

Connect 4

Test 1

pierwszy gracz: minimax z alfa/beta cięciem zagłębiający do się głębokości 7 - 8 wygranych

drugi gracz: mcts z 2000 iteracji rozszerzających drzewo - 2 wygrane

Test 2

pierwszy gracz: minimax z alfa/beta cięciem zagłębiający do się głębokości 6 - 2 wygrane

drugi gracz: mcts z 2000 iteracji rozszerzających drzewo - 7 wygranych

1 remis

Test 3

pierwszy gracz: minimax z alfa/beta cięciem zagłębiający się do głębokości 5 - 3 wygrane

drugi gracz: mcts z 2000 iteracji rozszerzających drzewo - 7 wygranych

Test 4

pierwszy gracz: minimax z alfa/beta cięciem zagłębiający się do głębokości 7 - 8 wygranych

drugi gracz: mcts z 10000 iteracji rozszerzających drzewo - 2 wygrane

Wnioski:

Algorytm minimax działa dużo wolniej niż mcts ale znajduje lepsze strategie (od głębokości 7).