

Erstellung einer Schach KI

Studienarbeit

**des Studiengangs Angewandte Informatik
an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Mannheim**

von

Florian Dahlitz

und

Moritz Heinz

Abgabedatum: 20.04.2020

Bearbeitungszeitraum

EINFÜGEN

Matrikelnummer, Kurs

1867805, TINF17AIBC

Matrikelnummer, Kurs

EINFÜGEN, TINF17AIBC

Betreuer der Hochschule

Prof. Dr. Karl Stroetmann

Abstract in deutscher Sprache

Abstract in englischer Sprache

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VI
Tabellenverzeichnis	VII
Listings	VIII
1 Einleitung	1
2 Theoretische Grundlagen	2
2.1 Bewertungsfunktion	2
2.1.1 Einfache Bewertungsfunktion	2
2.1.2 Weitere Bewertungsfunktionen	2
2.2 Alpha-Beta-Suche	2
2.2.1 Ruhesuche	2
3 Implementierung	3
3.1 Tools	3
4 Auswertung	4
5 Diskussion	5
Literatur	6

Abkürzungsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Listings

1 Einleitung

2 Theoretische Grundlagen

2.1 Bewertungsfunktion

In der Spieltheorie ist es in der Regel nicht möglich, alle möglichen Zugfolgen aus einer Spielposition heraus bis zum Ende zu verfolgen. Deshalb „[...] wird eine Funktion benötigt, die die Stellung auf dem Spielbrett danach bewertet, ob sie für eine der beiden Parteien vorteilhaft oder nachteilig ist.“[Paulsen, 2009]

2.1.1 Einfache Bewertungsfunktion

2.1.2 Weitere Bewertungsfunktionen

2.2 Alpha-Beta-Suche

2.2.1 Ruhesuche

3 Implementierung

3.1 Tools

4 Auswertung

5 Diskussion

Literatur

Paulsen, P. (2009, 8. Juli). *Lernen unterschiedlich starker Bewertungsfunktionen aus Schach-Spielprotokollen* (TU Darmstadt). Verfügbar 7. November 2019 unter http://www.ke.tu-darmstadt.de/lehre/arbeiten/diplom/2009/Paulsen_Philip.pdf