

符計算アルゴリズム

処理の流れ

1. ソーティング
2. 上がり形の確定
3. 符計算
4. 点数計算

1. ソーティング

単純にもらった牌データを1~9の
並びに並び替えていく。
鳴き牌データはソーティングしない。

345 345 11 AAA BBB



11334455AAABBB

といった左から順に並べる。

2. あがり牌の確定 その1

ソートしたデータを元にリスト構造でデータの処理をするイメージ。

基本的なアルゴリズムは下のようにする。

(牌について)



3つ同じか (暗子)



2つ同じか (雀頭)



3つ順番か (順子)

2. あがり牌の確定 その2

※例

11123788889999 と萬子が並んでいる場合

- 1
- 111
- 111 2 //ここから続かないのでNG
- 11
- 11 123
- 11 123 789
- 11 123 789 888
- 11 123 789 888 999

といった風にあがった形を決めることが出来る

3. 符計算

上がりの形から算出

- 頭 + 4つの塊で考える。

まあ、そんな考えなくても直ぐ出来るだろここは・・・。

- あたり牌より、待ちを計算する

- 雀頭の場合：単騎待ち +2

- 暗子にある場合：シャボ待ち +2

- 順子にある場合：端っこは両面なので +0、真ん中ならカンチャンで +2

- 他のデータはモエ氏のところからもらう

4. 点数計算

- 上がり牌の形から、それぞれの役の形式にマッチするかを判別して、プラスしていく予定。
 - 順子の有無
 - 暗子の有無
 - 鳴きの有無

が事前に分かっていたら、計算量はある程度なくせるはず。

APIとかデータ型など

- 順次考えます。