

فاز نهایی پروژه گیم

در این فاز لازم است :

1. تابع ارزیابی حالت متناسب با گونه انتخابی پیاده سازی شود.
2. ✓✓ تابع ارزیابی حرکت متناسب با گونه انتخابی پیاده سازی شود و به کمک آن node ordering به کد اضافه شود.
3. از آنجایی که پس از اعمال node ordering حرکت های "خوب" در ابتدای لیست قرار دارند منطقی است cut off مناسبی انتخاب شود؛ لازم است cut off پویا و سیاستی برای انتخاب آن پیاده سازی شود.
4. یکی از روش های جدولی یا شبه جدولی پیاده سازی شود. روش شبه جدولی به این صورت عمل می کند که به کمک تعدادی جمله شرطی رفتار های به خصوصی از کد سر می زند. به عنوان مثال:

اگر وزیر مورد حمله بود یکی از موارد زیر انجام شود:

1. وزیر به یکی از خانه های امن برود.
2. مهره ای که حمله را آغاز کرده capture شود.

یا

اگر امکان queen trade بود اعمال شود.

به این شکل با در نظر گرفتن سناریو هایی که ممکن است رخ دهد و بهترین جواب به آن ها، کد دیگر الگوریتم را اجرا نمی کند و مستقیم یک جواب نسبتا خوب را باز می گرداند.

روش جدولی هم منطق واضحی دارد. از آنجایی که در طی اجرای الگوریتم برای حالت های مختلفی تابع ارزیابی صدا زده می شود و این حالت ها ممکن است دوباره هم نیازمند بررسی باشند؛ منطقی است حاصل ارزیابی آن ها ذخیره شود و در صورت نیاز به محاسبه ارزیابی آن حالت در مراحل آینده اجرای الگوریتم به جای صدا زدن تابع ارزیابی، ارزیابی آن حالت از جدول استخراج شود.