**ゲーム情報学特論　第五回　レポート**

**[１]何か二人ゲームを取り上げ、状態評価関数として使えそうな項目を挙げよ。**

連珠、チェス、コインを取るゲーム。

**[３]状態評価関数では使えないような項目を行動評価関数では使える場合がある。例を示せ。**

ザ・キング・オブ・ファイターズ、真・三国無双、Final Fantasy XIV。

**[４]深さ４の四分木にはいくつの評価すべきノードがあり、αβ探索の最良ケース（ノードがたまたま全てよい順に並んでいる）ではいくつのノードを評価すればよいか。**

ノードがすべてよい順に並んでいるから、最初の4つのleaf nodeを評価しなければならない。第二グループの３つノードがβcutにし、第三と第四グループは親ノードと一緒にαcutにする。したがって、4\*4+4\*1=20個のノードを評価すればよい。

1→1

1(4) →4

1(16) →8

1(64) →20