

Cetri u nizu, covjek protiv racunalo.
Dimenzije: beskonacno u visinu, 7 u sirinu.
Gravitacija postoji. Oznake padaju na dno stupca.

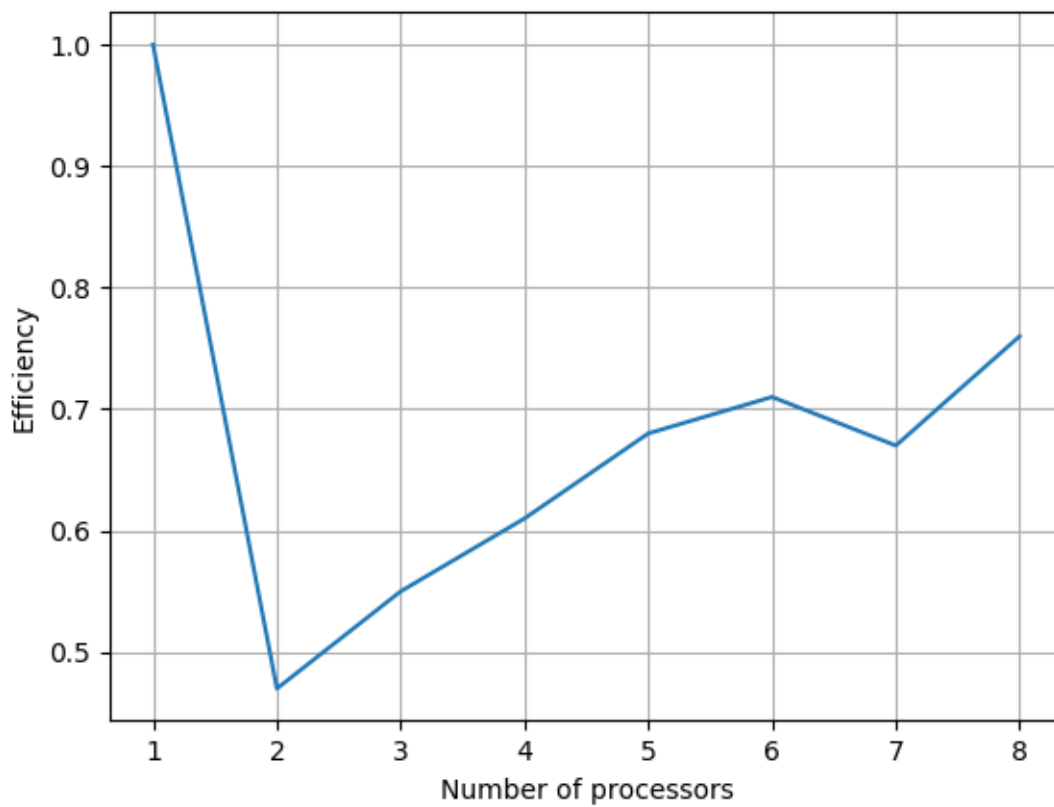
Pretrazivanje prostora stanja do zadane dubine.
1 za pobijedu, -1 sa poraz, inace neutralno 0 ili vrijednost dobivena rekurzijom.
Nakon pretrazivanja do odredene dubine, rekurzivno se penji po stablu.

Stanje: konfiguracija oznaka na ploci.
Podatkovna struktura: uspravna ploca.

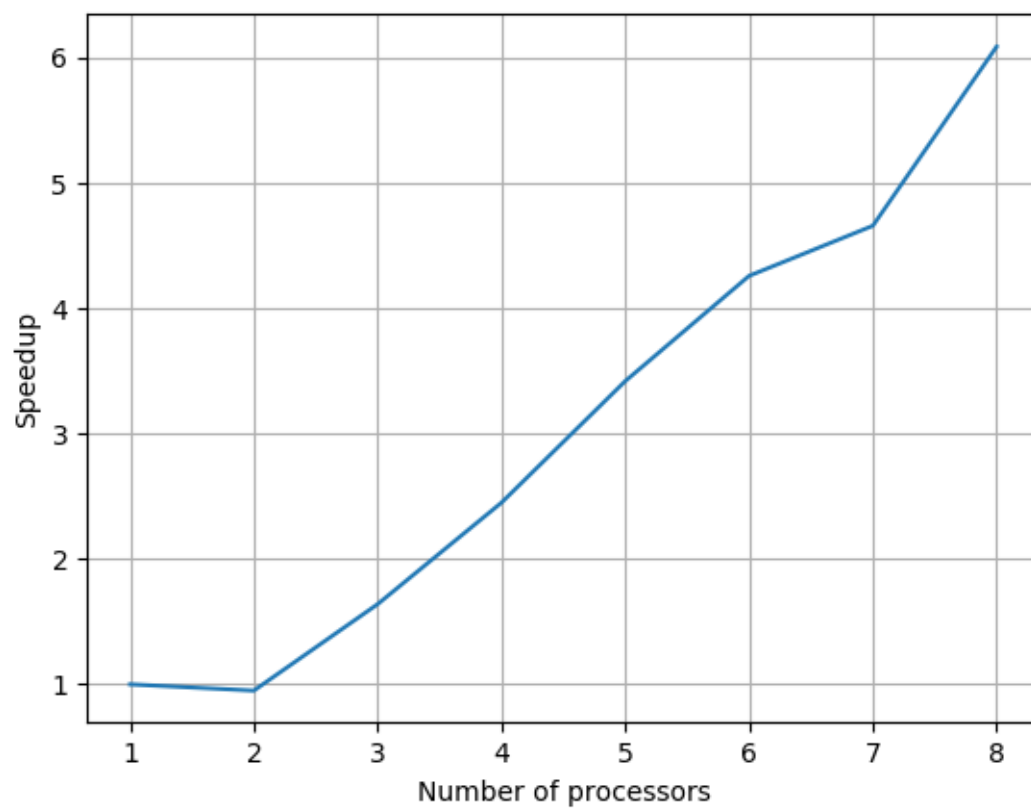
Podjela: najmanji moguci zadatak je izracunati jedan potez, bilo to racunala ili igraca. Kako bi se zadatak mogao izvesti samo je potrebno da sazna svoje vrsno stanje iz kojeg ce napraviti potez i propagirane vrijednosti koje dolaze od podstabile ispod njega.
Komunikacija: svaki zadatak mora znati od koga dobiva zadatak (od voditelja) i kome šaljem svoju vrsnu propagiranu vrijednost (ponovno, voditelju).
Aglomeracija: svaki zadatak ce napraviti barem jedan potez igraca i jedan potez racunala, ali moze i vise ovisno o zadanoj dubini pretrage.
Pridruzivanje: zadatke raspoređuje voditelj svojim radnicima. Ako je voditelj jedini proces, onda on napravi sav posao sam.

Mjerenja:

	Procesori	Vrijeme	Ucinkovitost	Ubrzanje
--	--	--	--	--
1	25,02	1	1	
2	26,46	0,47	0,95	
3	15,21	0,55	1,64	
4	10,23	0,61	2,45	
5	7,32	0,68	3,42	
6	5,88	0,71	4,26	
7	5,37	0,67	4,66	
8	4,11	0,76	6,09	



Ucinkovitost E: ucinkovitost ostro pada s 2 procesora jer je jedan prozvan voditeljem, a drugi radnikom sto znaci da samo jedan od dva procesora obavljaju korisan rad. Povecavanjem broja procesora jedinica ucinkovitost se smanjuje jer svaki dodatni procesor dodaje sve manje racunalne moci naspram procesorskog vremena koje treba biti potreseno na komunikaciju.



Ubrzanje S: ubrzanje raste gotovo linearno sto znaci da je algoritam skalabilan naspram povecanja broja procesora.