

Licencjacki projekt programistyczny 2011

Program do wykonywania obliczeń
statystycznych związanych z grą go

Słownik pojęć

Wojciech Jedynek

Wrocław, 7 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).

1.2 Terminy matematyczne

Symetria –

Normalizacja (ruchu, gry) –

1.3 Terminy informatyczne

Interfejs WWW –

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

Baza danych –

Moduł –

Haskell –

Paradygmat funkcyjny –

Język funkcyjny –

gramatyka bezkontekstowa
postać EBNF