

Aihe: Vuoropohjainen strategiapeli, Tira-osuus

Tarkoitus on toteuttaa jonkinlainen tekoäly pieneen strategiapeliin, varmaankin alfa-beta-karsintaa hyödyntäen. Lisäksi pelissä tarvitaan ainakin jonkinmoisia reitinhakualgoritmeja, luultavasti Dijkstraa/Astaria (kirjoitushetkellä jo kevyt Dijkstra käytössä).

Lisäksi toteutan pelin vaatimat tietorakenteet, eli ainakin jokin yleinen ArrayList-vastaava, jokin PriorityQueueen korvaava viritys (varmaankin keko) ja mitä ikinä sitten tuleeeseen vastaan...

Kaikki algoritmit ja tietorakenteet toteutan pelin ehdoilla mitä syötteisiin yms tulee, koska duh. Yritän kuitenkin tehdä niistä ainakin kohtalaisen tehokkaita, eli samaa O-luokkaa kuin niiden 'kuuluukin' olla, jo siksin että voin sitten joskus laittaa mielettömiä tuhansien (miljoonien!) yksiköiden AI vs AI-mättöjä pyörimään (mwahaha), vaikka peli periaatteessa onkin tarkoitettu aika pienille yhteenotoille.

Lähteet: Kurssimateriaali kursseilta ohjelmoinnin perus- ja jatkokurssi, ohjelmistotekniikan menetelmät, tietorakenteet ja algoritmit, ohjelmistotuotanto, johdatus tekoälyyn.