

Proyecto #2: Othello

Blai Bonet

25 de mayo 2015

Objetivo

El objetivo del proyecto es estudiar los diferentes algoritmos para evaluar árboles de juego. Para esto utilizamos el juego de Othello el cual se entrega una codificación parcial del mismo que el estudiante debe completar. Adicionalmente, el estudiante debe implementar los algoritmos:

- negamax,
- negamax con poda $\alpha\beta$,
- scout, y
- negascout.

Los algoritmos deben ser evaluados a lo largo de la variación principal de juego de Othello la cual se indica en el material que se entrega. Para cada algoritmo y cada estado s sobre la variación principal del juego, comenzando desde el mas profundo y moviendose hacia arriba, se debe realizar una corrida con recursos de tiempo acotado para calcular el valor del juego para s . Si un algoritmo no es capaz de calcular el valor del juego para un estado s en el tiempo estipulado, el mismo algoritmo no podrá calcular el valor para cualquier estado s' en la variación principal por “arriba” de s , y por lo tanto no hace falta seguir corriendo dicho algoritmo.

La entrega del proyecto consiste en: todo el código fuente, los resultados de los experimentos, y un informe de máximo 4 páginas. Los resultados deben reportarse en tablas, una tabla por algoritmo y una fila por estado s en la variación principal que contenga información sobre el tiempo que tardo el algoritmo en calcular el valor para s , y el número de estados evaluados (hojas) y numero de nodos generados.

Fecha de entrega: lunes 8 de junio 2015