

Welcome to Cyberpunk 2077 Breach Protocol Solver!

1. File
2. Masukan keyboard
Pilih metode inputmu: 2

Masukkan informasi tentang matriks dan sekuens yang digunakan:
6
11 22 33 44 55 66
8
6 7
5
5
```

Matriks yang digunakan:	74
11 44 33 55 22 22	11 11 55 22 44 33 55 33
11 55 33 22 66 55	1, 1
33 55 33 66 11 22	1, 2
55 33 33 11 44 22	6, 2
44 44 55 33 66 33	6, 1
55 22 22 66 66 66	2, 1
55 11 66 11 44 22	2, 4
	1, 4
	1, 3
Sekuens yang digunakan:	
11 33 11 22 22	10314 ms
Reward: 11	
33 55 22 55 11	Apakah ingin menyimpan solusi? (y/n) y
Reward: 28	Mohon masukkan path file: out2.txt
11 55	
Reward: 27	Solusi berhasil disimpan!
22 44 33 55 33	
Reward: 47	
55 44 33 33	
Reward: 14	Terima kasih!

```

≡ out2.txt
74
11 11 55 22 44 33 55 33
1, 1
1, 2
6, 2
6, 1
2, 1
2, 4
1, 4
1, 3
10314 ms

```

3. Test Case III

Masukan memiliki *reward* negatif, diterima melalui berkas, dan hasil tidak disimpan.

```
tc3.txt
5
4 4
7A E9 1C 1C
55 7A 1C E9
E9 BD E9 BD
7A 1C 1C E9
4
7A 55
30
55 E9 BD
25
E9 BD
-10
55 E9 1C
20

PS C:\Users\LENOVO\Koding\Semester 4\Strategi Algoritma\Tucil 1\Tucil1_13522108\src> ../bin/solver.exe

Welcome to Cyberpunk 2077 Breach Protocol Solver!

1. File
2. Masukan keyboard
Pilih metode inputmu: 1
Mohon masukkan path file: tc3.txt

50
7A 55 E9 1C
1, 1
1, 2
4, 2
4, 1

4 ms

Apakah ingin menyimpan solusi? (y/n) n

Terima kasih!
```

4. Test Case IV

Masukan memiliki *reward* negatif, diterima melalui *keyboard*, dan hasil tidak disimpan.

```
PS C:\Users\LENOVO\Koding\Semester 4\Strategi Algoritma\Tucil 1\Tucil1_13522108\src> ../bin/solver.exe

Welcome to Cyberpunk 2077 Breach Protocol Solver!

1. File
2. Masukan keyboard
Pilih metode inputmu: 2

Masukkan informasi tentang matriks dan sekuens yang digunakan:
5
AA BB CC DD EE
6
5 5
4
4
```

```
Matriks yang digunakan:
EE DD CC BB EE
DD DD CC BB BB
AA CC AA BB DD
DD CC DD EE DD
AA CC BB EE DD

Sekuens yang digunakan:
EE BB CC CC
Reward: -7
AA DD
Reward: -42
EE EE BB
Reward: 37
CC EE CC
Reward: 26

37
EE DD EE EE BB
1, 1
1, 4
4, 4
4, 5
3, 5

47 ms

Apakah ingin menyimpan solusi? (y/n) n
Terima kasih!
```

5. Test Case V

Masukan diterima melalui berkas dan tidak mempunyai solusi.

```
PS C:\Users\LENOVO\Koding\Semester 4\Strategi Algoritma\Tucil 1\Tucil1_13522108\src> ../bin/solver.exe

Welcome to Cyberpunk 2077 Breach Protocol Solver!

1. File
2. Masukan keyboard
Pilih metode inputmu: 1
Mohon masukkan path file: tc5.txt

0
1 ms

Apakah ingin menyimpan solusi? (y/n) n
Terima kasih!
```

6. Test Case VI

Masukan diterima melalui *keyboard* dan tidak mempunyai solusi.


```
PS C:\Users\LENOVO\Koding\Semester 4\Strategi Algoritma\Tucil 1\Tucil1_13522108\src> ../bin/solver.exe
```

Cyberpunk 2077

Welcome to Cyberpunk 2077 Breach Protocol Solver!

1. File
 2. Masukan keyboard
- Pilih metode inputmu: 2

Masukkan informasi tentang matriks dan sekuens yang digunakan:

5
11 22 33 44 55
5
4 4
1
10

Matriks yang digunakan:

11 44 33 44
11 33 11 33
22 22 44 33
33 44 44 55

Sekuens yang digunakan:

55 55

Reward: -27

0

1 ms

Apakah ingin menyimpan solusi? (y/n) n

Terima kasih!

LINK KE REPOSITORY

Pranala ke *repository*: https://github.com/neokoda/Tucil1_13522108

LAMPIRAN

Poin	Ya	Tidak
1. Program berhasil dikompilasi tanpa kesalahan	✓	
2. Program berhasil dijalankan	✓	
3. Program dapat membaca masukan berkas .txt	✓	
4. Program dapat menghasilkan masukan secara acak	✓	
5. Solusi yang diberikan program optimal	✓	
6. Program dapat menyimpan solusi dalam berkas .txt	✓	
7. Program memiliki GUI		✓