Albero di gioco

Un albero del gioco, T3,6, e un albero uniforme i cui tutti i nodi interni, che corrispondono alle configurazioni del gioco, hanno 3 figli che corrispondono alle mosse eseguibili dalla configurazione padre

T3,6  ha 312 foglie che si trovano a distanza 12 dalla radice; quindi hanno 531441 foglie(difficilmente rappresentabili con carta e penna).

se i valori possibili di ogni foglia sono 0 e 1, il valore di un nodo di tipo MAX e dato dall’OR del valore dei figli, mentre il valore di un nodo di tipo MIN dall’AND

se partiamo da una radice OR, tutti gli indici dispari saranno OR e quelli pari AND

se partiamo da una radice AND, tutti gli indici dispari saranno AND e quelli pari OR

il giocatore che muove dai nodi di tipo MAX cerca di massimizzare il valore del gioco, il giocatore che muove dai nodi di tipo MIN di minimizzarlo.

Come si valuta la radice dell’albero del gioco, ovvero l’esito del gioco , si riesce a valutare calcolando a partire dei nodi figli, tutti gli OR e gli AND, risalendo di padre in padre, fino al raggiungimento del nodo radice che da la configurazione finale del gioco.

Ferrari Luca S4784573