

**ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**







**TRÍ TUỆ NHÂN TẠO**

**LỚP: CS106.O21**

**Evaluation functions for  
Minimax/AlphaBeta/Expectimax**

**Họ và tên: Trần Đình Khánh Đăng**

**MSSV: 22520195**



**Heuristics & A\* Search**

1. **MÔ HÌNH HÓA Ý TƯỞNG**

Trong hàm evaluation, em dùng những đặc trưng bao gồm:

|  |  |
| --- | --- |
| Đặc trưng | Trọng số |
| closestFood | -1.5 |
| ghost\_distance | 1 |
| len(foodList) | -50 |
| closest\_capsule | 1 |
| currentGameState.getScore() | 2 |
| maxScaredTimes | 10 |
| alphaFactor | 100 |

* closestFood: Khoảng cách tới chấm thức ăn gần nhất.
  + Trọng số: -1.5 \* closestFood nếu còn chấm thức ăn, ngược lại là 0.
  + Ý nghĩa: Nếu tồn tại chấm thức ăn ở gần, Pac-Man sẽ ưu tiên tiến lại gần hơn nữa, như thế khoảng cách sẽ giảm, dẫn tới việc penalty sẽ giảm (đồng nghĩa việc sẽ được điểm cao hơn). Còn nếu không tồn tại chấm thức ăn nào, trò chơi kết thúc nên điểm nhận được sẽ là 0.
* ghost\_distance: Khoảng cách từ Pac-Man đến con ma gần nhất.
  + Trọng số: (-2 / closestGhost) nếu khoảng cách của ma và Pac-Man >= 2, ngược lại là 1 số vô cùng bé.
  + Ý nghĩa: Nếu ma ở càng gần thì sẽ bị trừ càng nhiều điểm, từ đó ưu tiên né ma thay vì lại gần. Còn nếu khoảng cách của Pac-Man và ma < 2, Pac-Man sẽ có tỉ lệ chết cực kì cao nên bắt buộc phải né.
* len(foodList): Số lượng thức ăn còn lại.
  + Trọng số: -50 \* len(foodList)
  + Ý nghĩa: Nếu số thức ăn càng ít thì sẽ bị trừ ít điểm hơn, từ đó Pac-Man sẽ ưu tiên đi tới trạng thái còn ít thức ăn (đồng nghĩa việc ưu tiên ăn chấm thức ăn).
* closest\_capsule: Capsule gần nhất.
  + Trọng số: -3 / closestCapsule nếu còn Capsule, ngược lại gán giá trị 0.
  + Ý nghĩa: Pac-Man sẽ không ưu tiên ăn Capsule, vì có thể dẫn tới tình trạng bị ma bao vây. Còn nếu không còn Capsule nào, giá trị sẽ là 0 tương đương với việc không cần quan tâm tới Capsule nữa.
* currentGameState.getScore(): Điểm số của trạng thái hiện tại.
  + Trọng số: 2 \* currentGameState.getScore()
  + Ý nghĩa: Tiến tới trạng thái có điểm cao hơn.
* maxScaredTimes: Thời gian lớn nhất của các con ma bị yếu đi.
  + Trọng số: 10 \* maxScaredTimes
  + Ý nghĩa: Tiến tới trạng thái mà thời gian ma bị yếu là lớn nhất.
* alphaFactor: Dựa trên 2 thành phần con.
  + min\_ghost\_distance: Khoảng cách tới ma không bị yếu gần nhất.
  + foodNearby: Khoảng cách tới chấm thức ăn gần nhất.
  + Trọng số: 100 \* 3 nếu 2 điều kiện đều thoả, ngược lại 100 \* -1.
  + Ý nghĩa: Nếu min\_ghost\_distance đủ lớn và foodNearby đủ nhỏ,   
    Pac-Man sẽ ưu tiên tiến về chấm thức ăn thay vì đi ra xa ma.

1. **BẢNG THỐNG KÊ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Agent** | **Classic** | | **RandomSeed** | | | | |
|  | | | **22520195** | **22520196** | **22520197** | **22520198** | **22520199** |
| Minimax | power | sEF | 2429 | 701 | 402 | 594 | 2055 |
| bEF | 3296 | 3998 | 3426 | 3593 | 2639 |
|  | | | | | | |
| small | sEF | 1487 | 941 | -264 | 305 | -168 |
| bEF | 1686 | 1661 | 1382 | 1692 | 1661 |
|  | | | | | | |
| medium | sEF | 577 | 1565 | 291 | -781 | 53 |
| bEF | 1921 | 1474 | 1704 | 1924 | 1718 |
|  | | | | | | |
| open | sEF | -INF | -INF | -INF | -INF | -INF |
| bEF | 1394 | 878 | 1343 | 1079 | 1338 |
|  | | | | | | |
| capsule | sEF | -445 | -463 | -49 | -443 | -454 |
| bEF | 1402 | 372 | -475 | 415 | -517 |

***1. Bảng thống kê Minimax***

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Agent** | **Classic** | | **RandomSeed** | | | | |
|  | | | **22520195** | **22520196** | **22520197** | **22520198** | **22520199** |
| AlphaBeta | power | sEF | 2429 | 701 | 402 | 594 | 2055 |
| bEF | 3296 | 3998 | 3426 | 3593 | 2639 |
|  | | | | | | |
| small | sEF | 1487 | 941 | -264 | 305 | -168 |
| bEF | 1686 | 1661 | 1382 | 1692 | 1661 |
|  | | | | | | |
| medium | sEF | 577 | 1565 | 291 | -781 | 53 |
| bEF | 1921 | 1474 | 1704 | 1924 | 1718 |
|  | | | | | | |
| open | sEF | -INF | -INF | -INF | -INF | -INF |
| bEF | 1394 | 878 | 1343 | 1079 | 1338 |
|  | | | | | | |
| capsule | sEF | -445 | -463 | -49 | -443 | -454 |
| bEF | 1402 | 372 | -475 | 415 | -517 |

***2. Bảng thống kê AlphaBeta***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Agent** | **Classic** | | **RandomSeed** | | | | | | | | | |
|  | | | | **22520195** | | **22520196** | | **22520197** | | **22520198** | | **22520199** | |
| Expectimax | power | sEF | 2011 | | 1018 | | 1074 | | 2268 | | 3104 | |
| bEF | 3838 | | 2495 | | 2599 | | 3075 | | 3808 | |
|  | | | | | | | | | | | |
| small | sEF | 92 | | 941 | | -265 | | 1044 | | 1323 | |
| bEF | 1565 | | 1713 | | 1743 | | 1759 | | 1309 | |
|  | | | | | | | | | | | |
| medium | sEF | 1692 | | 1565 | | 291 | | -474 | | -146 | |
| bEF | 1906 | | 1719 | | 1534 | | 1680 | | 547 | |
|  | | | | | | | | | | | |
| open | sEF | -INF | | -INF | | -INF | | -INF | | -INF | |
| bEF | 1374 | | 927 | | 1318 | | 1285 | | 1322 | |
|  | | | | | | | | | | | |
| capsule | sEF | -445 | | -463 | | -49 | | -445 | | -454 | |
| bEF | 178 | | -281 | | 160 | | 313 | | -517 | |

***3. Bảng thống kê Expectimax***

***Chú thích:***

*sEF: scoreEvaluationFunction*

*bEF: betterEvaluationFunction*

*; : Win*

*: Lose*

*: Không thể giải trong vòng 10p*

***Lưu ý:*** *Mọi màn chơi đều được chơi với depth = 3.*

1. **NHẬN XÉT**

* Minimax: Minimax là một thuật toán tìm kiếm cây trạng thái của trò chơi, trong đó người chơi cố gắng tối ưu hóa kết quả cho chính họ trong tình huống tối thiểu nhất (tức là người chơi đối thủ cố gắng tối đa hóa kết quả cho họ). Thuật toán này đảm bảo tìm ra nước đi tốt nhất có thể cho người chơi, nhưng có thể trở nên chậm chạp đối với các trò chơi có không gian trạng thái lớn.
* AlphaBeta: AlphaBeta là một cải tiến của thuật toán Minimax. Nó loại bỏ các nhánh không cần thiết trong cây tìm kiếm bằng cách sử dụng các giá trị "alpha" và "beta" để cắt tỉa các nhánh không quan trọng. Nhờ vào cách này, AlphaBeta thường nhanh hơn Minimax với cùng một số lượng trạng thái.
* Expectimax khác biệt với Minimax và AlphaBeta ở điểm này: thay vì giả định rằng đối thủ sẽ chọn động thái tối ưu nhất, Expectimax xem xét tất cả các động thái có thể của đối thủ và tính toán giá trị kỳ vọng của mỗi động thái. Điều này thích hợp cho các trò chơi mà đối thủ có thể hành động theo các chiến lược ngẫu nhiên hoặc không hoàn toàn tối ưu. Expectimax có thể hiệu quả hơn khi xử lý các trò chơi có sự không chắc chắn như trò chơi với xác suất hoặc các trò chơi nơi các đối thủ thực hiện hành động ngẫu nhiên.
* Như vậy, về hiệu suất, Expectimax có thể nhanh hơn trong các trường hợp mà có nhiều sự không chắc chắn hoặc khi đối thủ thực hiện các động thái ngẫu nhiên. Tuy nhiên, AlphaBeta thường nhanh hơn Minimax và Expectimax trong hầu hết các trường hợp, nhất là khi không gian trạng thái lớn.

[Video](https://drive.google.com/file/d/1dR8JfA5zwLOgcnU8ekjs4-jDNsp6n9Oy/view?usp=sharing)