

۱
الگوریتم‌های جستجوی بدون آگهی اطلاعات = اضافه‌ای درباره:

نود هدف ندارند جز ~~موردی~~ مواردی که در موردشان ذکر شده است. روند رسیدن به نود هدف از ~~state~~ شروع، تنها در ترتیب و طول عملیات با هم متفاوت است.

مسئله، DFS و BFS

الگوریتم‌های جستجوی با آگهی اطلاعات درباره state هدف دارند که در بهینه‌شدن جستجو موثراند. این اطلاعات توسط یک تابع ~~محاسبه~~ که میزان نزدیکی به نود هدف را کمترین می‌کند به دست می‌آید.

۲- الف

A B C D E F G H I

۲- ب

A B E C F G I

۲- ج

1st iteration A

2nd ~ A B C D

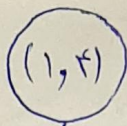
3rd ~ A B E C F G D H

4th ~ A B E C F G I

۲- >

A D C B G F E H I

در BFS به ترتیب عمق (اولیت با عمق کمتر) در درخت پیشرفت می‌کند.
در DFS به ترتیب وارد شود در عمق بیشتر می‌رود.
Iterative در هر یک از iteration ها (x) ~~حداکثر~~ حداکثر عمق را پیدا می‌کند و در Uniform نیست به وزن کمتر از ریشه 2
نود مورد نظر.



A



B



A



A



+1

B



B



?

A



B

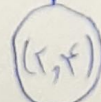


-1

B

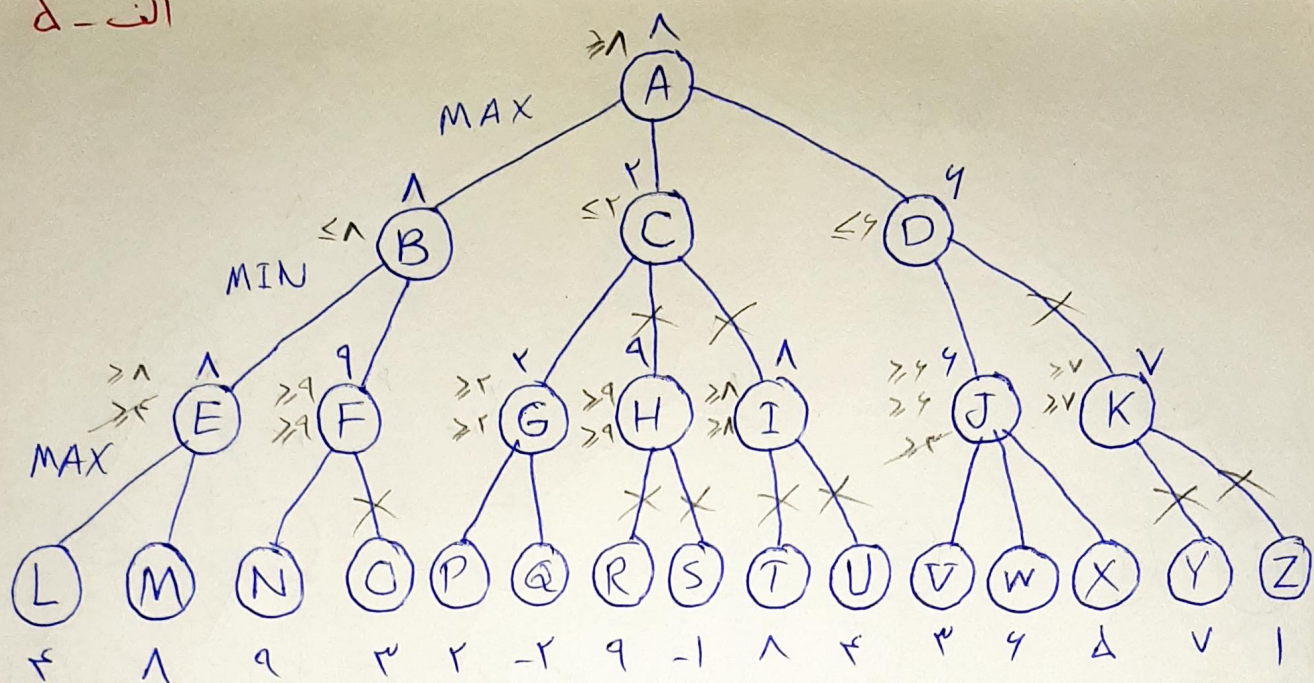


A



?

الف - د



ب - د

اولین حرکتی که توسط MAX انتخاب می شود B است.

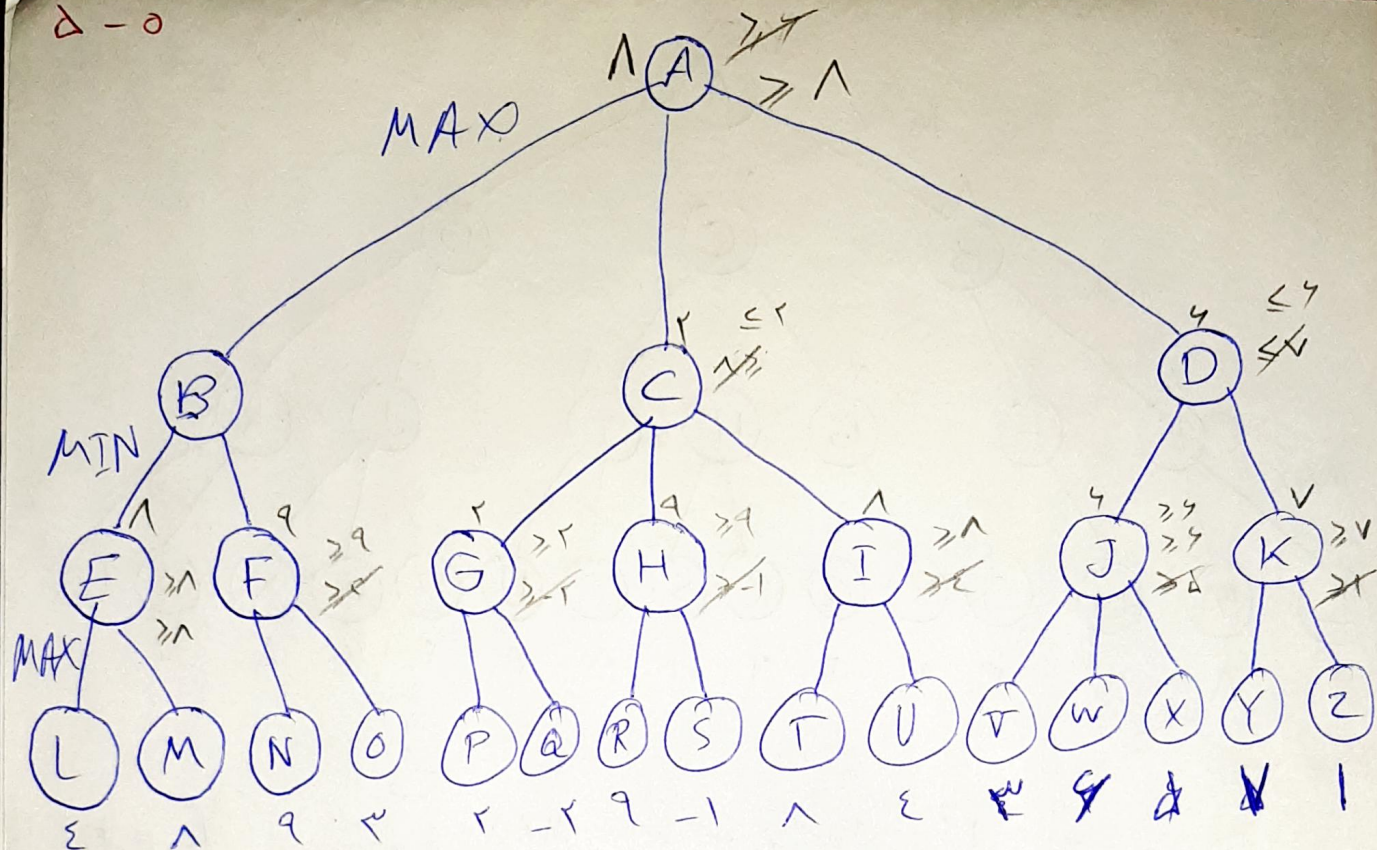
ج - د

نودهای O، R، S، T، U، Y، Z، H، I و K هر سه می شوند.

د - >

مقدار minimax تغییر نمی کند در این حالت - اما ممکن است تعداد نودهای هر سه شده در پایان تغییر کند. "مانع نودهایی که در حالت قبل هر سه شده اند یا نشده اند هر سه شوند یا نباشند."

Δ - 0



هزینه از نوکات می نرسد.

الف - ۶

خیر - از آنجایی که استراتژی minimax در مقابل حریف بهینه، سود حداقل را تضمین می‌کند امکان ندارد که در برابر بازیکن زیر بهینه سود بازیکن کمتر از حالت بهینه باشد.

ب - ۶

بله - اگر بازیکن مقابل زیر بهینه باشد، همواره بازی کردن استراتژی minimax بهتر است. حال آنکه در نظر بگیریم که بازی بهینه منع به تساد می‌شود اگر در این حالت ریسک کنیم و حرکت غلط. آیز را انجام دهیم، حریف ~~پس~~ ما را استراتژی دارد که ۹ تا از آن‌ها به منع است و یکی از آن‌ها به ضرر است. اما اگر به اینج که حریف قدرت محاسباتی کافی برای یافتن حرکت بهینه را ندارد، منطقی است که ریسک کنیم و حرکت غلط. آیز را انجام دهیم. چون احتمال میدیم یکی از آن ۹ استراتژی را انتخاب کند.