

c- تابع `evaluate-board-state` برای ارزیابی وضعیت فعلی صفحه بازی شطرنج

و حرکت فعلی طراحی شده است.

`check-status`: برای بازبینی که نوبت آن است اگر در موقعیتی باشد

که کیس کند ∞ امتیاز میگیرد و اگر کیس شود $-\infty$ امتیاز از دست میدهد.

`evaluation Board`: بر اساس یک ارزیابی که از مهرهای در بازی (مکان و ارزش)

امتیاز میدهد

`checkmate-status`: چک میزند اگر بازبینی که خوبش است مات کند ∞ امتیاز و اگر

مات شود $-\infty$ امتیاز میگیرد.

`good-square-move`: امتیاز دمی بر اساس حرکت خوب بازبینی و امتیاز منفی

برای حرکتی که بد باشد

۱- انسان با مینیماکس: از آنجایی که درخت مین ماکس با عمق ۲ است بعضی

حرکت آن مطلق نیست.

رندوم با مین ماکس: در بیشتر بازی ها عامل مینی ماکس موفق به شکست عامل رندوم
میشود.

مین ماکس با عمق ۲ و مین ماکس با عمق ۲: از انجایی که هر دو عامل بار دیش چیست جری

حفظانه با عمق ۲ بازی میکنند همه بازی ها به صورت تکراری بوده و بازیکن سفید برنده میشود.

۲- با برگه شدن درخت نهایی چیست و جو تا خیر زیاد میشود به گونه ای که

با هر با افزایش عمق زمان چیست و جو ۴ برابر میشود.

۳- عامل انسانی با مین ماکس با هر دو الفای- بتا: سرعت آن از مین ماکس

بهتر میشود و از انجایی که جواب نهایی این درخت با درخت مین ماکس معمولی فرقی ندارد.

باز هم حرکاتی انجام میدهد که منطقی نیست.

عامل مین ماکس با عمق ۲ با عامل مین ماکس با هر دو الفای- بتا با عمق ۲:

مانند ازمایش قبلی بازی ها تکراری بوده و با برگه بازیکن سفید تمام میشود زیرا هر دو

الفای- بتا فقط بر روی زمان تاثیر گذار است.

عامل مین ماکس با عمق ۴ با عامل مین ماکس با هر دو الفای- بتا با عمق ۲:

عامل با عمق ۴ همه های حرف را میگیرد ولی بازی مسامی میشود و این عمل وقت

زیادی برای هر حرکت میگیرد.

ع - بامرس الفا - بتا از درخت جست و جو بخش های زیادی هرس میشود بتا برای

تا خیر طبیعتا کاهش پیدا میکنند

۵ - (ا) مینش مانس بازی را میرد (ا) بامرس و الفا - بتا بازی را میرد

۶ - حرکت عامل مینش مانس بدوز مرس و بامرس الفا - بتا مانند هم است

فقط عامل بامرس الفا - بتا سریع تر است .