

$$T_{3,6} \rightarrow T_{d,k}$$

3 figli ogni nodo

$$2k = 12 \rightarrow k$$

foglie = $d^k \rightarrow 3^{2 \cdot 6} = 3^{12}$ = è il motivo per il quale non lo disegniamo

ovvero:

queste 3^{12} foglie sono a distanza 12 dalla radice, ma il vero motivo per il quale non disegniamo l'albero in questione è appunto il numero di foglie (531441 per l'esattezza).

Però possiamo comunque immaginarci come ~~si~~ dovrebbe rappresentare.

dato che i valori di ogni nodo ^{foglia} sono 0 e 1, il valore di un nodo di tipo MAX è dato dall'OR, mentre il valore di un nodo di tipo MIN dall'AND. Questi tipi di nodi si scambiano di livello in livello e quindi il loro posizionamento dipende da che tipo di nodo sarà la radice.

se partiamo da una radice OR, tutti gli nodi ci dispari saranno OR e quelli pari AND

se partiamo da una radice AND, tutti gli nodi ci dispari saranno AND e quelli pari OR

In base a questo, il giocatore che cerca di massimizzare "si muove" nei nodi di tipo MAX, quindi il giocatore che vuole minimizzare si sposterà nei nodi di tipo MIN

la radice ci valute (ovvero ci valute l'esito del gioco) partendo dai nodi figli e risalendo di padre in padre, ottenendo delle con le previsioni di morte ± un cent.