

Määrittelydokumentti:

1) Mitä algoritmeja ja tietorakenteita käytän?

Monte-Carlo puuhakualgoritmi

2) Mitä ratkon ja miksi ratkon kuin ratkon?

Go-pelitalanteessa seuraava siirto. Monte-Carlo puuhakualgoritmi on outo tapa toteuttaa tuo, mutta potentiaalisesti hyvin toimiva.

3) Syötteenä?

Syötteenä go-pelilaudan tilanne ja väri jolle etsitään paras siirto.

4) Tavoitteet?

Aika- ja tilavaatimus lienevät pakostakin  $O(2^d)$  jossa d on haun syvyys.

5) Lähteet:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Monte\\_Carlo\\_tree\\_search](https://en.wikipedia.org/wiki/Monte_Carlo_tree_search)