

Viikkoraportti 6

Tämä viikko meni pitkälti ohjelman debuggaamiseen. Sain ratkaistua suurimmat ohjelmaa kiusanneet bugit, joten nyt peli osaa blokata ainakin ensimmäisen pelaajan rakentaman kolmen merkin rivin. Tosin aikaa kestää minuuttitolkulla 4 tason tutkimiseen, mutta ajatus oli koittaa parantaa suoritusnopeutta algoritmia kehittämällä eikä niinkään ristinollaheurestiikan avulla. Tutustuin siis myös lisää "Transposition- taulukkojen" toimintaan (muutama viite aiheesta alla) ja implementoin ensimmäisen "vedoksen". Tämän teeman konseptuaalinen hahmottaminen ei ollut ihan helppoa, mutta luulen ymmärtäneeni suurin pirtein miten tuota voi käyttää tämä pelin kontekstissa. Nykyisellään tuo toiminnallisuus tosin kommentoitu pois käytöstä koska se hajottaa pelin toiminnan. Oli tosin odotettua, että algoritmia joutuu säätämään, että tuon transposition-toiminnallisuuden saa toimimaan kunnolla. Kaiken kaikkiaan aikaa projektiin meni noin 12 tuntia.

Seuraavaksi tarkoitus keskittyä enemmän tuon viimeisen osan ratkaisemiseen ja projektin dokumentaatioon.

Referenssit

https://www.chessprogramming.org/Transposition_Table

<http://people.csail.mit.edu/plaat/mtdf.html#abmem>

<https://levelup.gitconnected.com/zobrist-hashing-305c6c3c54d0>