

Viikkoraportti 1 (6.11.2021)

Tällä viikolla olen pääasiassa tutustunut tutkittavaan ongelmaan ja valinnut ongelmaan sopivat algoritmit. Aikaa tutkimiseen ja dokumenttien kirjoittamiseen on mennyt noin kaksi tuntia. Projektin aiheen valinnan kypsyttelyyn ja ideoimiseen käytettävää aika on vaikea arvioida koska tämä on pitkälti ollut tiedostamaton prosessi, joka on pyörinyt takaraivossa muun tekemisen ohella suurimman osan viikkoa.

Tähän mennessä tehtynä on määrittelydokumentti ja github-reposition alustaminen.

Tällä viikolla opin, että minimax-algoritmia käytetään yleisesti ristinollan tapaisten pelien tekoälyn perustana ja, että algoritmia voi tehostaa alpha-beta-karsinnalla.

Haasteita aiheutti tällä viikolla alpha-beta-karsinnan aika- ja tilavuusvaativuuden ymmärtäminen ja etenkin sen selostaminen määrittelydokumentissa.

Seuraavat askeleet ovat käytettävien algoritmien ymmärtämisen syventäminen käytännön tasolla, varsinaisen koodin aloitus ja siten myös (ensimmäisten) testien ja muiden rakenteiden rakentaminen.