**חלק יבש**

1. יתרונות היוריסטיקה: היוריסטיקה שואפת לייצר מצבים בהם יהיו מספר אפשרויות לשחקן ליצור mill ללא תלות במהלך היריב.

חסרונות היוריסטיקה: היוריסטיקה תמשיך לייצר מצבים כאלו, על חשבון מהלכים הגנתיים אחרים כמו חסימת שחקני היריב, וכן הריגת חיילים של האויב.

1. ------------ברטוב , להעביר לפה בשיפוצים -------------------------
2. א. היתרון בהוספת גיזום אלפא ביתא הוא צמצום מספר המצבים שיש להעריך בעץ החיפוש, ובכך מפחית משמעותית את זמן החיפוש ומאפשר להעמיק בעץ. כל זאת תוך שמירה על ערך המינימקס, מסלול המינימקס ואסטרטגיית המינימקס. יתרון זה מושג ע"י העברת שני פרמטרים . כאשר:

אלפא – הערך המינימלי המובטח לשחקן MAX על המסלול מהשורש.

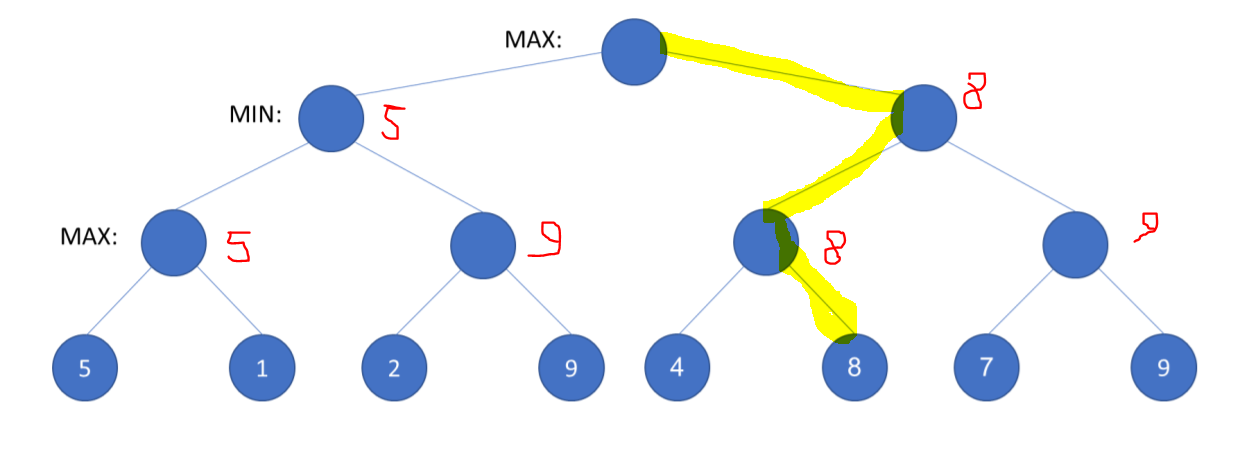
בתא- הערך המקסימלי המובטח לשחקן MIN כלשהו על המסלול מהשורש.

בעזרת שני הפרמטרים נבצע גיזום אלפא וגיזום בתא.

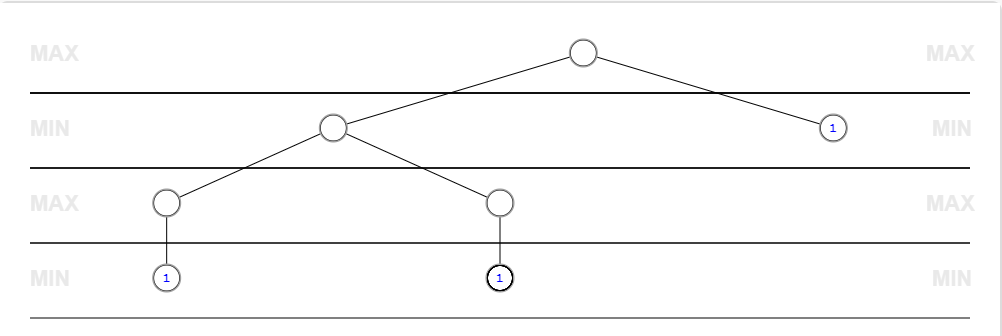
ב. על מנת לקבל גיזום מקסימלי, נמיין בנים של צמתי max בסדר יורד, ובנים של צמתי min בסדר עולה.

ג. אף עלה לא ייגזם על ידי אלפא ביתא.

נסמן את המסלול האופטימלי:



1. לא, ניקח לדוגמה את היוריטיקה שהוצגה בסעיף 1. מהחסרונות שכתבנו ברור שהיא לא תביא לאסטרטגיה אופטימלית, היריב יוכל במהירות ליצור רצפים של חיילים ולסיים את המשחק.
2. כ
3. א. נציג דוגמה למצב כזה:



כאשר ערך 1 מסמן מצב סופי (ניצחון של המחשב).   
המחשב העמיק בעץ, וראה כי בכל מקרה הוא ינצח בתור הבא, ובבחירת המסלול האופטימלי בחר במסלול השמאלי.

ב. נציע את השינוי הבא- בתחילת ריצת alphabeta, נעבור ראשית על עומק 1 (צעד אחד של המחשב), אם אחד המצבים הוא מצב סופי המוביל לנצחון, נבחר בו. אחרת, נמשיך בריצת האלגוריתם כרגיל.

1. א.

עבור צומת B:

עבור צומת C:

עבור צומת D:

ב.  
MAX יבחר בפעולה a3.

ג.

אם הערכים

1. להשלים

א.

נוכל לחפש לעומק של . הסבר- לא נצטרך לפתח את צמתי MIN, כלומר במקום לבצע קריאה לget successors, נקבל את הצעד שהיריב יבצע בזמן אפסי. מכאן שנוכל להגיע לעומק הגדול פי 2 מאשר ללא הפרוצדורה.

ב.

ערך המינימקס עם שימוש בפרוצדורה יהיה **גדול או שווה** לערך המיניקס ללא שימוש בפרוצדורה כאשר שניהם מוגבלים לעומק d.

הסבר- אלגוריתם המינימקס מניח כי היריב יבצע את הצעד האופטימלי עבורו (כלומר את הצעד שימזער את ההפסד עבורו). אולם, עם השימוש בפרוצדורה וקבלת הצעד של היריב, ייתכן והוא לא ביצע את הצעד האופטימלי עבורו. במקרה כזה השחקן יוכל לקחת צעדים אופטימליים יותר ולהגדיר את ערך המינימקס.

1. א.  
   הסטודנט אינו צודק. נסביר מדוע הסטודנט עבר רק על חלק קטן ממרחב והחיפוש ולכן אינו יכול להסיק ש5.8 הוא האופטימום הגלובלי ולא לוקלי.  
   בSAHC, בכל שלב מפתחים את כל השכנים, ומתקדמים לשכן שהכי משפר, אם יש כזה. נניח כי כמות השכנים - N- של כל מצב, בממוצע, הינה קטנה בסדרי גודל מ, כלומר . הסטודנט ביצע 1000 הרצות, אשר לכל אחת בממוצע לקח 5 צעדים ולכן עבר בממוצע על . זהו גודל קטן מאוד יחסית לעומת מרחב החיפוש.

ב.

עלינו להכניס ממד "אקראיות" והיחלצות ממישור ואופטימום מקומי. לשם כך נבחר באלגוריתם beam stochastic hill climbing , אשר מבצע חיפוש אלומה של k מצבים, ובוחר באופן רנדומלי את k המצבים לאלומה הבאה בצורה סטוכסטית עם הסתברות פרופרציונלית לגודל שיפור שלהם.

ג.

בהסתברות גבוהה החיפוש בSAHC יתחיל במצב בעל ערך 1, אשר הערך בשכנים זהה. החיפוש ייעצר אחרי שלב אחד כי אין שכן משפר.

אולם, בהסתברות גבוהה ש beam stochastic hill climbingאכן ימצא פתרון.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

**חלק רטוב**

**חלק ה**

1. היוריסטיקה עבור MINIMAX:

לצורך הגדרת פונקציה ההערכה היוריסטית נגדיר את המרכיבים הבאים:

* Pieces number – ההפרש בין מספר החיילים של השחקן פחות מספר החיילים של היריב על המגרש.
* Almost mills – ההפרש בין מספר הקונפיגורציות של שלשות עם 2 חיילים + תא ריק עבור השחקן, פחות אלו של היריב.
* Closed mills – ההפרש בין מספר השלשות של חיילים של השחקן, פחות אלו של היריב.
* Double morris – ההפרש בין מספר הdouble morris של השחקן, למספר הdouble morris של היריב. Double morris- הימצאות חיילים מאותה קבוצה בחמישה תאים אשר להם תא משותף, לדוגמה: 0,1,2,4,7 או 0,1,2,9,17
* Blocked pieces- ההפרש בין מספר החיילים החסומים של היריב, למספר החיילים החסומים של השחקן.

לכן:

ופונקציה ההערכה היוריסטית היא :

1. שחקן התחרות שלנו מבוסס כאמור על שחקן אלפא-בתא בעל מגבלת זמן גלובלית לכל המהלכים יחדיו. את אופן חלוקת הזמנים נתאר בסעיף הבא. לא הגדרנו פונקציה יוריסטית חדשה עבורו, הפונקציה היוריסטית המשמשת את minimax, וalphabeta טובה גם עבורו.
2. עבור זמן מוגבל לתור:

עבור כל איטרצית עומק חיפוש, נמדוד את משך הזמן. נאפשר חיפוש בעומק הבא, אם הזמן הנותר עבור התור (time\_remaining) גדול מזמן החיפוש הקודם כפול מקדם הסיעוף.

כלומר נאפשר חיפוש בעומק אם מתקיים:

כאשר הוא זמן החיפוש בעומק

עבור זמן מוגבל גלובלי:

עבור כל ריצת make\_move (כלומר עבור כל תור) נקצה מגבלת זמן. מגבלה זו תאותחל, עבור כל תור ב , כאשר game\_time הוא הזמן הנותר למשחק. ההגיון בכך הוא לתת לצעדים הראשונים יותר זמן, על מנת לבנות תשתית טובה יותר להמשך המשחק. מרגע שהגדרנו זאת, התור יתנהל בדומה ל"זמן מוגבל לתור". אולם, זמן שלא נוצל במלואו עבור תור, יוכל לשמש אותנו עבור התורות הבאים.

**חלק ו**

1. קיבלנו כי alpha beta ינצח במשחקים. הדבר תואם את הציפיות שכן alpha beta, עבור מגבלת זמן זהה לminimax יכול להגיע עמוק יותר בעץ עקב הגיזום.
2. עבור השלב הראשון של הניסוי – בו HeavyABPlayer מחפש בעומק 3:

עבור השלב הראשון של הניסוי – בו HeavyABPlayer מחפש בעומק 2:

הסבר לתוצאות הניסוי:

כאשר עומק החיפוש של HeavyABPlayer היה 3, הוא ניצח את LightABPlayer עבור עומקי חיפוש של 3,4,5. כלומר, איכות היוריסטיקה של heavy הייתה עדיפה על עומקי חיפוש של שחקן עם יוריסטיקה נחותה.

לעונת זאת, כאשר עומק החיפוש של HeavyABPlayer היה 2, הוא נכנס למצב לולאה המונעת ממנו להפסיד לשחקן LightABPlayer. הסיבה לכך היא שעומק חיפוש 2 אינו מספיק כדי להוציא את האינפורמציה הנדרשת ולהגיע לניצחון.