



Entwicklung einer künstlichen Intelligenz für das Spiel “Schach” in Python

Studienarbeit

des Studiengangs Angewandte Informatik
an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Mannheim

von

Lars Dittert & Pascal Schröder

29.04.2019

Bearbeitungszeitraum
Matrikelnummer, Kurs
Ausbildungsfirma
Betreuer

17.09.2018 - 29.04.2019
5388171 & 5501463, TINF16AI-BC
IBM Deutschland GmbH, Mannheim
Prof. Dr. Karl Stroetmann

Unterschrift Betreuer

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|------------|
| Erklärung der akademischen Aufrichtigkeit | I |
| Abstract | II |
| 1 Einleitung | 1 |
| 1.1 Zweck und Ziel dieser Arbeit | 1 |
| 1.2 Kriterienformulierung | 1 |
| 2 Theoretische Hintergründe | 2 |
| 2.1 Spieltheorie | 2 |
| 2.2 Verwendete Methoden | 2 |
| 3 Technische Grundlagen | 3 |
| 3.1 Verwendete Bibliotheken | 3 |
| 3.2 Architektur | 3 |
| 4 Implementation | 4 |
| 5 Evaluation | 5 |
| 5.1 Kriterienerfüllung | 5 |
| 5.2 Einordnung Intelligenz | 5 |
| Abkürzungsverzeichnis | III |
| Literatur | IV |

Erklärung der akademischen Aufrichtigkeit

Wir versichern hiermit, dass wir unsere Studienarbeit mit dem Thema:

Entwicklung einer künstlichen Intelligenz für das Spiel "Schach" in Python

selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt haben.

Wir versichern zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.*

* falls beide Fassungen gefordert sind

Mannheim, 29.04.2019

Ort, Datum

Unterschrift Lars Dittert & Pascal Schröder



Abstract

1 Einleitung

1.1 Zweck und Ziel dieser Arbeit

1.2 Kriterienformulierung

2 Theoretische Hintergründe

2.1 Spieltheorie

2.2 Verwendete Methoden

3 Technische Grundlagen

3.1 Verwendete Bibliotheken

3.2 Architektur

4 Implementation

5 Evaluation

5.1 Kriterienerfüllung

5.2 Einordnung Intelligenz

Abkürzungsverzeichnis

Literatur