

Igrica:

- miselni del
- uporabniški vmesnik

Vrste iger:

→ Popolna informacija? Šah ✓
tarok x

→ Antagonistična?
Ali je nujno profit enega igralca izguba za drugega?
Šah ✓

→ Ničelna vsota: $\text{profit} + \text{izguba} = 0$

→ zgodovina igre: ali je igra odvisna samo
od trenutne pozicije?

Ali je pomembna zgodovina potez?

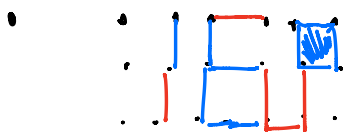
→ Število igralcev: 1, 2, 3, ...
• "narava"

Antagonistična igra s polno informacijo, ničelno vsoto,
za dva igralca.

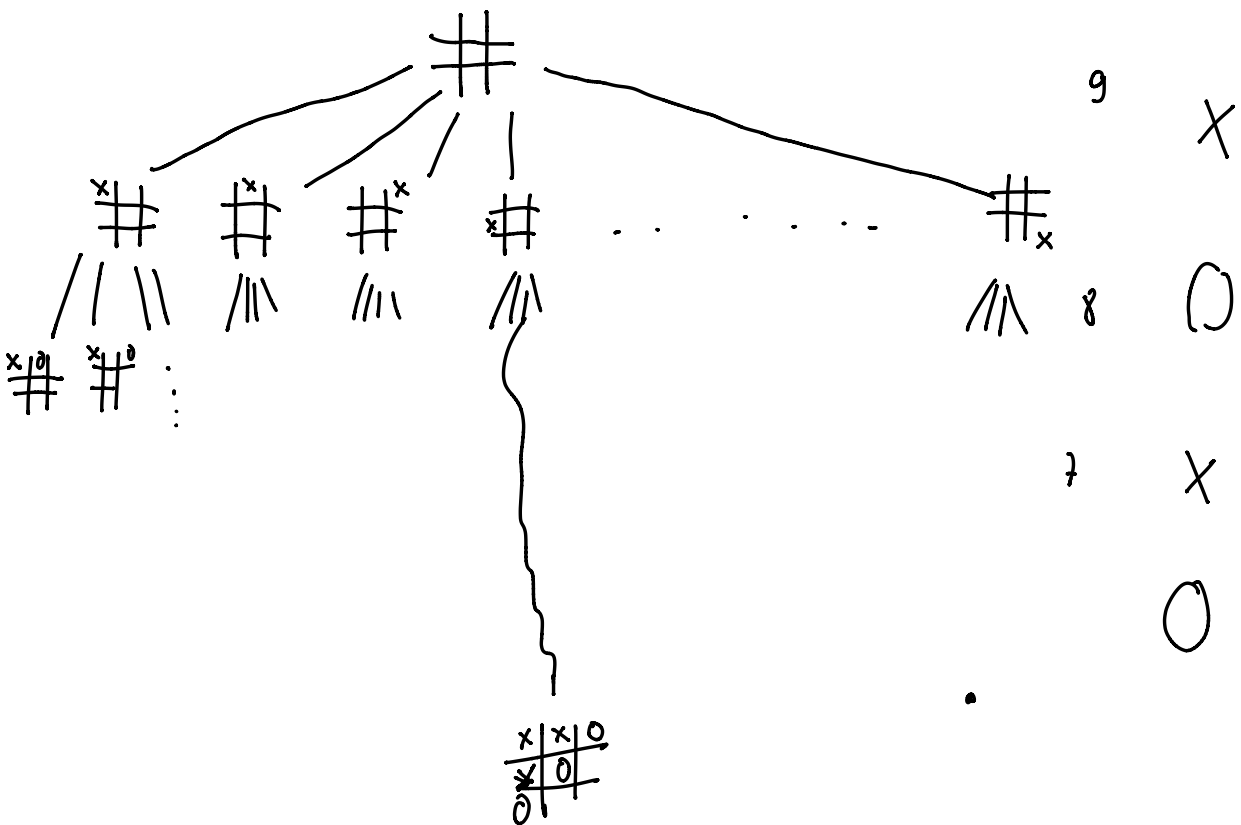
• 3 n vrsto 

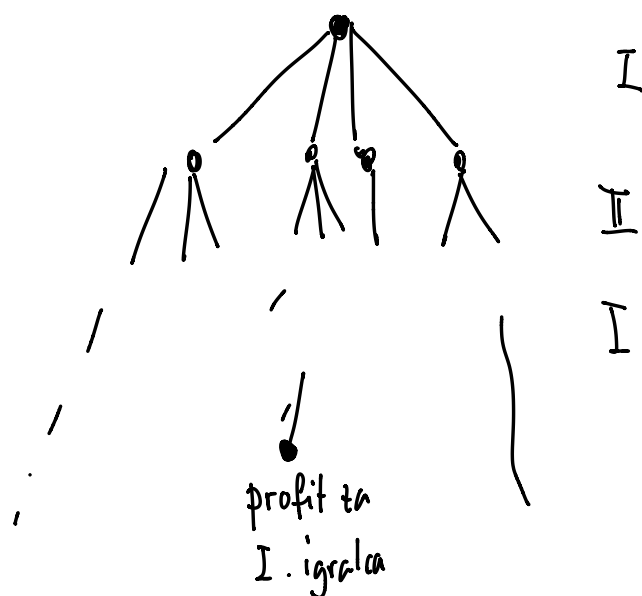
• 4 n vrsto 

• 5 n vrsto (go moku)



Igralno drevo:





5 vrsto, polje 19×19



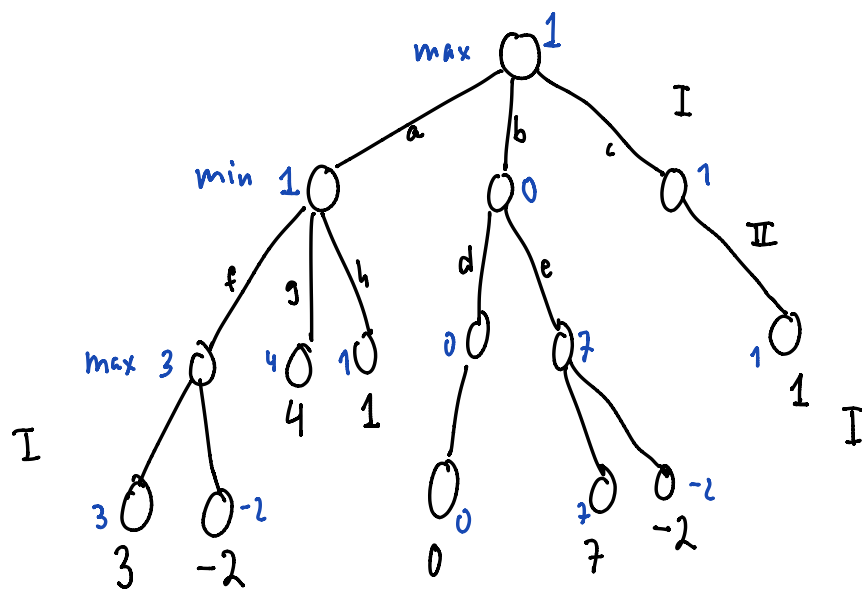
361

360

359

Strategija:

- preslikava, ki za vsako pozicijo določi naslednjo potezo.
- optimalna: vsaka druga strategija doseže manjši ali enak profit.
- zmagovalna: premaga vsako drugo strategijo



Minimax
minmax

