

## **Viikkoraportti 6:** Tietorakenteiden ja algoritmien harjoitustyö

Aika: Periodi 3, kevät 2018

Tekijä: Oskari Koskinen

Opiskelijanumero: 014708767

Käytetyt tunnit: noin 24 tuntia

Tällä viikolla viimeisetkin osat ohjelman ydintoiminnallisuudesta ovat lähestymässä valmista. Suurin puute viime viikon palautuksessa ohjelman ydintoiminnallisuuden osalta oli se, että pelipuuhan perustuvaa tekoälyä ei oltu aloitettu kääntämään paperilla olevasta suunnitelmasta koodiksi lainkaan. Tällä viikolla tästä työstä suurin osa on tehty. Pelipuu tekoäly osaa nyt - muutaman suppean silmämääräisesti arvioitun testin perusteella - laskea peliä eteenpäin sääntöjen mukaan annetusta tilanteesta mielivaltaiseen loppuun asti, ottaen kuitenkin huomioon kaikki mahdolliset seuraukset tehdystä siirrosta. Suurin osa tämän viikon työajasta kului pelipuu -rakenteen ja sitä käyttävän tekoälyn suunnitteluun ja koodiksi kääntämiseen. Tästä ajasta iso osa kului oman epäonnistumisen toteamiseen ja alusta aloittamiseen. Kyseessä on ensimmäinen suunnittelemani pelipuuhan perustuva tekoäly, joten en missään kohtaa odottanut tämän olevan helppoa.

Tällä viikolla laajensin myös pelin ytimen, eli Funktiot -luokan testien kattavuutta niin paljon kuin ehdin. Tämän luokan toimivuuden varmistaminen on koko projektin onnistumisen kannalta ensiarvoisen tärkeää, koska tässä luokassa on metodeja, joita käyttävät monet muut luokat. Lisäksi opin vihdoinkin käyttämään Gradlea jotenkuten, iso kiitos siitä. Gradle on kyllä todella hyvältä vaikuttava työkalu, jonka käyttöön pitää tutustua paremmin. Itsetehtyjen tietorakenteiden tekeminen jäi myös ikävästi väliin, vaikka tavoitteena olikin saada myös niitä tehtyä täksi viikoksi. Kiroilin projektin aikana useaan kertaan urakan määrää, mutta pakko myöntää, että helpolla aiheella olisin luultavasti kyllästynyt ja jättänyt kurssi kesken. Ennen lopullista palautusta näyttäisi jäävän aika paljon tekemistä.