

---

**From:** Romeo Permentier  
**Sent:** donderdag 18 februari 2021 20:29  
**To:** Jan Christiaens  
**Cc:** Cedric Lefevre  
**Subject:** AI - Indienen Pylos RandomFit

Beste

**Bij deze onze implementatie van 'StudentPlayerRandomFit.java'.**

Bij de methode removeOrPass kiezen we statisch tussen 'remove' en 'pass'. Als we 'removen' kan het voorvallen dat er geen enkele 'remove' mogelijk is. In dit geval passen we alsnog.

We zagen achteraf in de CODES Random Fit dat hier steeds 'pass' wordt opgeroepen.

Uit verschillende testen waarbij we StudentPlayerRandomFit tegen PylosPlayerRandomFit laten spelen blijkt het volgende. Nooit onmiddellijk passen maar eerst proberen 'removen' levert licht betere resultaten op.

Gezien het een random implementatie is, laten we echter de probabiliteit op 50/50 staan.

**We hebben ook nog twee vragen over de CODES implementatie.**

1. We zien dat voor een battle van 10.000 games steeds dezelfde winstcijfers bekomen worden. Ookal gebruiken we zelf geen seed. We hebben ook de seed in de CODES-code uitgezet en dit levert nog steeds dezelfde percentages. Hoe komt dit?

2. Het viel ons op dat de winstpercentages van onze random player opmerkelijk lager lagen dan die van CODES. Hierdoor vonden we in de CODES-code dat er bij het selecteren van een mogelijke locatie/sfeer '-1' wordt gedaan bij het genereren van een random getal. Hierdoor wordt de laatste optie steeds buiten beschouwing gelaten.

Als we deze '-1' weglaten gaan de twee random speler redelijk gelijk op tegen elkaar.

Zou het kunnen dat dit een fout is?

Met vriendelijke groeten  
Cedric Lefevre  
Romeo Permentier