



PROP-Algorismes

Problem solver

Backtracking: donat l'arbre del conjunt de moviments, el quan la seva h serà el nombre de moviments màxims que es poden fer en aquell problema en concret. El nombre de fils de cada node (possible situació de joc) serà la suma de moviments possibles de cada fitxa.

AI players

Magnus Carlsen-IA (hard): implementa el mateix algorisme que el problem solver. En cas que el nombre de moviments a calcular sigui massa gran es marcarà un nombre màxim de nivells a baixar.

Solde-AI (easy): El funcionament serà molt similar al anterior, però el nombre màxim de moviments que podrà calcular serà reduït.

Player ranking

| Oh no, i'm in ELO hell.

$$\text{Performance rating} = \frac{\text{Total of oponents' ratings} + 400(\text{Wins} - \text{Losses})}{\text{Number of Games}}$$



Problem Ranking

TOP 5: Guardar el top5 millors temps dels jugadors.

FEN "encoder"

Cada modificació d'una casella del tauler farà una update del codi fen, enviant dos nombres i un caràcter (representant la posició i la fitxa) i es modificarà el codi fen. Si una casella ja té una fitxa, aquesta quedarà bloquejada.

FEN "decoder"

Llegirà la string i dibuixarà la fitxa corresponent a la casella corresponent.