

Studencka Pracownia Licencjackiego Projektu Programistycznego
II UWR 2010/2011

Wojciech Jedynek

GoStat

Program do wykonywania obliczeń
statystycznych związanych z grą go

Słownik pojęć

Wrocław, 8 lipca 2011

1 Słownik

1.1 Pojęcia goistyczne

Go – Gra planszowa dla dwóch osób, rozgrywana na kwadratowej planszy.

Gracz – Osoba rozgrywająca partię go

Kamienie – Sprzęt do gry w go; pojęcie używane zwyczajowo zamiast *pionek*. Wyróżniamy kamienie białe i czarne. Gracz rozpoczynający rozgrywkę używa kamieni czarnych.

Czarny – Gracz, który rozpoczyna grę go i używa kamieni koloru czarnego

Biały – Przeciwnik gracza czarnego, używa kamieni koloru białego

Zapis gry – Przebieg partii go, zapisany w sposób symboliczny lub cyfrowy. Zazwyczaj zawiera dodatkowe informacje takie jak: wynik końcowy, data i miejsce rozgrywki, informacje o graczach, wariant zasad.

SGF (ang. *Smart Go Format*) – Tekstowy format do przechowywania zapisów gier go.

Serwer do gry w go – Serwis internetowy, który umożliwia grę w go z innymi graczami (zazwyczaj z całego świata).

Ranking (gracza), siła – Przyznawany przez wyznaczoną do tego organizację (lub algorytm w przypadku serwerów do gry w go) stopień mający określić poziom umiejętności danego zawodnika. Zazwyczaj używa się skali kyu/dan: początkujący gracz otrzymuje stopień 30 kyu (w skrócie 30k). Lepszy od niego mają stopnie o *niższym* numerze; gracz o rankingu (*sile*) 5k powinien zazwyczaj wygrywać z graczem o sile 6k. Skala kyu kończy się na pierwszym kyu (1k), dalej przyznawane są stopnie w skali dan – są to stopnie mistrzowskie. W skali dan sytuacja się odwraca: 1 dan (1d) to najniższy stopień w tej skali, najwyższy to 7 dan (w skali amatorskiej) bądź 9 dan (w skali zawodowców).

Strategia wygrywająca – Plan danego zawodnika, który zapewnia mu wygraną, niezależnie od poczynąń przeciwnika

1.2 Terminy informatyczne

Interfejs WWW – Strona internetowa, która pozwala na interakcję z użytkownikiem

HTTP (ang. *Hypertext Transfer Protocol*) – Protokół internetowy do przesyłania dokumentów hipertekstowych

Baza danych – kolekcja danych zapisanych w ustalony sposób

Haskell – Język programowania z rodziny języków funkcyjnych

Moduł – Podstawowa jednostka kompilacji

Pakiet (haskellowy) – Podstawowa jednostka dystrybucji kolekcji modułów haskellowych

1.3 Pojęcia ściśle związane z projektem

GoStat – Program omawiany w niniejszej dokumentacji

Katalog główny – Katalog w którym znajduje się plik GoStat.cabal

Normalizacja (ruchu, gry) – Przekształcenie ruchy (gry) tak, aby dwa ruchy (dwie partie), które można przekształcić jeden w drugi (jedną w drugą) za pomocą złożenia symetrii i obrotów, były przeprowadzane na ten sam ruch (tę samą partię),