Птахова ИВТб-21

Алгоритм для КНБ

Описание алгоритма

Есть 2 таблицы переходов состояний игры. В М хранится кол-во переходов, а в V – вероятность

Первая буква – ход бота, вторая – ход соперника. На пересечении в М записывается кол-во переходов. В V в соответствующей ячейке будет храниться вероятность. Для подсчета вероятности значение из ячейки массива М разделим на общее кол-во ходов.

Потом находим наибольшее значение в V. Дальше смотрим, в каком столбце нашлось максимальное значение. Если в 4 , или в 5, или в 6, то в качестве хода выбираем первую букву(ход бота, при котором будет победа). Если же максимальный элемент содержится в каком-нибудь другом столбце, то в качестве хода выбираем фигуру, которая бы покрывала вторую букву(предполагаемый ход соперника)

Таблица М и V имеют вид:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | кк | бб | нн | кн | бк | нб | кб | бн | нк |
| Кк |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Кб |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Кн |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Бк |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Бб |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Бн |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Нк |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Нб |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Нн |  |  |  |  |  |  |  |  |  |