

資工專題數據

棋逢敵手

林立秦 許庭嫣 楊君亮

- 遊戲名稱：EinStein würfelt nicht! 愛因斯坦棋
- 實作方法：Minimax，輔以feature和simulation的分數估算
- 數據呈現方式：共4種實作的方式，兩兩各比賽2000場，其中先手和後手各1000場

mode代號	0	1	2	3
Minimax tree說明	3層	1層	1層	1層
Evaluation說明	evaluate with feature 位置越靠近對角分數越高；回傳(己方分數-敵方分數*1.2)，以防守為重	evaluate with simulation 先得出所有存在的(棋子)、合法的(方向)步放入list，再rand得出下一步	evaluate with simulation 先rand骰子得出可移動的棋子，將合法的(方向)步放入list，再rand得出下一步	evaluate with simulation 先rand骰子得出可移動的棋子，rand其中一個棋子，將合法的(方向)步放入list，在rand得出下一步
Simulation說明	—	50次	50次	50次

A : B	1	2	3
0	1081 : 919	937 : 1063	839 : 1161
1	—	1030 : 970	853 : 1147
2	—	—	845 : 1155

