1. נתאר את המיקום של השחקן כוויקטור בינארי . לפני התשובה הסופית נגדיר:
   1. את הקבוצה .
   2. את הפונקציה באופן הבא:   
      כאשר הוא מיקום השחקן בלוח . ו- הוא הערך השמור במיקום בלוח .
   3. את הפונקציה באופן הבא:  
      כאשר וגם .

ואז ניתן להגדיר את הפונקציה באופן הבא:

1. נסמן ב- – כלומר השחקן השני  
   1. ניצחון במצב s עבור השחקן מתקיים אמ"מ
   2. מצב תיקו אמ"מ   
      (לא משנה תור מי במשחק)
2. מקדם הסיעוף הוא בין 0 ל-4 (כולל). וזה כיוון שבכל מצב, גם לשחקן שלנו וגם ליריב, או שהוא מצב סופי, ואז אנחנו נמצאים המצב עלה בעץ המשחק (מקדם סיעוף 0) או שקיים לפחות צעד אחד אפשרי מבין הצעדים החוקיים, ולכל היותר 4 (4 הכיוונים חוקיים).
3. בכל צעד – מבין כל הצעדים החוקיים - השחקן בוחר את הצעד המבטיח מספר צעדים חוקיים עוקבים מינימילי (חוץ מ-0 צעדים חוקיים, כלומר הוא תמיד מעדיף לפחות צעד עוקב אחד ולא נתקע).  
   יתרונות עבור אסטרטגיה זו:   
   האסטרטגיה יעילה, לא לוקח זמן להחליט מהו הצעד. בנוסף אסטרטגיה זו טובה במקרה שהשחקן שלנו מנותק מהשחקן היריב, כלומר לכל שחקן יש את "השטח הפרטי" שלו. במקרה הזה אסטרטגיה זו מבטיחה שנכסה את החלק המקסימלי שניתן לכסות בשטח זה.  
   חסרונות עבור אסטרטגיה זו:  
   האסטרטגיה לא לוקחת בחשבון את הצעדים של היריב. כפי שתיארנו ביתרונות, אסטרטגיה זו טובה כאשר השחקנים מנותקיםף אך זה לא המצב לוכן יכול להיות שהיריב יפגע בצעדים של השחקן שלנו.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. נצייר את הלוח הבא

נניח כי השחקן simple player הוא השחקן האדום, ונניח כי הכחול מתחיל. נשים לב כי לפי האסטרטגיה של השחקן simple player הוא מסיים שורה שורה, כלומר בהתחלה הוא עובר ימינה (כי יהיה לו צעד חוקי עוקב אחד לעומת שני צעדים אם הוא הולך למטה). בתור הבא הוא עובר למטה (הצעד היחיד) ואז שמאלה (אותו עיקרון של צעד אחד עוקב לעומת שני צעדים..) וממשיך כך בשורות.   
במקרה והשחקן הכחול גם הוא מצליח לכסות את כל החלק שלו, עדיין האדום מנצח.  
ולכן במקרה הזה השחקן simple player פועל בצורה אופטימלית.

1. נציג את החסרון של היוריסטיקה הנ"ל עם הלוח הבא:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

לשם פשטות נניח כי אנו עם הגבלה של עומק 1. נניח כי הכחול מתחיל. במקרה הזה השחקנים יבצעו את הצעדים הבאים:

האדום יצליח לכסות את כל השטח שלו בשורות. לעומת זאת כאשר הכחול חסום, האדום עדיין נמצא בזוית הסומנת באדום, ולכן השחקן עם היורסטיקה מפסיד. לעומת זאת באסטרטגיה אופטימלית אחרת (למשל simple player), שני השחקנים היו נתקעים והיה מתקבל תיקו.

2. וריאצית anytime contract של minimax מתמודדת עם ההגבלה בזמן. האלגוריתם ממשיך לחפש את הצעד האופטימלי עד שנגמר הזמן המוקצה לשחקן. העמקה הדרגתית בהקשר זה היא ההעמקה בעץ המשחק בהדרגה, כל עוד יש לנו זמן. כלומר בכל איטרציה, כל עוד אפשר נעמיק את עץ המשחק לרמה נוספת, כאשר נגמר הזמן שיש לנו אנו מחזירים את הצעד הטוב ביותר שקיבלנו מהאיטרציה האחרונה. ככל שאנחנו מצליחים להגיע לעומק גדול יותר נצליח לקבל תמונה יותר מדויקת לצעדים ולכן נצליח (בעזרת יוריסטיקה) להחליט באופן יותר שקול את הצעד שלנו.   
   הבעיה בשיטה זו, היא שבממוצע הזמן שלנו נגמר באמצע האיטרציה האחורנה, איטרציה זו צורכת משאבים פי משאבים (כאשר b הוא מקדם הסיעוף) מהאיטרציה הקודמת לה, שזה יחס מאוד גדול מזמן הריצה וזהו חישוב מבוזבז, כי אנחנו בסופו של דבר נחזיר את התוצאה מהאיטרציה הקודמת.
3. בכל איטרציה נשמור את ערך המינימקס של כל רחד מהבנים ברמה העליונה, באיטרציה האחרונה החצי הראשון של הבנים יהווה חיפוש עמוק יותר, ולכן ננצל את המשאבים כדי לראות לעומק גדול יותר חלקית.