* Spiel(en) mit KI und Data Science in Python –
* Dokumentation und Analyse -

|  |
| --- |
| Inhaltsverzeichnis  [Aufgabenverteilung 1](#_Toc142253238)  [Programm Aufbau 2](#_Toc142253239)  [KI-Konzept: 3](#_Toc142253240)  [Data Science 1: Statistischer Vergleich der verschiedenen KIs 4](#_Toc142253241)  [Data Science 2: Gibt es einen Vorteil/Nachteil für den/die Startspieler\*in? 7](#_Toc142253242)  [Ausblick und Fazit 11](#_Toc142253243) |

# **Aufgabenverteilung**

|  |  |
| --- | --- |
| *Aufgabenbereiche* | *Umsetzung* |
| Player | Lilli |
| MyBot | Jan |
| Board  -> Has\_won Logik | Lilli  Jan |
| Game | Lilli |

Die Aufgabenverteilung hat wie in der Tabelle abgebildet stattgefunden. Jedoch wurde keines der Gebiete vollständig allein umgesetzt.   
Vor Beginn der praktischen Umsetzung, haben wir gemeinsam ein Konzept entworfen und auch vor Erstellung der jeweiligen Klassen haben wir zusammen entschieden was umgesetzt werden muss und auf welche Weise. Während der generellen Bearbeitung haben wir uns gegenseitig unterstützt, Probleme gemeinsam gelöst und den Code des jeweils anderen überarbeitet und überprüft.

# **Programm Aufbau**

Unser Programm setzt sich zusammen aus den vier Klassen Player, Bot, Board, und Game.

Ein Objekt der **Klasse Player** verwaltet lediglich seine Information, wie den Namen des Spielers und seine Nummer. Außerdem kann er mit einem ihm übergebenen Spielfeld interagieren und darauf einen Zug machen, indem er seine Signatur (Spielernummer) an ausgewählter Position setzt.

Die **Klasse Bot**, erbt die Fähigkeiten vom Spieler und erhält noch die Möglichkeit dazu in 3 verschiedenen Komplexitätsgraden auf das Spiel zu reagieren.

Die **Klasse Board** verwaltet das Spielfeld, bietet die Möglichkeit dieses auf der Konsole zu visualisieren und kontrolliert, wenn es in Benutzung ist, seinen Zustand. Es kann erkennen welcher Spieler gewonnen hat oder ob es zu einem Unentschieden gekommen ist. Es wird vertikal, horizontal und diagonal geprüft.   
Zudem ist das Board dynamisch anpassbar und lässt sich in Verschiedenen Größen erzeugen und kann auf verschiedene Gewinnbedingungen initialisiert werden.   
Zusätzlich bietet das Board die Möglichkeit die Züge der Spieler auf ihre Gültigkeit zu kontrollieren.

Die letzte Klasse ist die **Klasse Game**. Sie fügt alle Module zusammen und ermöglicht durch das Nutzen der ihr zu Verfügung gestellten Klassen und deren Methoden einen Spielablauf.   
Dafür hat sie einmal eine Methode „start ()“, die vor Beginn des eigentlichen Spiels die notwendigen Informationen vom Benutzer erfragt. Hier werden die beiden Spieler initialisiert und falls sich unter diesen ein Bot befindet, sein Schwierigkeitsgrad vom Benutzer gewählt.  
Zusätzlich erstellt die Funktion ein Board-Objekt aufgrund der vom Benutzer gewählten Gewinnbedingung, Spalten- und Zeilenanzahl.  
Ist das erfolgreich geschehen, startet die Methode, die zweite Methode der Klasse Game, die „gameloop ()“.

Im Falle das zwei Spieler gegeneinander antreten oder ein Spieler gegen einen Bot, wird die Gameloop so lange laufen, bis eine der beiden Parteien gewonnen hat oder es zu einem Unentschieden gekommen ist.   
Dazu ruft sie einen der beiden Spieler auf und fordert diesen auf sein Zug zu machen. Wer beginnt, wird hierbei zufällig entschieden. Nach dem erfolgreichen Setzen ist der nächste Spieler dran. Ist die Runde beendet, wird dem Nutzer die Wahl gegeben erneut zu spielen oder das Spiel zu beenden.

Lässt der Benutzer zwei Bots gegeneinander spielen, kommt noch die Option hinzu, zu wählen wie häufig man die beiden gegeneinander antreten lassen möchte. Der Spielablauf bleibt sonst unverändert. Die Bots wählen ihre Züge aufgrund dem zu Beginn gewählten Schwierigkeitsgrad.

# **KI-Konzept**

Es wurden 3 Versionen des Bots erstellt, die aufgrund von unterschiedlicher Priorisierung mit den gleichen Methoden unterschiedliche Spielmuster verfolgen. Dadurch ist zum einen ein defensiv ausgerichteter Bot entstanden, der erst schaut, ob er sich verteidigen muss. Wenn das an keiner Position notwendig ist, greift er an und setzt zu seinen Gunsten.  
Zum anderen ist ein offensiv ausgerichteter Bot entstanden, der zuerst schaut, ob es ihm möglich ist eine Reihe zu vervollständigen und wenn das an keiner Stelle sinnvoll ist, prüft, ob er verteidigen kann. Ist auch das an keiner Stelle notwendig wird er an eine bereits existierende Reihe anbauen.

Die Bots basieren auf 3 Methoden:  
Die erste Methode ist für das Verteidigen verantwortlich (check\_in\_danger). Diese schaut, ob der Gegner horizontal, vertikal oder diagonal in einer zusammenhängenden Reihe gesetzt hat, die mindestens zwei Elemente lang ist. Ist das gegeben, so berechnet sie für den spezifischen Fall eine Position, die den Gegner blockiert. Damit verhindert der Bot frühzeitig das Erreichen der Gewinnbedingung durch seinen Gegner.

Die zweite Methode ist das Angreifen (check\_finish). Diese ähnelt dem Prinzip des Verteidigens sehr. Jedoch wird in der Methode nicht nach dem Verhalten des Gegners geprüft, sondern die eigene Situation betrachtet. Die Methode schaut, ob der Bot selbst horizontal, vertikal oder diagonal eine zusammenhängende Reihe gesetzt hat, die mindestens zwei Elemente lang ist. Trifft dieser Fall ein so berechnet sie ein Feld, welches die Reihe erweitert und den Bot somit näher an den Sieg heranführt.

Die letzte Methode ergänzt die Methode zum Angreifen, falls diese nicht anwendbar ist und ist zum Start eines Angriffs des Bots gedacht (start\_attack). Sie sucht nach einem Feld, auf dem ein einzelnes Element gesetzt ist und prüft, ob die Felder daneben frei sind. So setzt der Bot an diese Position seinen Zug und kann damit in der nächsten Runde einen den gestarteten Angriff fortsetzen und weiter ausbauen.

Der defensive Bot setzt die Methoden zugunsten der von ihm priorisiert die Verteidigung ein, in dem er prüft, ob der Gegner sich dem Erfüllen der Gewinnbedingung nähert(check\_in\_danger) und greift nur an, wenn das nicht der Fall ist(check\_finish).   
Der offensive Bot dagegen schaut zu Beginn des Spiels ob die mittlere Position auf dem Spielfeld frei ist. Im Verlauf des Spiels schaut er ob ihm ein Angriff möglich ist(check\_finish), und danach erst ob er sich verteidigen muss (check\_in\_danger). Wenn keiner der beiden Fälle eintritt, startet er seinen Angriff (start\_attack).

Die Bots sind nach der Schwierigkeit gegen sie zu gewinnen eingestuft. Der Level 1 Bot setzt in eine zufällige Position. Er ist dadurch einfach zu schlagen.   
Der defensive Level 2 Bot kann verteidigen und auch bei einer sich ergebenen Möglichkeit einen Angriff zu Ende bringen. Jedoch wird er selbst nie einen Angriff starten. Der Bot ist dadurch schwieriger zuschlagen, weil er sich systematisch wehren kann, der Bot wird dem Spieler aber trotzdem eher selten gefährlich, da dieser sich gegen ihn nicht verteidigen muss.  
Der offensive Level 3 Bot ist der stärkste aller drei Bots, da er nicht nur passiv agiert, sondern auch aktiv angreifen kann. Er macht dies durch seine Befähigung zum Starten eines Angriffs er ist nun nicht mehr auf den Zufall angewiesen, um anzugreifen. Dies unterscheidet ihn vom Level 2 Bot.

# **Data Science 1: Statistischer Vergleich der verschiedenen KIs**

1. Betrachtung: 5,5,4-Spiel mit 2000 Durchläufen

Der Level 1 Bot zeigt im Spiel gegen sich selbst ein ausgeglichenes Gewinnverhältnis mit einer geringen Anzahl an Unentschieden. Dieses ist durch die reine Zufälligkeit des Bots erwartbar gewesen. Gegen den Level 2 Bot ändert sich das Verhältnis deutlich es steigen zum einen die Menge der erreichten Unentschieden von 218 auf 282, zum anderen steigt die Anzahl der Niederlagen im Verhältnis zu den gespielten Spielen auf knapp 75%.   
Dies zeigt, dass der Level 2 Bot dem Level 1 Bot deutlich überlegen ist, da seine Gewinnchance knapp 9-Mal so hoch wie die des schwächeren Bots ist.   
Ähnlich sieht es im Spiel gegen den Level 3 Bot aus. Jedoch gibt es mit 29 Siegen und 22 Unentschieden hier kaum noch Möglichkeiten vom Level 3 bot nicht geschlagen zu werden. Dadurch wird der Level 3 Bot in seiner Stärke bestätigt, da er noch mal eine stärkere Siegesquote hat.

Der Level 2 Bot spielt gegen einen gleichrangigen Gegner knapp doppelt so häufig unentschieden (1032), wie er gewinnt (489) bzw. verliert (479). Hier zeigt sich erstmalig die Auslegung des Bots darauf das er hauptsächlich verteidigen soll. Dadurch wird hier häufig unentschieden gespielt, da sich beide Bots in ihren Spielzügen gut verteidigen. Gegen den Level 3 Bot verliert er zwar in der Menge mehr, schafft aber auch hier noch eine große Anzahl an Unentschieden (627). Dies zeigt, dass der Bot auch gegen stärkere Gegner in der Lage ist sich zu verteidigen und ihnen hin und wieder auch gefährlich werden kann, jedoch selten und eher durch Zufall einen Sieg erringt.

Der Level 3 Bot ist im Spiel gegen die anderen Bots der stärkste Bot. Gegen sich selbst ist er sehr ausgeglichen. Jedoch spielt er kaum unentschieden (80), was die Fähigkeit des Bots einen Sieg herbeizuführen unterstreicht. Wer schnell gewinnt, nimmt auch schnell die Chance auf ein unentschieden.

2. Betrachtung: 20,20,4-Spiel mit 2000 Durchläufen

Vergrößert man das Feld auf 20x20 und lässt aber die anderen Faktoren gleich, kann man mehrere Veränderungen beobachten.   
Im Allgemeinen kann festgestellt werden, dass es kaum noch zu Unentschieden kommt, da die Wahrscheinlichkeit hoch ist, für einen der beiden Bots zu gewinnen, bevor das Feld vollständig gefüllt wurde. Es werden weniger Züge zum Gewinnen benötigt als zum Füllen des Feldes.

Der Level 1 Bot verändert sich im Spiel gegen sich selbst kaum und bleibt bei seiner - durch den Zufallsbedingten - Ausgeglichenheit. Jedoch verliert er gegen den Level 2 Bot sowie den Level 3 Bot in fast bzw. allen Durchläufen. Das unterstreicht den Nachteil des Level 1 Bots.

Der Level 2 Bot ist im Spiel gegen sich selbst sehr ausgeglichen spielt aber nicht mehr Unentschieden. Das lässt sich dadurch erklären, dass dies das gleiche Ergebnis wie bei einem kleineren Feld ist die Chance für ein Unentschieden aber deutlich geringer ist. Gegen den Level 3 Bot ist es ihm nun kaum noch möglich einen Sieg dessen zu verhindern, da er mehr Fläche hat, der die er verteidigen muss. Deshalb verschiebt sich das Gewinnverhältnis hier nochmal stärker Richtung Bot 3.

Der Level 3 Bot ist im Spiel gegen die anderen Bots weiterhin der stärkste Bot. Gegen sich selbst wäre er sehr ausgeglichen. Jedoch wird hier nur ein Durchlauf mit 1000 Versuchen getestet, bei dem kein Wechsel stattfand. Dies zeigt erneut die Fähigkeit des Bots einen Sieg herbeizuführen. Deshalb gewinnt der beginnende Bot hier so extrem.

Zusammenfassend kann man sagen, dass ein größeres Feld die Menge der Gleichstände minimiert und die stärkeren Bots noch stärker macht, da der Faktor Zufall selten Spiel entscheidend ist. Hier zeigt sich die Stärke der stärkeren Bots, da diese gegen die schwächeren Bots nun deutlich häufiger gewinnen.

# **Data Science 2: Gibt es einen Vorteil/Nachteil für den/die Startspieler\*in?**

5,5,4-Spiel mit 1000 Durchläufen

20,20,4-Spiel mit 1000 Durchläufen

5,5,4-Spiel mit 1000 Durchläufen

20,20,4-Spiel mit 1000 Durchläufen

Man sieht an den vorangegangenen Statistiken, dass das Anfangen bei dem kleineren Feld zu einem Vorteil führt. Vor allem bei den schwächeren Bots, da diese dadurch einen Zug mehr haben und so eine höhere Wahrscheinlichkeit haben zufällig einen guten Zug zu machen. Jedoch kann man auch beobachten, dass dies für den Level 3 Bot im Spiel gegen sich selbst nicht gilt. Dieser gewinnt deutlich öfter, wenn er nicht startet. Auf dem großen Feld egalisiert sich das Anfangen, da hier die Wahrscheinlichkeit, um aus Zufall zu gewinnen schon so klein ist, dass der Faktor anfangen kaum ins Gewicht fällt. Jedoch sieht man, dass der Level 3 Bot im Spiel gegen sich selbst nun gewinnt, wenn er anfängt.

# Fazit und Ausblick

Unser Projekt umfasst eine Variante eines „m,n,k-Spiels“, wobei die drei maßgebenden Faktoren vollständig variabel sind. Weitergehend passt sich die Vorhandene Bot-KI an die spezifisch gewählten Umstände an und kann auf die verschiedenen Feldgrößen und Gewinnbedingungen reagieren.

Die Gruppenarbeit verlief sehr gut. Die Absprache im Team war durchgängig vorhanden, so dass jeder zu jeder Zeit wusste welchen Stand das Projekt hat. Dadurch war eine schnelle Hilfeleistung für den jeweils anderen gegeben, da nicht erklärt werden musste, wo das Problem liegt. Trotzdem war ein unabhängiges und eigenständiges Arbeiten möglich, da man nicht direkt auf den Partner angewiesen war.

Als Ausblick für das Programm sehen wir mehrere Möglichkeiten das Spiel noch zu verbessern und erweitern.   
Zum einen kann man am Bot noch sehr viel verbessern. Der aktuell schwerste Bot arbeitet immer noch mit einfachen abfragen und kann nicht wirklich variabel auf verschiedene Situation reagieren. Dies könnte man verbessern, indem man auf einen suchbaumbasierten Algorithmus zurückgreift. Es würde sich an dieser Stelle anbieten auf einen Minimax-Algorithmus zurückzugreifen, da hiermit flexibler auf den Gegner reagiert werden kann. Dieser kann dann noch weitergehend zum Beispiel durch das Alpha-Beta-Pruning verbessert werden.   
Weitere Möglichkeiten wären noch ein Grafisches Interface, welches über die Konsole hinausgeht und dadurch, dass Spiel interessanter bzw. ansprechender gestaltet oder auch das Ergänzen eines Regelwerks, das vorab nochmal die Grundregeln des Spiels erklärt, sowie im Verlauf des Spiels Tipps geben kann.

Abschließend lässt sich sagen, dass das selbst ein guter Einstieg in das gemeinsame Arbeiten und Programmieren war. Wir konnten erste Erfahrungen damit sammeln, wie es ist im Team ein Projekt von Grund auf zu erarbeiten, sich ein realistisches Konzept zu erstellen, dieses Umzusetzen und dabei immer wieder zu überarbeiten, verbessern und an die Vorgaben anzupassen.   
Zudem wurde durch das Verwenden von Github, in kleinem Umfang der Umgang mit einer Versionsverwaltung erlernt.