

CUDA Warcaby

Zasady gry

Przyjęte zasady to warcaby amerykańskie.

- Plansza 8x8.
- Pionki ruszają się o jeden tylko do przodu.
- Króle ruszają się o jeden do przodu i do tyłu.
- Przymus bicia – można wybrać dowolne z najdłuższych.

Przyjęcie zasad amerykańskich w odróżnieniu do innych (w których dla przykładu króle mogą poruszać się dowolną ilość pól) pozwala na pewne ciekawe optymalizacje (o tym później).

Struktury danych

Plansza

Plansza reprezentowana jest na 12 bajtach:

```
typedef struct {  
    u32 white;  
    u32 black;  
    u32 kings;  
} Board;
```

Plansza warcabów ma wymiary 8x8 ale tylko połowa z tych pól jest grywalna zatem do zareprezentowania pozycji pionka potrzeba nam 32 bitów.

Przykładowo aby sprawdzić czy na pozycji o indeksie x znajduje się biały król:

```
(1 << x) & board.white & board.king != 0.
```

Na pierwszy rzut oka intuicyjnym indeksowaniem wydawało by się coś w stylu:

```
28 29 30 31  
24 25 26 27  
20 21 22 23  
16 17 18 19  
12 13 14 15  
08 09 10 11  
04 05 06 07  
00 01 02 03
```

Zauważmy, że każdy pionek może poruszyć się o ± 4 (oprócz odpowiednio górnego i dolnego wiersza). Ale dodatkowo te w parzystych wierszach (numerowane od 0 od dołu) mogą ruszać się ± 3 a te w nieparzystych o ± 5 . Powoduje to znaczne komplikacje algorytmu generowania dozwolonych ruchów (a co za tym idzie gorsza wydajność).

Okazuje się, że istnieje lepsze indeksowanie:

```
11 05 31 25  
10 04 30 24  
03 29 23 17  
02 28 22 16  
27 21 15 09  
26 20 14 08  
19 13 07 01  
18 12 06 00
```

Zauważmy, że tutaj każdy pionek (bez względu na parzystość wiersza) może ruszać się o ± 1 , ± 7

Ruch

Pierwszym pomysłem jest następująca reprezentacja (16 bajtów):

```
typedef struct {  
    u8 path[10];  
    u8 path_len;  
    u32 captured;  
} Move;
```

path to tablica indeksów na ścieżce pionka (pole początkowe, pola pośrednie, pole końcowe).
captured to maska bitowa pozycji zbitych pionków przeciwnika. Maksymalna długość tablicy path to 10, bo w jednym ruchu da się zbić maksymalnie 9 pionków przy przyjętych zasadach.

Prawdopodobnie lepiej będzie przyjąć bardziej skompresowaną wersję (8 bajtów):

```
typedef struct {  
    u32 path;  
    u8 begin;  
    u8 end;  
} Move;
```

Tutaj path reprezentuje pola pośrednie w ścieżce oraz zbite pionki. begin i end to odpowiednio indeksy początku i końca ścieżki.

Uzyskujemy znacznie lepsze zużycie pamięci (8 vs 16 bajtów) kosztem nieco trudniejszego korzystania. W tej reprezentacji nie możemy na przykład zareprezentować ruchów króli jeżeli mogliby poruszać się o dowolną ilość pól.

Algorytm Monte-Carlo

Przyjmijmy bso. że gramy białymi a nasz przeciwnik czarnymi pionkami. Jesteśmy w pewnym momencie rozgrywki i musimy wybrać jeden z N dostępnych ruchów.

“Flat” Monte-Carlo

Najprostszym pomysłem jest rozegrać dla każdego z możliwych posunięć k losowych partii a następnie wybrać ruch maksymalizujący ilość wygranych minus ilość przegranych:

$$\operatorname{argmax}_{i=1,\dots,N} \sum_{j=1}^k w_j$$

gdzie

$$w_j = \begin{cases} +1 & \text{jeśli } j - \text{ta gra zakończyła się wygraną białego} \\ -1 & \text{jeśli } j - \text{ta gra zakończyła się przegraną białego} \\ 0 & \text{jeśli } j - \text{ta gra zakończyła się remisem} \end{cases}$$

.

Takie podejście można w naturalny sposób napisać dla GPU – każdy wątek gra do końca na swojej planszy i raportuje wynik (wygrana/przegrana/remis).

Wywołujemy kernel dla każdego możliwego ruchu początkowego i po wywołaniu każdego zliczamy jego wynik.

Monte-Carlo Tree Search

Powyższa metoda ma znaczącą wadę – spędza tyle samo czasu na każdym ruchu. Po wykonaniu pewnej liczby symulacji często wiemy już które ruchy wydają się być lepsze od innych i to na nich powinniśmy się skupiać (alokować większą ilość symulacji)