

Vplyv umelej inteligencie (AI) na šach*

Marek Čederle

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
xcederlem@stuba.sk

19. október 2022

Abstrakt

Počas pandémie COVID-19 a po vydaní seriálu Queen's Gambit (Dámsky gambit) z produkcie spoločnosti Netflix vypukol šachový boom v online, ale aj v reálnom svete. Po zrušení takzvaných OTB (Over the board) turnajov sa väčšina preniesla do online prostredia. V online prostredí číhajú nástrahy jednoduchého podvádžania pomocou AI (umelej inteligencie), respektíve takzvaných šachových botov. V tomto článku si rozoberieme, prečo a ako umelá inteligencia posúva hranice samotného šachu, ale aj jeho temnejšej strany a to podvádžania. Spomenieme si ako prvý raz umelá inteligencia vyhrala nad človekom a prečo to bol veľmi dôležitý krok ku zlepšeniu šachu ako takého. Na záver sa budeme venovať nedávnej šachovej dráme z turnaja Sinquefeld Cup, ktorý sa odohral v St. Louis.

1 Úvod

Motivujte čitateľa a vysvetlite, o čom píšete. Úvod sa väčšinou nedelí na časti.

Uveďte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. [DI20] Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 2. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 4 a 5. Záverečné poznámky prináša časť 6.

2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

Aj text môže byť prezentovaný ako obrázok. Stane sa z neho označný plávajúci objekt. Po vytvorení diagramu zrušte znak % pred príkazom `\includegraphics` označte tento riadok ako komentár (tiež pomocou znaku %).

Obr. 1: Rozhodujúci argument.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Ing. Igor Stupavský

3 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 3.1), a potom na ešte nejaké (časť 3.1).¹

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje, ale bolo dokázané, že to tak nie je. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

3.1 Njaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
 - x
 - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
 - (a) x
 - (b) y

3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

Veľmi dôležitá poznámka. Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

4 Dôležitá časť

5 Ešte dôležitejšia časť

6 Záver

Literatúra

- [DI20] Delia Monica Duca Iliescu. The impact of artificial intelligence on the chess world. *JMIR Serious Games*, 8(4):e24049, Dec 2020.

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.