Prima pagina

Cuprins

Abstract

Jocul de șah sau “jocul regilor” reprezintă apogeul gândirii strategice în cadrul unui joc competitiv cu 2 jucători, aceștia având piesele able, respectiv negre, fiecare încercând să obțină victoria prin acțiunea numită “șah-mat”. Tabla de joc este formată din 64 de pătrate, aranjate într-o grilă de 8 pe 8, cu un tipar de tip carou, pe care sunt așezate 32 de piese, 16 de culoare albă, 16 de culoare neagră, jucătorii având aceleași tipuri de piese: 1 rege, 1 regină, 2 ture, 2 cai, 2 nebuni, 8 pioni, fiecare din acestea cu diferite posibile mutări sau mutări speciale. Cu acest context, jocul de șah a ajuns să fie renumit pentru complexitate, dificultate, strategie si multe altele.

Cu o vechime de aproximativ 1500 de ani, acest joc își are rădăciniile în India, una din poveștile din folclorul șahului are ca protagonist un filozof, care a primit sarcina de a o anunța pe regină că fiul acesteia, care urma să preia tronul, a fost ucis în război. Acesta, după zile de gândire a venit cu ideea unui joc cu piese de lemn care reprezintă războiul. Regina a fost chemată să asiste la un joc al filozofului cu un ucenic și după ce acesta s-a terminat prin șah-mat, regina a înțeles subtilitatea și a dedus vestea despre fiul ei.[1]

Trecut prin istorie, diferite țări și diferite perioade ale umanității, șahul a ajuns la varianta pe care o știm astăzi în anii 1500. Cu toate că reguliile acestui joc nu au suferit modificări, noi puncte de vedere, strategii, teorii, metode au fost dezvoltatea de-a lungul aniilor. În zilele noastre, în care tehnologia a schimbat majoritatea aspectelor din viața noastră, șahul nu a fost o excepție. Programe pe calculator, numite motoare de șah, au fost dezvoltate recent și acestea domină lumea șahului modern.

Scopul acestei lucrări este acela de a cerceta anumite tehnici și algoritmi folosite în aceste motoare și de a vedea cum un program modern transformă percepția umană asupra anumitor aspecte ale șahului în parametrii pentru a fi folosiți în evaluarea unei pozitii și cum acesta reprezintă tabla de joc si generează mutările posibile într-un mod optim.

Introducere

Referinte

[1] David Shenk (2007). [*The Immortal Game: A History of Chess*](https://archive.org/details/isbn_9780385510103)