



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Dipartimento di Informatica

Corso di Laurea Triennale in Informatica

TESI DI LAUREA

**TITOLO TESI**

RELATORE

**Prof. Fabio Palomba**

Università degli studi di Salerno

CANDIDATO

**Giuseppe Pagano**

Matricola: 0512106337

Anno Accademico 2021-2022

*INSERIRE QUI UNA DEDICA O UNA CITAZIONE*

## **Sommario**

INSERIRE ABSTRACT

<b>Indice</b>	<b>ii</b>
<b>Elenco delle figure</b>	<b>iv</b>
<b>Elenco delle tabelle</b>	<b>v</b>
<b>1 Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1 Contesto applicativo . . . . .	1
1.2 Motivazioni e obiettivi . . . . .	1
1.3 Risultati ottenuti . . . . .	2
1.4 Struttura della tesi . . . . .	2
<b>2 Progettazione e implementazione</b>	<b>3</b>
2.1 Progettazione ed implementazione di un algoritmo di scacchi computazionale	4
<b>3 Validazione preliminare</b>	<b>5</b>
<b>4 Stato dell'arte per Algoritmi di intelligenza artificiale e motori scacchistici per il gioco degli scacchi</b>	<b>6</b>
4.1 Pre Neural Network Stockfish . . . . .	7
4.1.1 Board Representation . . . . .	7
4.1.2 Search . . . . .	7
4.1.3 Evaluation . . . . .	7
4.2 Google AlphaZero . . . . .	8

---

4.3 Post Neural Networ Stockfish-NNUE e LCZero . . . . .	8
<b>5 Conclusioni e Sviluppi Futuri</b>	<b>9</b>
<b>Ringraziamenti</b>	<b>10</b>

---

## Elenco delle figure

---

---

## Elenco delle tabelle

---

### 1.1 Contesto applicativo

Gli scacchi sono un gioco di strategia deterministico a somma zero e ad informazione completa che si svolge su una tavola quadrata formata da 64 caselle ,di due colori alternati, detta scacchiera sulla quale ogni giocatore contraddistinto da uno di due colori nero o bianco, dispone di 16 pezzi:un re, regina, due alfieri, due cavalli, due torri e otto pedoni. obiettivo del gioco è dare scacco matto, ovvero minacciare la cattura del re avversario mentre esso non ha modo di rimuovere il re dalla sua posizione di pericolo alla sua prossima semimossa. Ulteriori informazioni verranno fornite nei successivi capitoli quando maggiori conoscenze di teoria si riveleranno necessarie per poter procedere allo sviluppo del motore.

### 1.2 Motivazioni e obiettivi

Gli scacchi,gioco nato in india attorno al 600 d.C,da gioco utilizzato nelle corti aristocratiche per rappresentare rapporti di potere a campo di battaglia tra uomo e macchina in uno dei primi e più famosi tentativi di far superare ad una macchina l'intelletto umano (Kasparov vs Deep Blue 1996-1997) ,gli scacchi , non hanno mai fallito nel saper cattivare l'attenzione del grande pubblico nonostante abbiano ormai più di 1000 anni sulle spalle.

Quello che agli occhi di un profano potrebbe sembrare un fenomeno stranissimo è in realtà di facile spiegazione se ci si concentra su una delle caratteristiche fondamentali del gioco degli



scacchi questa caratteristica è la **complessità**, in una partita di scacchi fin dalla prima semimossa sono possibili 20 scelte per la seconda semimossa il totale di possibili combinazioni sale a 400, dopo 5 semimosse avremo 119,060,324 possibili risposte, le possibili mosse di una partita si stimano attorno alle  $2^{155}$ .

Con uno spazio di ricerca così grande non dovrebbe stupire sapere che è da quando esistono i computer che si cerca un modo di sfruttare la loro potenza di calcolo nel mondo degli scacchi. La nascita degli scacchi computazionali si deve al lavoro di Claude Shannon, famoso per i suoi innumerevoli contributi al campo della teoria dell'informazione, egli, con il suo paper "Programming a Computer for Playing Chess" del 1950 ha gettato le basi per quello che oggi è il campo conosciuto come scacchi computazionali.

Questa tesi nasce dalla volontà di esplorare questo vasto e interessante campo dell'informatica, e dal voler creare un testo in grado di guidare chiunque lo legga nella creazione di un motore scacchistico spiegando tutte le fasi della progettazione ed illustrando le possibili scelte che condizionano l'efficienza di un motore, dato che la letteratura su questo fronte è non particolarmente florida e soprattutto quasi esclusivamente in lingua inglese.

## 1.3 Risultati ottenuti

## 1.4 Struttura della tesi

## CAPITOLO 2

---

### Progettazione e implementazione

---

In questo capitolo viene mostrato passo passo un procedimento guida alla realizzazione di un motore scacchistico

## **2.1 Progettazione ed implementazione di un algoritmo di scacchi computazionale**

## CAPITOLO 3

---

Validazione preliminare

---

BREVE SPIEGAZIONE CONTENUTO CAPITOLO

## CAPITOLO 4

---

### Stato dell'arte per Algoritmi di intelligenza artificiale e motori scacchistici per il gioco degli scacchi

---

Questo capitolo illustra lo stato dell'arte e i lavori presenti in letteratura sugli aspetti di ricerca trattati nel nostro studio. ECC ECC...

## 4.1 Pre Neural Network Stockfish

### 4.1.1 Board Representation

8x8 Board Bitboards with Little-Endian Rank-File Mapping (LERF) Magic Bitboards BMI2  
- PEXT Bitboards (not recommend for AMD Ryzen [28] prior to Zen 3)

### 4.1.2 Search

Iterative Deepening Aspiration Windows Parallel Search using Threads YBWC prior to Stockfish 7 Lazy SMP since Stockfish 7, January 2016 Principal Variation Search Transposition Table Shared Hash Table 10 Bytes per Entry, 3 Entries per Cluster Depth-preferred Replacement Strategy No PV-Node probing Prefetch Move Ordering Countermove Heuristic Counter Moves History since Stockfish 7, January 2016 [32] History Heuristic Internal Iterative Deepening Killer Heuristic MVV/LVA SEE Selectivity Extensions Check Extensions if SEE  $\geq 0$  Restricted Singular Extensions Pruning Futility Pruning Move Count Based Pruning Null Move Pruning Dynamic Depth Reduction based on depth and value Static Null Move Pruning Verification search at high depths ProbCut SEE Pruning Reductions Late Move Reductions Razoring Quiescence Search

### 4.1.3 Evaluation

#### 4.1.3.1 Material

Bishop Pair Imbalance Tables Material Hash Table

#### 4.1.3.2 Mobility

Trapped Pieces Rooks on (Semi) Open Files

#### 4.1.3.3 Pawn Structure

Pawn Hash Table

Backward Pawn

Doubled Pawn

Isolated Pawn

Phalanx

Connected Pawns

Passed Pawn

### **King Safety**

Attacking King Zone Pawn Shelter Pawn Storm Square Control

### **Tapered Eval**

### **Evaluation Patterns**

### **Piece-Square Tables**

### **Space**

### **Outposts**

## **4.2 Google AlphaZero**

## **4.3 Post Neural Networ Stockfish-NNUE e LCZero**

Nonostante le critiche ed i dubbi sulla performance di AlphaZero, gli appassionati di scacchi computazionali non rimasero impassibili davanti ai meriti di un approccio orientato alle reti neurali, il 6 agosto del 2020, un anno e mezzo dopo la pubblicazione definitiva dell'articolo su AlphaZero da parte di DeepMind e dopo un anno di lavoro, viene ufficialmente introdotta, all'interno della repo di Stockfish, NNUE. NNUE, acronimo di "Effeciently Upgradable Neural Network" scritto da sinistra a destra, è una rete neurale per la valutazione di posizioni shogi, alle quali assegna un punteggio utilizzato poi in fase di potatura, adattata per operare sugli scacchi ed essere integrata in Stockfish. In questa versione Stockfish mantiene le caratteristiche principali che contraddistinguono la sua versione precedente, e la valutazione NNUE viene utilizzata solo in posizioni materialmente bilanciate

## CAPITOLO 5

---

### Conclusioni e Sviluppi Futuri

---

BREVE SPIEGAZIONE CONTENUTO CAPITOLO



---

Ringraziamenti

---

INSERIRE RINGRAZIAMENTI QUI