CAMBIOS EN LA HEURÍSTICA

Prueba 1:

El valor heurístico es calculado restándole la cantidad de guardias a la cantidad de enemigos.

PRO: De ésta forma se priorizan los estados de tablero en los que se contribuye a la eliminación de guardias, dado que la resta entre enemigos y guardias da mayor.

CONTRA: El problema es que ante la posibilidad de eliminar al rey, la computadora no toma ninguna decisión al respecto.

Prueba 2:

Se intenta mejorar el valor calculado en la prueba anterior. Se cuenta la cantidad de fichas enemigas que hay en un radio de dos casilleros alrededor del rey, llamamos a esta cantidad "bloqueos". Se le suma al anterior valor heurístico los bloqueos multiplicados por dos.

PRO: el valor heurístico es una combinación lineal que da más peso a los tableros que posee mayor cantidad de fichas enemigas cerca del rey. Es decir que se priorizan los tableros que "persiguen" al rey.

CONTRA: Ante la posibilidad de matar al rey cuando queda una posición libre en un radio de un casillero alrededor del rey, la computadora no toma ninguna decisión.

Prueba 3:

Se mejora la heurística anterior contando la cantidad de enemigos posicionados en un radio de 1 casillero alrededor del rey. Llamamos a esta cantidad "cuadranteMenor".

PRO: Ayuda a encerrar al rey.

CONTRA: Ante la posibilidad de matar al rey, en algunos casos elige estados de tablero que acercan al primer cuadrante, dado que los dos estados tienen igual valor heurístico. El problema es que no le se está dando mayor peso a las posiciones que permiten matar al rey.

Prueba 4:

Se mejora la heurística anterior contando la cantidad de enemigos posicionados en los casilleros adyacentes horizontal y verticalmente al rey. Llamamos a esta cantidad "matarAlRey". Sumamos al valor heurístico que multiplica por 6 la cantidad de matarAlRey.

PRO: Las fichas enemigas persiguen al rey y lo matan de presentarse la oportunidad.