HT++, AIT-F08

Synopsis

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vejleder(e):** | **Bjørn Klint Christensen (BJC)** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Deltager** | **Studienr.** | **Underskrift** |
| Lau Maack-Krommes | 5709 |  |
| Magnus Hemmer Pihl | 5452 |  |
| Mikkel Brøndsholm Nielsen | 5896 |  |
| Troels Hagmann-Hansen | 5711 |  |

Indholdsfortegnelse

[Forord 2](#_Toc198464106)

[1. Indledning 2](#_Toc198464107)

[2. Teori 2](#_Toc198464108)

[2.1 Neurale Netværk 2](#_Toc198464109)

[3. Implementation 2](#_Toc198464110)

[4. Test 2](#_Toc198464111)

[5. Konklusion 3](#_Toc198464112)

[5.1 Den produktorienterede del 3](#_Toc198464113)

[5.2 Den procesorienterede del 4](#_Toc198464114)

[Litteraturfortegnelse 4](#_Toc198464115)

[Ordforklaring 4](#_Toc198464116)

[Bilag 5](#_Toc198464117)

[Bilag 1. Projektoplæg 5](#_Toc198464118)

[Bilag 2. Detaljeret tidsplan 5](#_Toc198464119)

[Bilag 3. Beregning af ... (eksempel på bilag) 5](#_Toc198464120)

[Bilag 4. Måleopstilling (eksempel på bilag) 5](#_Toc198464121)

[Bilag 5. Dokumentation af processen (eksempel på bilag) 5](#_Toc198464122)

Forord

Denne rapportskabelon er udviklet til brug for Stærkstrøms-, IT- og Elektronik ingeniørstuderende på Ingeniørhøjskolen i København.  
Formålet er at støtte studerende i at skrive velstrukturerede og læsevenlige rapporter.

# Indledning

Denne rapport skal dokumentere vores arbejde med at lave et skakspil der kan give en menneskelig spiller modstand. Spillet er programmeret i C++ .

I rapporten vil vi forklare hvordan vi har implementeret spilintelligensen, hvilken teori der ligger bag og hvilke tanker vi har gjort os. Til sidst vil rapporten ud fra en række målinger med forskellige kompileringer af programmet konkludere hvilke metoder der optimerer søgningen i spiltræet bedst.

# Problemformulering

# Teori

## Spillet skak

## Minimax

MiniMax er en veludviklet algoritme, hvis formål det er at bestemme et fordelagtigt ”træk” i et spil. Algoritmen er, som algoritmer når de er bedst, ekstremt generel og kræver kun, at spillet er nulsum, at spillet har et endeligt antal stadier og at der er to spillere.

Strategien bag MiniMax er ikke nødvendigvis at lave de mest værdifulde træk, men derimod at forhindre modstanderen i at have gode muligheder på sigt. Med andre ord antager MiniMax algoritmen at modstanderen altid vil lave sit bedste træk og søger derfor at lave sit træk, sådan at modstanderen har færrest muligt gode muligheder.

Denne strategi vil altid vinde et hvilket som helst spil, hvis det er muligt og evalueringerne af spilstadierne er fornuftige.

Dette har naturligvis en pris. For at MiniMax kan være sikker på at lave de bedste træk, er den nødt til at tænke flere træk frem, sådan at den kan vinde på sigt. Det vil sige, at den bliver nødt til at gennemsøge samtlige træk fra alle stadier og denne proces kan, afhængigt af spillet, være alt fra banal til umulig. Problemet med for store spiltræer kan gøres bedre med AlphaBeta afskæring, som det beskrives i afsnit 3.5, men vil altid sætte grænser for de mere komplicerede spil, som skak.

Et andet element som indgår, er den førnævnte evalueringsfunktion. Denne er ikke integral for MiniMax algoritmen, men spiller alligevel en altafgørende rolle for dennes funktionalitet. Denne beskrives nærmere i afsnit 3.4.

## Udregning af træk

## Statisk evaluering

## Alphabeta afskæring

AlphaBeta er en videreudvikling af MiniMax, der kraftigt forkorter udførelsestiden.

MiniMax antager altid, at modstanderen vil lave sit bedst mulige træk. Det vil sige, at hvis vi i et træ finder bare en enkelt mulighed for modstanderen, som er bedre for ham end det hidtil optimale vi har fundet, så kan vi være sikre på, at hele den gren nødvendigvis vil være dårligere, end hvad vi allerede har afsøgt.

På Figur 1 ses et eksempel på et spiltræ, hvor vi forsøger at opnå en maksimal værdi. Vi afsøger først det venstre træ, hvor vi får værdien 10, fordi vi antager at modstanderen (minimizer) vil vælge den mulighed der er bedst for ham. Begynder vi derefter at afsøge det højre træ, finder vi først værdien 7. Dette er en endnu bedre værdi for vores modstander end noget vi har fundet før; derfor ved vi med sikkerhed, at dette træ vil returnere en værdi der er 7 eller lavere – altså er der ingen grund til at afsøge resten af træet (i dette eksempel ville feltet med værdien 15 aldrig blive undersøgt), da vi ved at vi alligevel hellere vil vælge det venstre træ.

Figur : Eksempel på AlphaBeta afskærning

I dette simple eksempel er der ikke meget at vinde, men i større træer kan forgreningsfaktoren i bedste fald reduceres til kvadratroden af det normale.

## Sortering af træk

AlphaBeta afskæring er en utrolig stor optimering af MiniMax, men kun under de rette omstændigheder. Det optimale ville være at den fandt det bedste træk i første forsøg (da den derfor ville kunne skære flest muligt grene af træet), men hvis det var muligt, ville afsøgningen selvfølgelig være redundant til at starte med.

I stedet kan vi gøre det, at vi fodrer AlphaBeta’en med de mulige træk, som vi har en forventning om vil være bedre end gennemsnittet. Vi rammer sandsynligvis ikke rigtigt i første træk, men vi får under alle omstændigheder rigtig mange dårlige træk skåret fra med det samme.

Der er en række muligheder for, hvad der kunne være gode træk. Vi bruger tre tilfælde: Når man laver en rokade, når man forfremmer en bonde og når man kan tage en af modstanderens brikker.

## Caching af evalueringer

Den statiske evaluering af et spilstadie er bevidst lavet så den er effektiv, men det betyder på ingen måde at den er gratis. Hvad værre er, så skal den køres utroligt mange gange, på utroligt mange stadier. Interessant er det, at den også skal køres mange, mange gange på de samme stadier – dels på grund af, at vi altid søger mere end ét lag ned, dels fordi vi laver iterativ afsøgning.

Denne evaluering vil altid returnere det samme resultat for det samme stadie, med undtagelse af slutspillet, hvor kongens værdi kan mindskes hvis man sættes skak eller mat. Derfor vil vi, bortset fra disse situationer i slutspillet, kunne genbruge den samme beregning for hver gang et spilstadie dukker op.

Selve cachingen foregår helt traditionelt: En hash værdi for et board beregnes meget hurtigt. Ud fra denne slår vi op i en hash map, om værdien allerede er beregnet: Er den det, returnerer vi den. Ellers beregnes den som normalt.

Vi har opnået en lille ekstra optimering ved at lave vores eget hash map, som bruger vektore istedet for linkede lister til at lave den interne struktur. Det er ikke et map som er generelt anvendeligt, men til vores formål har det givet os lidt bedre ydelse.

Vores cache struktur rehasher som udgangspunkt ikke da det tager for lang tid. I stedet initialiseres den til en størrelse som bør understøtte udregningen af et par træk uden at cachen cleares. Når cachen når en hvis størrelse nulstilles den. Dette er endnu en grund til at vi ikke bruger linkede lister, da disse bliver lagt på heapen og skal allokeres og deallokeres hver gang der caches og cleares.

Den egentlige udfordring i at cache værdier er at finde en unik nøgle (hash værdi) for hvert spilstadie. Antallet af tænkelige stadier i skak løber op i fuldstændig uoverskuelige tal, som på ingen måde kan numereres individuelt. Albert Zobrist fandt i 1970 på den mulighed, at man lavede to sæt tilfældige værdier. Ud fra disse dannes to forskellige hash nøgler for et board. Når en gemt evaluering skal hentes fra cachen skal begge disse hash nøgler altså passe.

## Yderligere optimeringsmuligheder

Bedste træk fra sidste iteration

Brikker der er truet

# Test

For at undersøge om og hvor godt vores forskellige forsøg på optimering af minimax algoritmen har virket, har vi testet hvor mange ply (halvture) det er realistisk at afsøge med forskellige konfigurationer. For at gøre dette vil vi se på hvor lang tid en række standard opstillinger tager at udregne et træk for. For at undersøge afskæringen af stier når alphabeta anvendes vil vi tjekke hvor mange træk der bliver evalueret.

Ved hjælp af preprocessering af vores kode skaber vi de forskellige konfigurationer, som tillader os at aktivere og deaktivere:

* Hvor vidt der skal bruges MiniMax eller AlphaBeta.
* Om AlphaBeta’en skal bruge iterativ afsøgning.
* Om der skal anvendes caching af statiske evalueringer.
* Om caching sker i vektore eller linkede lister (vektore laver mindre arbejde med dynamisk memory).
* Når der afsøges iterativt kan træk sorteres efter deres sidste statiske evaluering, dette kan slås til og fra. Lige nu bruges SelectionSort (ikke effektivt men nemt).
* Hvor dybt der maksimalt må søges i spiltræet.
* Hvor lang tid udregningen af et træk må tage i millisekunder.
* Om spillet kun skal genere tilladte træk, altså træk der ikke bringer kongen i fare.
* Om der skal genereres en-passant træk.
* Om træk skal evalueres i en bestemt rækkefølge.
* Størrelsen af cachen og hvornår den cleares.

Da MiniMax uden AlphaBeta altid afsøger alle grene i spiltræet er det ikke relevant at se på hvordan specifikke sorteringer hjælper på denne.

# Konklusion

## Den produktorienterede del

## Den procesorienterede del

Litteraturfortegnelse

http://en.wikipedia.org/wiki/Zobrist\_hashing

Ordforklaring

...

Bilag

1. Projektoplæg

...

1. Detaljeret tidsplan

...

1. Beregning af ... (eksempel på bilag)

...

1. Måleopstilling (eksempel på bilag)

...

1. Dokumentation af processen (eksempel på bilag)