Input dla 4 graczy:

Stan planszy gracza

Klocki po lewo

1 = 1 \* 6 = 6 (5 kolorow albo pusty)

2 = 1 \* 6 + 1 = 7(zajęty albo pusty)

3 = 1 \* 6 + 2\*1 = 8

4 = 1 \* 6 + 3\*1 = 9

5 = 1 \* 6 + 4\*1 = 10

ilosc = 40

Klocki na scianie

5 \* 5 = 25

ilosc = 25

Podłoga

8 (7 miejsc + zeton gracza rozpoczynającego) (nie ma tutaj potrzeby robic rozróżnienia kolorow, gdyż nie ma to praktycznie w żaden sposób wpływu na gre)

ilosc = 8

**Suma = 40 + 25 + 8 = 73**

Stan plansz innych graczy

**Suma = 73 \* 3 = 219**

**Suma 4 plansz = 73 \* 4 = 292**

Stan srodka planszy

Fabryki

9 fabryk, kazda może mieć 4 klocki, czyli jedno pole fabryki ma 5 mozliwosci (5 kolorow) czyli jedna fabryka ma 20 pol okreslajacych stan, co daje 9 \* 20 = 180 pol na wszystkie fabryki

Ilość = 180

Srodek planszy

Jedno pole musi okreslac czy na srodku znajduje się zeton gracza rozpoczynającego, druga kwestia to kafelki które gracz może zabrać, w każdej rundzie maksymalnie na srodku może znaleźć się 27 kolorowych kafelkow (po 3 z każdej fabryki, a mamy 9 fabryk), a mamy 5 możliwych kolorow kafelkow, czyli mamy

Ilość = 1 + 5 \* 27 = 136

**Suma = 180 + 136 = 316**

**Suma = 608**

Stan gry

Numer rundy

Wydaje mi się ze numer rundy nie musi być przedstawiony jako input layer, ponieważ gra w azula może trwac w nieskonczonosc, i skończy się dopiero jak ktorys gracz skończy pierwszy rząd na swojej scianie (najczęściej jest to 5 rund, rzadko jest to 6 rund, a praktycznie nigdy 7 lub więcej, szczególnie jak mamy graczy którzy umieja grac), jako ze model bierze pod uwagę stan plansz przeciwnika, będzie on w stanie nauczyć się tego ze gra dobiega końca jak ludzie maja coraz więcej kafelkow w pierwszym rzedzie swojej sciany.

Kolejnosc gry

Kolejnosc gry jest opisana na input layerze tak, ze najpierw mamy plansze gracza, a później plansze graczy które sa w kolejności po obecnym graczu