

Búsqueda minimax para GatoxGato

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Eliú Moreno Ramírez

INSTITUTO NACIONAL DE ASTROFÍSICA, ÓPTICA Y ELECTRÓNICA

Maestría en Ciencias Computacionales
eliu.moreno.ramirez@gmail.com

Noviembre 2022

Contents

- 1 Introducción
 - Motivaciones
- 2 Metodología
 - Reglas
 - Minimax y alpha-beta
 - Función de Evaluación
- 3 Resultados
- 4 Conclusiones

Introducción

Introducción

La habilidad de jugar es considerada como una distinción de inteligencia, debido a la facilidad de crear situaciones complicadas con reglas sencillas, así como la complejidad para ganar se requieren de estrategias ya que se tiene de un oponente impredecible donde es necesario especificar un movimiento para cada respuesta posible del oponente, con este hecho, existe la teoría de juegos, la cual se centra en el estudio estratégico de toma de decisiones. Una manera de tomar dichas decisiones es a través de las técnicas de búsqueda los cuales constituyen una representación del conocimiento, que a través de diversos algoritmos nos permite resolver ciertos problemas desde el punto de vista de la inteligencia o para el propósito de este documento la inteligencia artificial.

Motivaciones

Los juegos de mesa, desde su principio han servido de entrenamiento para la humanidad, debido a que conforme se han ido a evolucionado los juegos en complejidad estos se vuelven un reto para la mente. Conforme algoritmos de búsqueda se han ido mejorando, junto con el aprendizaje automático y con la ayuda de que las computadoras superan los límites del cálculo se han aprovechado los recursos y avances para intentar resolver muchos juegos tales como: go, ajedrez, poker, damas inglesas, gato, entre otros.

Unos de los grandes logros en juegos de la inteligencia artificial (IA) son:

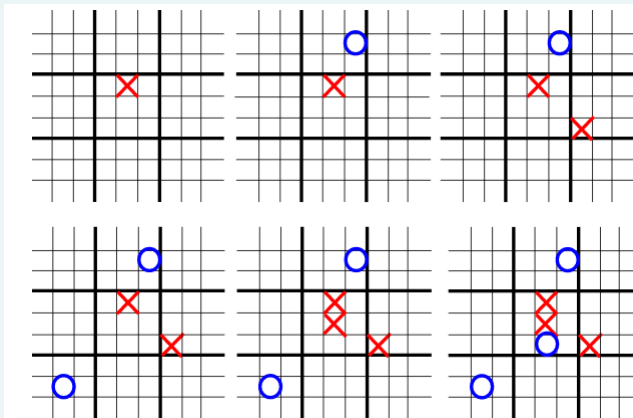
- Damas inglesas: Chinook derrotó al campeón mundial Marion Tinsley en 1994. Usó una base de datos de fines de juegos precalculados definiendo jugadas perfectas involucrando 8 o menos piezas en el tablero, un total de 444 mil millones de posiciones
- Chess: Deep Blue derrotó al campeón mundial Garry Kasparov en un encuentro de seis juegos en 1997. Deep Blue busca 200 millones de posiciones por segundo y extiende su búsqueda 40 jugadas.
- Go: en el año 2016 en Corea Lee Seidel, ex-campeón mundial de Go, fue derrotado 4-1 por el software de Google DeepMind.

Reglas

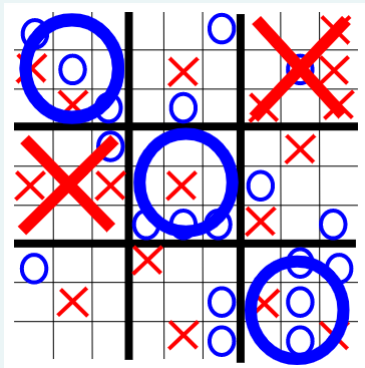
- El tablero del juego, consta de 9 tableros clásicos gato, localizados en un tablero de 3×3 .
- Cada tablero pequeño de gato de 3×3 lo denominaremos tablero local, y el tablero más grande de 3×3 lo denominaremos tablero global.
- El juego comienza con X jugando donde quieran en cualquiera de los 81 espacios vacíos. Este movimiento "envía" a su oponente a su ubicación relativa. Por ejemplo, si X jugó en el cuadro superior derecho de su tablero local, entonces O debe jugar a continuación en el tablero local en la parte superior derecha del tablero global. Así, O puede jugar en cualquiera de los nueve lugares disponibles en ese tablero local, y cada movimiento envía a X a un tablero local diferente.

- Si se juega un movimiento para ganar un tablero local según las reglas del gato tradicional, entonces todo el tablero local se marca como una victoria para el jugador en el tablero global. Una vez que un jugador gana un tablero local o se llena por completo, no se pueden jugar más movimientos en ese tablero. Si un jugador es enviado a dicho tablero, entonces ese jugador puede jugar en cualquier otro tablero. El juego termina cuando un jugador gana el tablero global o no quedan movimientos legales, en cuyo caso el juego es un empate.

Un ejemplo del juego



Juego Ganador



Minimax y alpha-beta

Algoritmo minimax En teoría de juegos Minimax es un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta. El funcionamiento de Minimax puede resumirse a como elegir el mejor movimiento para ti mismo; suponiendo que tu contrincante tirará de manera óptima, es decir nos enfrentamos contra un oponente perfecto.

Poda alfa-beta Es una técnica de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego por el algoritmo Minimax. Partiendo de este hecho, la técnica de poda alfabeta trata de eliminar partes grandes del árbol, aplicándolo a un árbol Minimax estándar, de forma que se devuelva el mismo movimiento que devolvería este, gracias a que la poda de dichas ramas no influye en la decisión final.

Una parte fundamental del algoritmo alpha-beta es la función de evaluación, la cual debe involucrar toda la información actual de un estado en el juego. Por lo que para el juego Gato×Gato necesitamos de la siguiente información:

- 1 Posición del jugador máx
- 2 Tableros locales ganados por los jugadores máx y mín
- 3 Tener en cuenta las combinaciones para ganar (por ejemplo las filas, columnas, y las 2 diagonales) tanto para ganar un tablero local, como para el tablero global

Por lo que podemos dar un ranking de qué cuántos puntos dar por jugada:

- 1 score alto por un tablero local ganado.
- 2 score medio si es posible que en la siguiente jugada se gana un tablero local.
- 3 score bajo por cada marca en cada tablero local, sin dar situaciones previas.

El algoritmo alpha-beta se desempeña de buena manera para este juego el cual puede llegar a generar un árbol lo suficientemente grande si se hiciera búsqueda exhaustiva por lo que dicha mejora fue lo más óptimo sin embargo su desempeño no es el mejor en ciertas situaciones.

Movimineto	Tiempo (s)
Tablero Local Lleno/Ganado	14
Ganar tablero Local	5
Sencillo	2

Table: Tiempo aproximado en que la computadora tarda en decidir movimientos específicos

El cuadro 1 se obtuvo tras ejecutar el juego con una persona aproximadamente 50 veces.

Conclusiones

Como vemos en juego implementado Gato×Gato debido la cantidad grande de casillas en el tablero global, al momento de hacer búsqueda puede generar una gran cantidad estados posibles en cada momento de selección y a pesar de que en el presente trabajo se usó una mejora de minimax, para tener una mejor eficiencia, aún así no es lo mejor para este juego, como trabajo futuro se propone encontrar una mejor heurística en la función de evaluación para una mejor elección además de implementar el juego probando otras alternativas del estado del arte.

References I



Hochreiter, S. and Schmidhuber, J. (1997).
Long short-term memory.
Neural computation, 9(8):1735–1780.