Alma Mater Studiorum – Università di Bologna Gionnino 9000 Tablut Challenge 2022 Alex Gianelli Federico Andrucci Karina Chichifoi Michele Righ

Preparazione alla Challenge



Capire le regole e imparare a giocare



Analisi e raccolta dati sui progetti degli anni precedenti



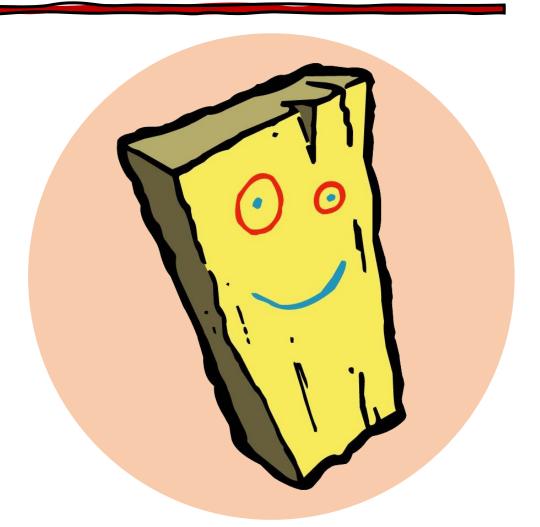
Scelta del linguaggio e brainstorming



Creazione di strategie: Tablut Tactics

Il Progetto: Tavoletta

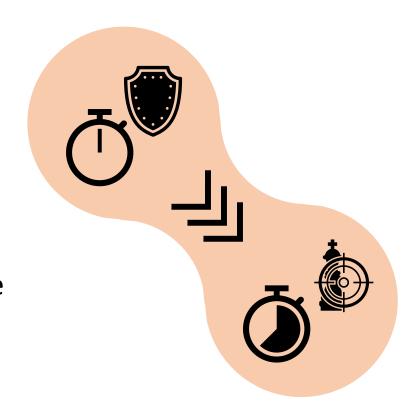
- Tavoletta è il nostro agente intelligente
- Si basa sul codice fornito dal professor Galassi (Java)
 - Game engine per Ashton Tablut
- Librerie AIMA
 - MinMax con Alpha-Beta Pruning
 - Iterative Deepening
- Valutazione degli stati:
 - somma pesata
 - "bonus" in casi particolari



Euristica dell'Attaccante



- Early game → Late game
- 5 diversi tipi di pesi:
 - WHITE_EATEN, pedine bianche già catturate
 - BLACK_ALIVE, pedine nere a disposizione
 - BLACK_SUR_K, pedine nere attorno al Re
 - RHOMBUS POS, formazione
 - BLOCKED_ESC, pedine che bloccano le uscite al Re
- Bonus in caso di bianchi in pericolo



Euristica dell'Attaccante



Influenza in Early Game

Influenza in Late Game

+ KING_CHECK (Bonus flat)

+ WHITE_IN_DANGER (Bonus 2%)

Euristica del Difensore





- Pre-valutazione stati di cattura del re
- 4 diversi tipi di pesi:

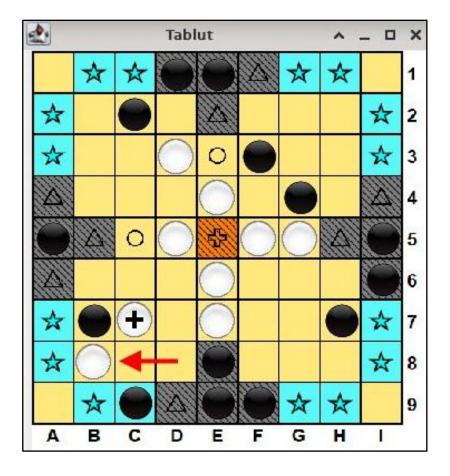
0	SAFE	PAWNS =	42%
---	------	---------	-----

• WHITE_ALIVE = 35%

• BLACK EATEN = 18%

• KING MOVEMENT = 5%

Valutazione degli escape del Re (bonus flat)



Qualche Dato

Risorse a disposizione su VM:

CPU: 4 processori

RAM: 8 GB

Disco: 30 GB

GPU: assente

Connessione ad Internet: assente

raggiungendo una profondità di 5

Gionnino9000: Tavoletta dice che ha esplorato 3620954 nodi, raggiungendo una profondità di 5

Statistiche su VM, con 60 secondi per mossa:

Neri: media di 3.6 mln di nodi esplorati, profondità 5

Bianchi: media di 3.5 mln di nodi esplorati, profondità 5

