

Ročníkový projekt

Report za zimný semester

Ján Priner

1 Čo som spravil ja

Vytvoril som triedy solverov (pre helpmate a selfmate), a v nich implementoval rekurzívne prehľadávanie stavov hry. Triedu SolverFactory ktorá z FENu vytvorí inštanciu solvera (časť parsovania FENu implementovaná už v engine). Načítavanie vstupu a vypisovanie výstupu.

2 Limitácie/priestor na zlepšenie

Program v súčasnosti zvláda riešiť problémy „selfmate in n moves“ a „helpmate in n moves“ iba pre veľmi malé n (≤ 3). Je to hlavne preto, že prehľadávaný priestor je nesmierne veľký. V jednom ťahu si hráč zvyčajne vyberá z okolo 30 ťahov, to pre $n = 3$ je okolo 10^9 stavov.

Niektoré veci by sa dali lepšie zoptimalizovať. Tiež by sme v budúcnosti mohli na zrýchlenie prehľadávania využiť multithreading.