

Sztuczna inteligencja

Pracownia 4

Terminarz do końca semestru

Wszystkie daty podają początek tygodnia, odbędą się dane zajęcia (z wyjątkiem daty turnieju, który jest wspólny dla wszystkich)

- 13 maja – pracownia
- 20 maja – termin oddawania zadań z P4 (2 zadania można bez straty przełożyć na 3 czerwca)
- 27 maja – ćwiczenia 4 (grupy poniedziałkowej, inne grupy w kolejnych dniach)
- 3 czerwca – ćwiczenia 5 (krótka lista, 1g, następnie pracownia)
- 10 czerwca – ostatnia pracownia
- 14 czerwca – turniej gier
- Pierwszy tydzień sesji: (opcjonalne) oddawanie projektów, terminy ustalane indywidualnie z prowadzącymi

Treść listy

Uwaga: na liście piątej będzie jeszcze jedno zadanie z grami i uczeniem, oraz jedno zadanie z procesami Markowa oraz opisy turniejów do gier.

TLDR: masz zaimplementować agentów grających w gry Reversi oraz Dżungla ([https://en.wikipedia.org/wiki/Jungle_\(board_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jungle_(board_game))).

Zadanie 1. (4-7+ p) W zadaniu tym powinieneś napisać agenta, grającego w Reversi (mówiliśmy o tej grze na wykładzie¹, więcej informacji znajduje się na Wikipedii. Agent, z którym ma pojeździć Twój program, będzie agentem grającym losowo (tzn. w każdej sytuacji z dostępnych ruchów ma wybrać 1, przypisując każdemu z nich to samo prawdopodobieństwo). W tym zadaniu powinieneś również tego agenta zaimplementować samodzielnie.

Poziom agenta, wymagany do zaliczenia tego zadania jest następujący:

1. Poziom **novice**: na 1000 gier co najwyżej 200 porażek (czas działania całego eksperymentu mniej niż 1 minuta)
2. Poziom **basic**: na 1000 gier co najwyżej 70 porażek (czas działania całego eksperymentu mniej niż 1 minuta)
3. Poziom **standard**: na 1000 gier co najwyżej 20 porażek (czas działania poniżej **7 minut** – czas został złagodzony, choć wersja poprzednia, czyli 3 minuty, powinna być osiągalna).
4. Poziom **pro1** (i ewentualne dalsze): specyfikacja zostanie podana w późniejszym terminie

Na poziomie *nowicjusz* zadanie warte jest 3 punkty, każdy kolejny poziom dodaje 1 punkt.

Ponadto można otrzymać następujące punkty:

- a) 1 punkt za zaimplementowanie algorytmu $\alpha - \beta$ Search i sprawdzenie, jaka jest różnica czasów pomiędzy losową kolejnością ruchów, a kolejnością wyliczoną zgodnie z funkcją oceniającą planszę.
- b) 1 punkt za wykorzystanie funkcji oceny, która ma (co najmniej) 1 parametr, wyznaczany eksperymentalnie²)

Jeżeli chcesz, możesz korzystać z programu `reversi_show.py`, który przeprowadza losowe rozgrywki.

¹Wykład 8, slajd 23 i dalsze.

²Na wszelki wypadek napiszę, że działanie funkcji powinno zależeć od parametrów.

Dżungla. Opis gry

Dżungla (inne nazwy: Animal Chess albo Dou Shou Qi) jest prostą grą dla dwóch graczy, rozgrywaną na planszy 7×9 , zawierającej 4 rodzaje pól: łąki (.), pułapki (#), jamy (*) oraz stawy (~). Plansza wygląda następująco:

```
..###..
...#...
.....
.~.~.~.
.~.~.~.
.~.~.~.
.....
...#...
..###..
```

Każdy z graczy początkowo dysponuje zestawem 8 następujących bierek: szczur (R), kot (C), pies (D), wilk (W), pantera (J), tygrys (T), lew (L), słoń (E). Kolejność w poprzednim zdaniu definiuje również starszeństwo bierek.

Początkowo bierki ustawione są w poniższy sposób:

```
L.....T
.D...C.
R.J.W.E
.....
.....
.....
e.w.j.r
.c...d.
t.....l
```

Obowiązują następujące zasady ruchów:

- Gracz nie może wchodzić do własnej jamy.
- Jedynie szczur może wchodzić do wody.
- Normalnym ruchem jest przesunięcie bierki na sąsiednie wolne pole, w kierunku góra, dół, lewo, lub prawo.
- Tygrys i lew mogą skakać przez stawy (aby wykonać skok bierka musi „tak jakby” wejść na staw i następnie poruszać się w tym samym kierunku aż do osiągnięcia pola niebędącego stawem). Nie wolno skakać nad wrogim szczurem.
- Wejście na pole zajęte przez inną bierkę jest równoważne z jej zbiciem. Można bić bierkę o równej sile, albo słabszą. Szczur (wbrew starszeństwu) jest silniejszy od słonia. Poza tym starszeństwo bierek odpowiada ich sile.
- Szczur nie może bić wykonując ruch z jeziora do lądu.
- Bierka znajdująca się w pułapce (jednym z pól otaczających jamę), traci całkowicie swoją siłę i może być zbита przez dowolną bierkę.
- Celem gry jest wejście bierką do jamy przeciwnika. Po takim ruchu gra się kończy i wygrywa gracz wchodzący do jamy.

Te tradycyjne zasady wymagają drobnego skomplikowania, żeby utrudnić trywialną grę na remis przez obudowywanie swojej jamy zasiekami „nie do przejścia”³. Nowa reguła brzmi następująco:

Jeżeli przez kolejne 30 ruchów nie nastąpi bicie (albo wejście do jamy), wówczas gra się kończy i zwycięstwo ustala się:

³Porównaj: <http://www.chessvariants.com/other.dir/shoudouqi2.html>

- a) porównując starszeństwo bierek: wygrywa gracz, który ma najstarszą bierkę, nieposiadaną przez drugiego gracza,
- b) a jeżeli gracze mają dokładnie te same bierki, wówczas wygrywa gracz, który poruszał się jako drugi.

Zadanie 2. (4p) Napisz agenta, który gra w Dżunglę. Powinien on wybierać ruch w następujący sposób:

1. Generuje w danym momencie wszystkie możliwe ruchy, każdy z nich wykonuje i uruchamia procedurę oceny sytuacji na planszy. Zbiór tak powstałych sytuacji nazwiemy S .
2. Oczywiście wybiera ruch, który daje najbardziej korzystną sytuację.
3. Ocenę sytuacji $s \in S$ agent przeprowadza wykonując w pełni losowe gry rozpoczynające się w s (przyjmijmy, że i -ta gra ma K_i ruchów)
4. Podczas całej analizy agent ma prawo zasymulować $N = \sum_i K_i$ ruchów. Wartość N rzędu 20000 powinna umożliwić w miarę komfortowe przeprowadzenie testów w zadaniu kolejnym. Dla takiego N na każdą sytuację ze zbioru S powinno przypaść po kilka partii.
5. Należy w miarę równomiernie rozdzielać partie testowe pomiędzy sytuacjami ze zbioru S .

Zadanie 3. (4p) Napisz agenta, który jednoznacznie⁴ pokonuje agenta z poprzedniego zadania. Musi on realizować inny algorytm, w którym wykorzystywana jest jakaś heurystyczna funkcja oceniająca ruchy lub sytuację na planszy. Może działać do 4 razy wolniej.

Zadanie 4. (2p) ★ Masz zaimplementować grę w Dżunglę samodzielnie, nie korzystając ze sprawdzaczki⁵.

Zadanie 5. (5p) Wybierz jedną grę (Dżunglę albo Reversi⁶). Zaimplementuj dla niej algorytm Monte Carlo Tree Search i następnie:

- a) Dobierz parametry obu programów tak, żeby ruch trwał mniej więcej 0.5 sekundy.
- b) Przeprowadź mecz 10 partii (każdy program zaczyna 5 razy), notując wyniki meczów.

Do eksperymentów możesz wykorzystać sprawdzaczkę.

⁴10 parti wygrane w stosunku 8 do 2

⁵Oznacza to, że możesz z niej skorzystać w zadaniach poprzednich rezygnując z tego zadania

⁶Możesz, po konsultacji z prowadzącym, wybrać inną grę. Prowadzący może uwzględnić, że jest to trudniejsza gra i zwiększyć liczbę punktów za to zadanie