

3 v vrsto

O	O	X
O	O	X
	X	X

Polna informacija?

- 3 v vrsto, šah ✓
- tarok, partijansa x
tetris

Za koliko igralcev? 1, 2, 3, ...

Antagonistična?

Antagonistična, s polno informacijo, 2 igralca:

Igra z ničelno vsoto: vsota vseh rezultatov je 0:

Šah: zmaga +1
izguba -1
remi 0

2 igralca, s polno informacijo, ničelna vsota

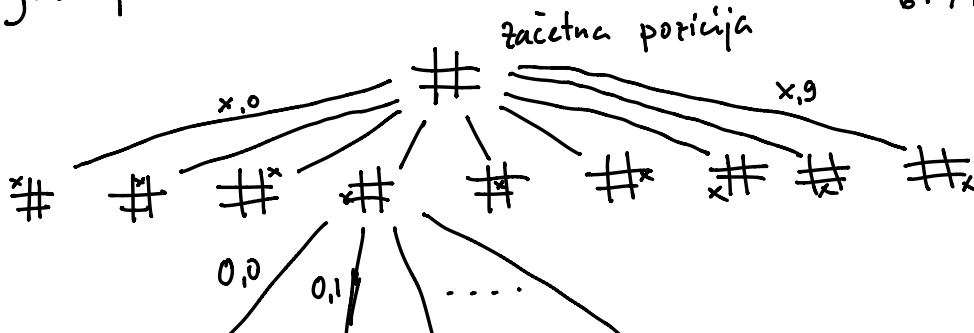
igralci: X (igralca), O (nasprotnik)

začetni

rezultat: $\begin{cases} > 0 & \text{igralca zmagaja} \\ < 0 & \text{nasprotnik zmagaja} \\ = 0 & \text{neodločeno} \end{cases}$

Igro predstavimo z drevesom:

0	1	2
3	4	5
6	7	8





Vprašanje: kaj naredimo v vozlišču, kjer končamo pregled, vendar tam igre ni konec?

Ideja: V takem vozlišču ocenimo položajo z neko funkcijo h (heuristika), da

$$h(v) = \begin{cases} > 0 & \text{če ocenjujemo, da je igralec v prednosti} \\ = 0 & \text{če ocenimo, da je pozicija izenačena} \\ < 0 & \text{če ocenimo, da je v prednosti nasprotnik} \end{cases}$$

- h se mora izračunati hitro
- h se lahko zmoti!
- h mora biti čim boljši približek ta pravo vrednost.

X			O	0
		X		2
				-1
0	2	2	-1	8

13

	X	X
		X

+ 1000000 žmaga
 - 100000 izguba
 0 neodločeno

X	X	O	X	X	O	X
1	2	-1	8	-6		