

## گزارش بخش بازی

حسام اسداله زاده – 810198346

بخش چهارم: هر دو بازیکن با عمق 1 بازی را با سرعت بالایی انجام می دهند ولی پس از مدتی بازی و agentها در حلقه گیر می کنند.

بخش پنجم: در این حالت بازیکنی که عمق بیشتر یعنی 5 دارد مدت زمان بیشتری برای حرکات خود نیاز دارد. که البته در نهایت موفقیت بیشتری هم خواهد داشت و مشاهده می شود که مهره های بیشتری از بازیکن با عمق بیشتر به شاه تبدیل می شوند. در این حالت هم در نهایت بازی در حلقه گیر می کند.

بخش ششم: این حالت کندترین حالت می باشد. زیرا هر دو بازیکن لایه های بیشتری از درخت را محاسبه می کنند. در نهایت چون بازیکن قرمز مهره های شاه بیشتری دارد که احتمالاً به دلیل اولویت شروع این بازیکن می باشد.