

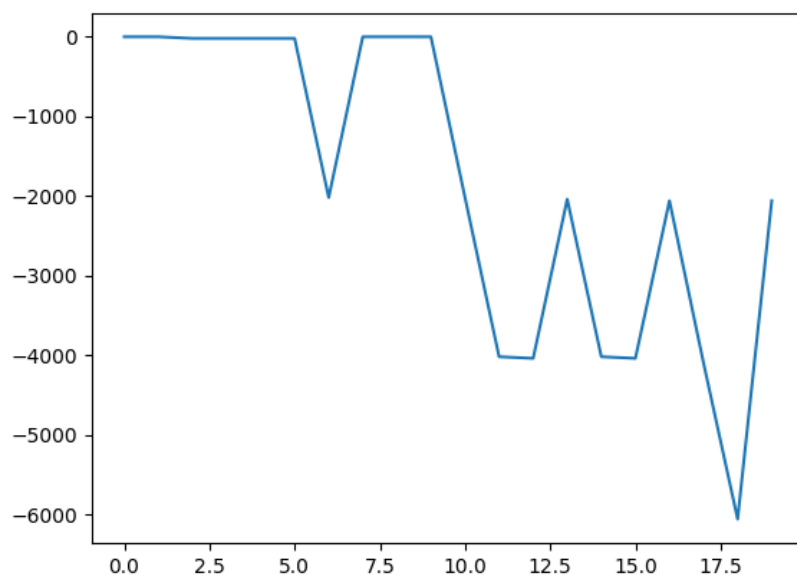
گزارش minimax

امیر حسین باقری ۹۸۱۰۵۶۲۱

1) random vs random

در این حالت هر دو بازیکن شانس مساوی برای برد دارند و نظر خاصی نمی‌توان گفت.

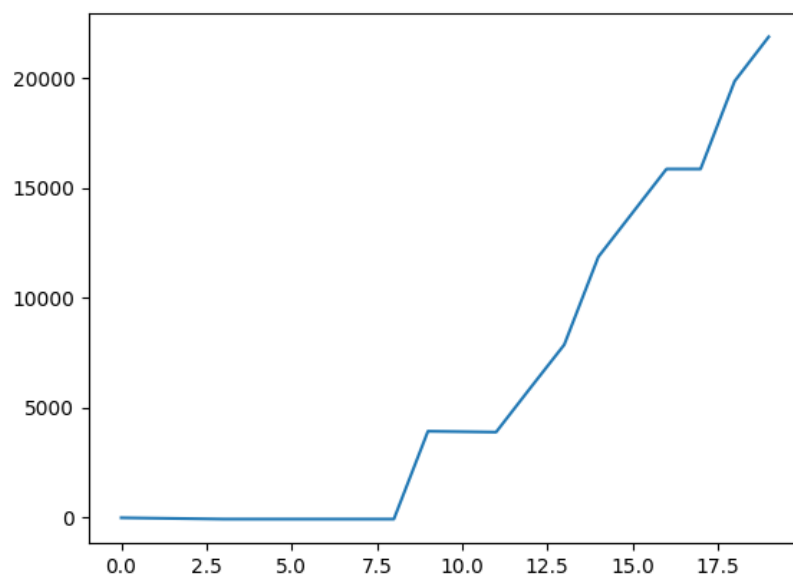
Result: -1 Client1_Delay: 0.0 Client2_Delay: 0.0



2) random vs original(1)

در این حالت چون حریف تنها یک عمق جلو می‌رود پارامتر رندم به ما می‌تواند کمک کند که بازی را ببریم البته در این حالت هم مانند حالت قبل حرف خاصی نمی‌توان زد و ممکن است با اجرای های بیشتر نتایج متفاوتی بگیریم. ولی در اکثر مواقع از آنجا حریف حرکت هدفمند ضعیف انجام می‌دهد و ما حرکت رندمنس داریم امکان برد بیشتر است. همانطور که در نمودار مشخص است در ابتدا حریف بهتر عمل می‌کند اما پس از مدتی با حرکت رندم در امتیاز خود جهش ایجاد کنیم.

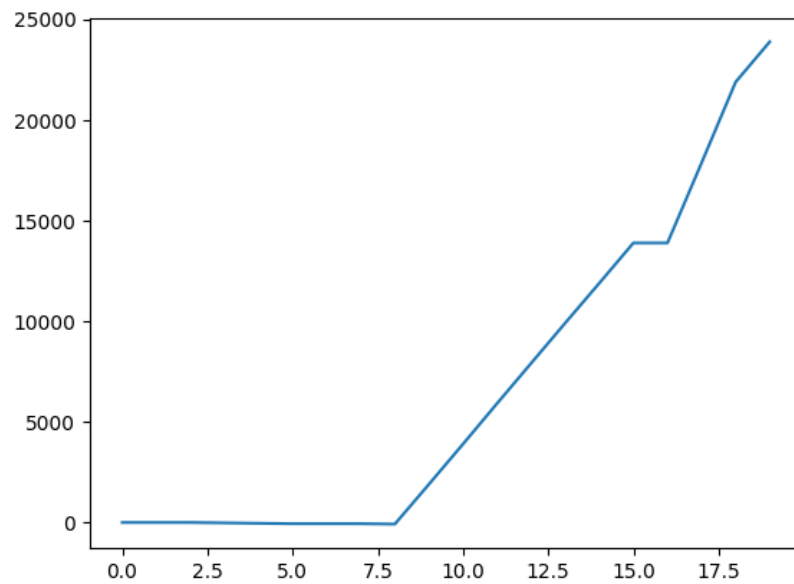
Result: 1 Client1_Delay: 0.0 Client2_Delay: 0.002



3) random vs pruning(1)

این حالت نیز مشابه حالت قبل است با این تفاوت که تاخیر حریف می تواند کمتر شود.

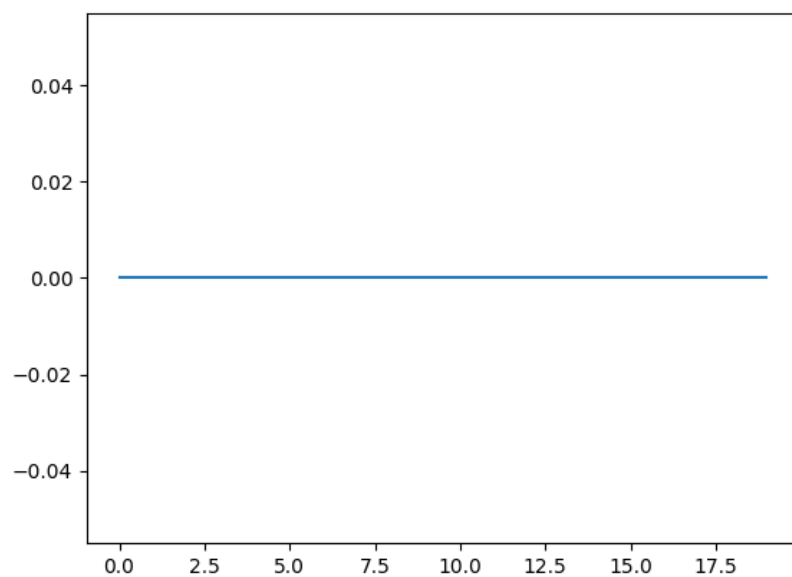
Result: 1 Client1_Delay: 0.0 Client2_Delay: 0.005



4) original(1) vs pruning(1):

در این حالت هر دو گروه مانند هم رفتار خواهند کرد با این تفاوت که حریف سریع تر است بنابراین انتظار داریم که مساوی شویم.

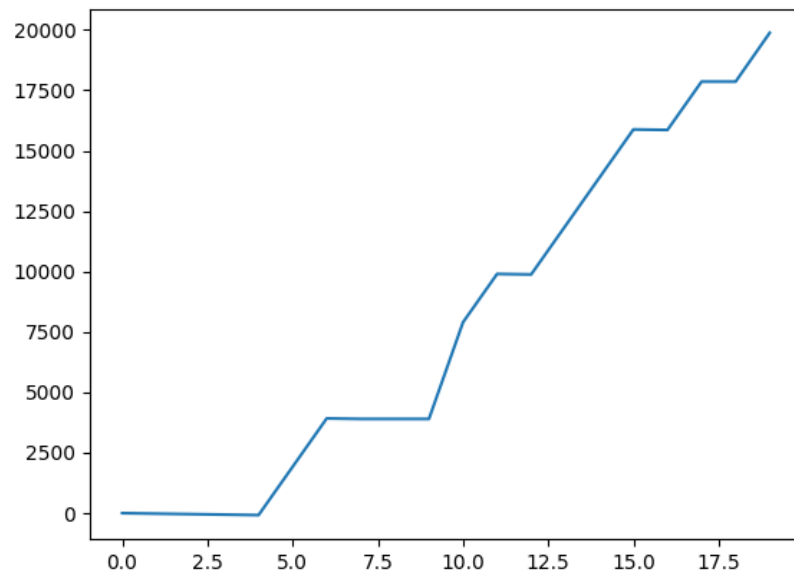
Result: 0 Clie Delay: 0.003 Client2_Delay: 0.003



5) random vs original(2)

از آنجا که بازی ۲۰ مرحله است بنابراین عمق دو در برابر رندم بازی کردن خیلی کارا نمی باشد زیرا با رندم بازی کردن می توان استراتژی طرف مقابل را نقض کرد.

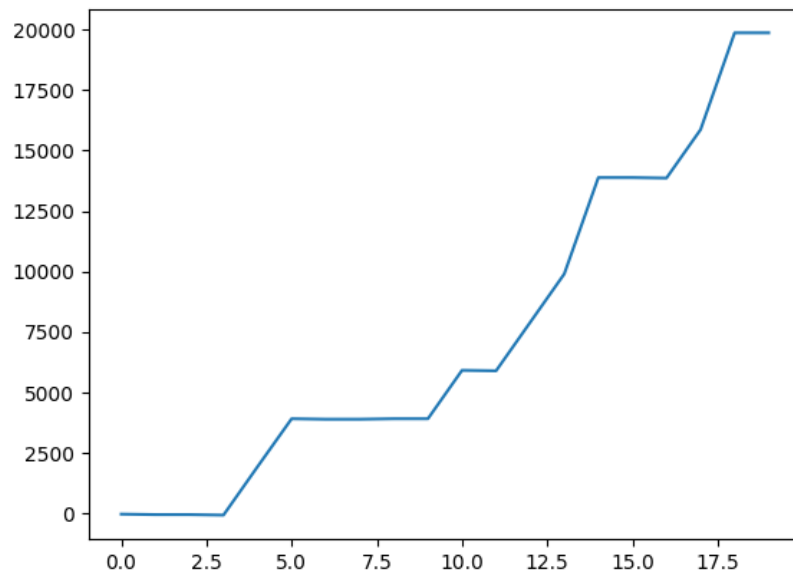
Result: 1 Client1_Delay: 0.0 Client2_Delay: 0.027



6) random vs pruning(2)

این حالت نیز مانند حالت قبلی است تنها تاخیر حریف کمتر می شود.

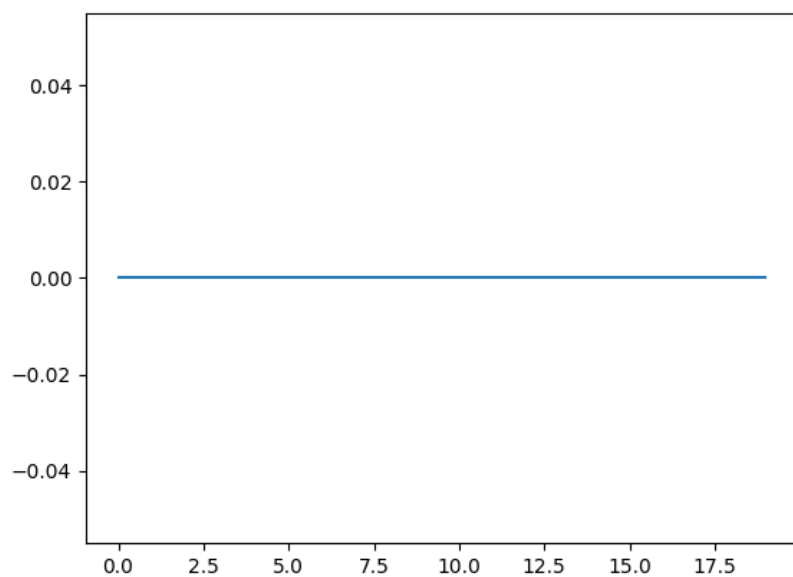
Result: 1 Client1_Delay: 0.0 Client2_Delay: 0.006



7) original(2) vs pruning(2)

در این حالت هردو یک روش را در پیش گرفته اند با این تفاوت که تاخیر حریف کمتر است بنابراین انتظار تساوی داریم.

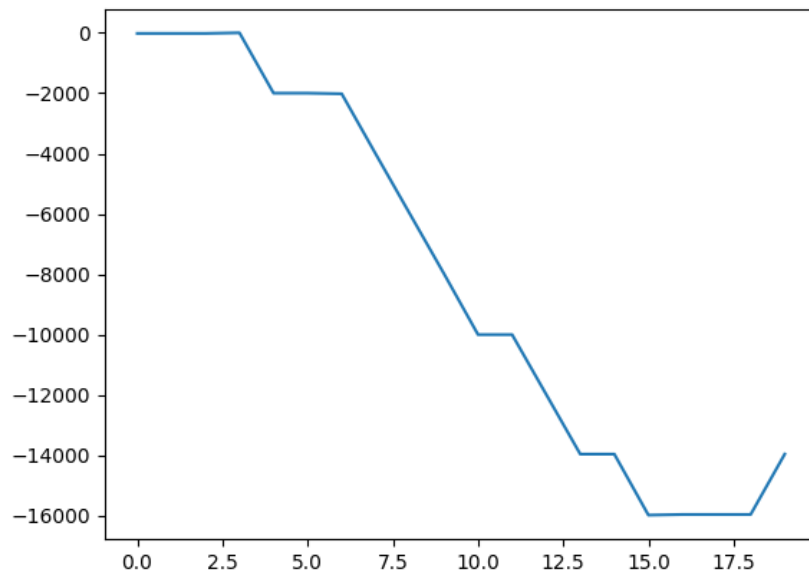
Result: 0 Client1_Delay: 0.116 Client2_Delay: 0.012



8) random vs original(3)

در اینجا عمق جستجوی حریف بیشتر شده است و به ۳ رسیده است بنابراین انتظار داریم که حریف ببرد

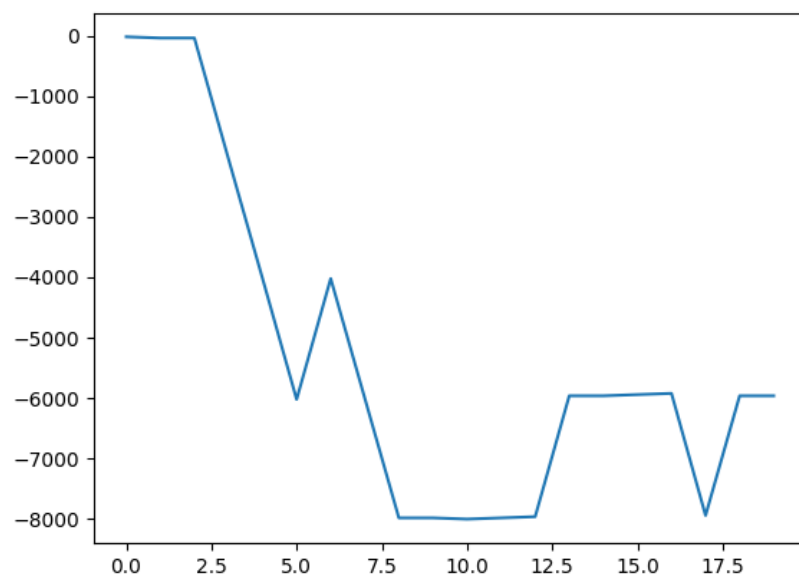
Result: -1 Client1_Delay: 0.001 Client2_Delay: 0.656



9) random vs pruning(3)

اینجا نیز مانند حالت قبل است با این تفاوت که تاخیر حریف کمتر است.

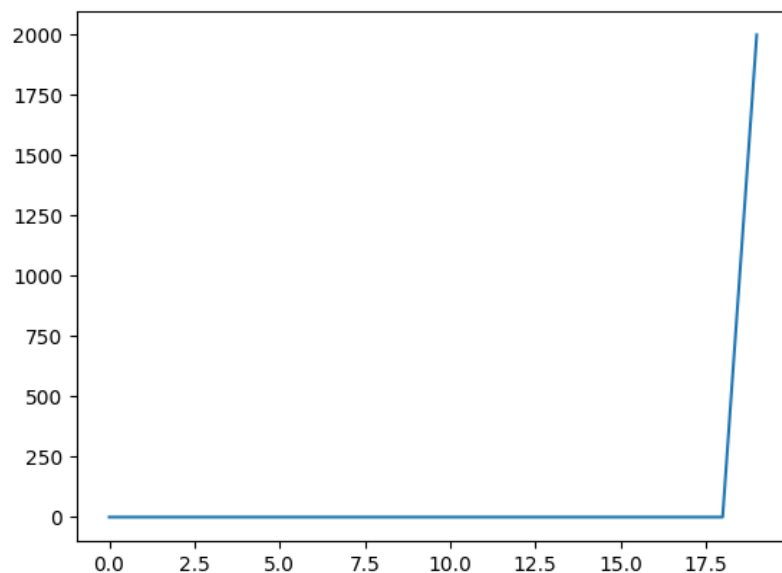
Result: -1 Client1_Delay: 0.0 Client2_Delay: 0.084



10) original(3) vs pruning(3)

در اینجا شیوه بازی هر دو یکسان است از بنابراین تا اواخر بازی انتظار می‌رود که مساوی باشیم و در انتهای بازی (۳ حرکت آخر) شرنوشت بازی معلوم شود و از آنجا که شروع کننده بازی ما بوده ایم بنابراین ۳ حرکت آخر به نفع ما تمام خواهد شد. و می‌بریم. همچنین تاخیر بازی برای حریف کمتر از ما خواهد بود.

Result: 1 Client1_Delay: 1.013 Client2_Delay: 0.104



11) pruning(4) vs pruning(3)

در اینجا شیوه بازی هر دو یکسان نیست اما از آنجا که تابع هیوریستیک در عمق آخر قوی نیست بنابراین تا اواخر بازی انتظار می‌رود که مساوی باشیم و در انتهای بازی سرنوشت بازی معلوم شود و از آنجا که ما عمق بیشتری را در نظر می‌گیریم بنابراین ما می‌بریم و همچنین زمان ما نسبت به حالت قبل با عمق ۳ کمتر گشته است. و تاخیر حریف نیز نسبت به حالت قبل کمتر است.

Result: 1 Client1_Delay: 0.435 Client2_Delay: 0.092

