

**Mesterséges Intelligencia  
GKNB\_INTM002**

**ReversiAI**

**Hercsel Péter  
CSLOP1**

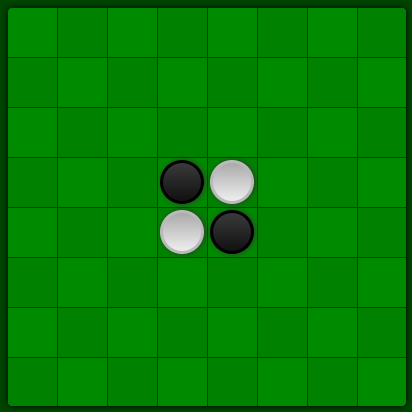
# A Reversi (Fonákolós, Otthello) bemutatása

A Reversi (vagy másnéven Othello/Fonákolós) egy táblás stratégiai játék, amelyet két játékos játszik egy 8x8-as négyzetrácsos táblán. A játék célja az ellenfél korongjainak elfoglalása és megfordítása. A játékosok felváltva helyezik el a saját színű korongjaikat a táblán, az ellenfél korongjai mellé, oly módon, hogy az ellenfél korongok túloldalán egy saját színű korong van. Ezután a frissen lerakott korong és az összes saját korong között lévő ellenfél korongot megfordítják, hogy az adott játékos színére változzanak.

A Reversi a játékosok stratégiai gondolkodását és tervezését teszteli, mivel egy-egy lépés hosszú távú következményekkel járhat. A játékosoknak figyelembe kell venniük az ellenfél lehetséges lépéseit és előre kell tervezniük a saját lépéseiket annak érdekében, hogy maximalizálják a saját korongjaik számát a játék végére.

A mesterséges intelligencia alkalmazása a Reversi játékban lehetővé teszi számunkra, hogy fejlett algoritmusokkal és gépi tanulási módszerekkel megtervezzünk olyan programokat, amelyek versenyezhetnek vagy akár meg is előzhetik az emberi játékosokat. Ezek a programok képesek lehetnek az optimális stratégia megtalálására, és kihasználhatják a számítási erőt és az algoritmusok sebességét a játék során.

A következő fejezetekben részletesen bemutatom a Reversi játék szabályait, az alapvető algoritmusokat és módszereket, amelyeket a mesterséges intelligencia implementálásához használhatunk, valamint bemutatom az általam választott megközelítést és implementációt.



1. ábra: Reversi kezdő pozíció

# Szabályok

A Reversi (vagy Othello) játék szabályai egyszerűek, de a stratégiai mélysége jelentős kihívást jelenthet. Íme a játék lépéseinek és szabályainak áttekintése:

## Játéktábla:

* A Reversi játékot egy 8x8-as négyzetrácsos táblán játsszák.
* A játék elején négy korongot helyeznek el a tábla közepén: két fekete és két fehér korongot, úgy, hogy a fehér korongokat a felső bal és alsó jobb sarokban, a fekete korongokat pedig a felső jobb és alsó bal sarokban helyezik el.

## Játékosok:

* Két játékos vesz részt a játékban, az egyik fekete, a másik fehér.
* A fekete játékos kezd.

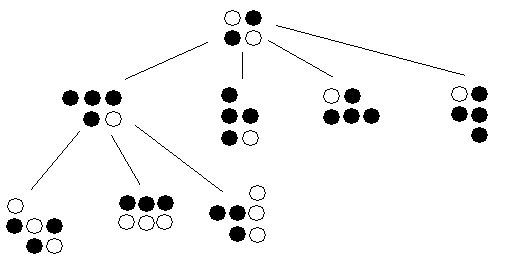
## Lépések:

* A játékosok felváltva helyeznek el egy-egy korongot a táblán saját színükben.
* A korongot olyan irányba kell helyezni, hogy az egy vagy több ellenfél korongot közvetlenül kövesse, és az utolsó korong a sorban a saját színű korong legyen.

## Szabályok:

* Egy lépés csak akkor érvényes, ha legalább egy ellenfél korongot átforgat a saját korongja.
* Ha egy játékos nem tud érvényes lépést tenni, akkor a másik játékos következik. Ha egyik játékos sem tud érvényes lépést tenni, a játék véget ér.
* A játék véget ér, amikor a tábla megtelik, vagy amikor mindkét játékos nem tud már érvényes lépést tenni.
* A játék végeztével a győztes az a játékos, akinek több korongja van a táblán.

A Reversi játék egyre bonyolultabbá válik a játék során, ahogy a korongok egyre több területet elfoglalnak és egyre kevesebb hely marad a lépések számára. A játék során stratégiailag fontos, hogy figyelemmel kísérjük az ellenfél lépéseit és előre tervezzük a saját lépéseinket annak érdekében, hogy maximalizáljuk a saját korongjaink számát a játék végére.



2. ábra: az első pár lépés

# Módszerek

## Aktuális állás kiértékelés:

Minden megoldásnak az alapja egy kiértékelési rendszer. Ebben a játékban lényegében egy ilyen rendszer van, ami az alapján működik, hogy a tábla hányad részét uraljuk. Ezen felül lehet súlyozni a bizonyos mezőket. Az én általam használ kiértékelés az alábbi kódrészlettel kerül kiértékelésre:

**def** updateScore**(**self**):**

self**.**black **=** self**.**white **=** 0

**for** row **in** self**.**board**:**

**for** cell **in** row**:**

**if** cell **==** "+"**:**

self**.**white **+=** 1

**elif** cell **==** "-"**:**

self**.**black **+=** 1

**return** self**.**white **/** **(**self**.**black **+** self**.**white**)**

Ezen felül még súlyoztam a sarkok pontszámát kettővel amikor az algoritmus eléri a legmélyebb pontját, mivel a sarkokba helyezett korongok a játék végéig ott maradnak.

**if** depth **==** 0**:**

corners **=** ""**.**join**([**self**.**game**.**board**[**i**][**j**]** **for** i **in** **(**0**,**7**)** **for** j **in** **(**0**,**7**)])**

whiteInCorners **=** corners**.**count**(**"+"**)**

blackInCorners **=** corners**.**count**(**"-"**)**

**return** self**.**game**.**updateScore**() + (**2**\***whiteInCorners**)** **-** **(**2**\***blackInCorners**)**

## Algoritmusok:

### Megerősítéses Tanulás:

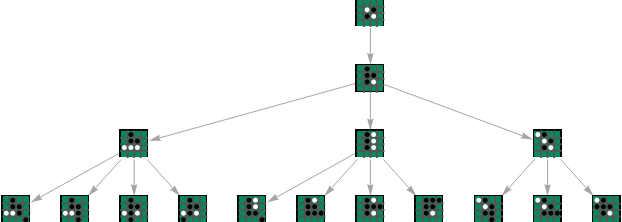
A megerősítéses tanulás olyan technika, amely lehetővé teszi a gép számára, hogy tapasztalatokból tanuljon és fejlessze a stratégiáját a játék során. A gép játszatja magát az ellenfelek ellen, majd a visszajelzéseket felhasználva frissíti a stratégiáját annak érdekében, hogy maximalizálja a nyerési esélyeit.

Ilyen visszajelzés lehet, hogyha a végső pozíciókból statisztikát vezetve megnéznénk, mely mezők hány százalékban voltak elfoglalva a nyertes által, így súlyozhatjuk a mezők fontosságát a játék során.

Én a végső algoritmusban ezt megtettem mikor díjaztam azokat a lépéseket, amikkel a sarkokat elfoglaljuk, de később megfigyeltem, hogy büntetést lehet kiszabni a sarkok mellett lévő mezőkre, mivel az esetek többségében ezek a lépések azzal járnak, hogy az ellenfél szerzi meg a sarkokat.

### Brute force megoldás

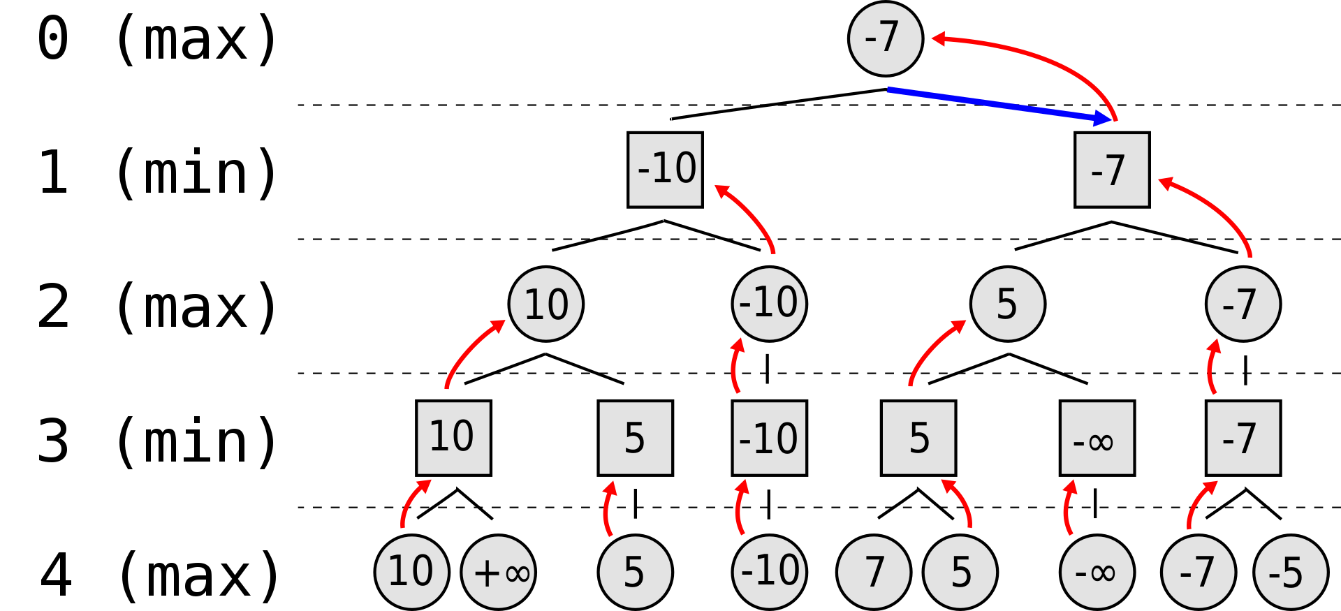
A Reversi brute force megközelítése esetén az összes lehetséges lépést végig próbáljuk, majd azokat értékeljük, hogy melyik lenne a legjobb döntés az aktuális játékállapotban. Mivel a Reversi játék egy viszonylag kis táblamérettel rendelkezik (például 4x4-es táblával is játszható) a brute force módszer még életképes lehet, viszont nagyobb táblaméretnél már szinte haszontalanná válik a túl nagy lépés fa miatt.



3. ábra: Brute-Force a 3. lépésig

### Minimax algoritmus

A Minimax algoritmus egy olyan fa-kiterjesztéses kereső algoritmus, amely segít a játékfa kiértékelésében és a legjobb lépés megtalálásában. A módszer lényege, hogy a játékfa minden lehetséges állapotát végig vizsgálja egy adott mélységig, majd a játékosok felváltva hozzák meg a legjobb döntést. Ez a módszer hatékonyan alkalmazható Reversi játékban.

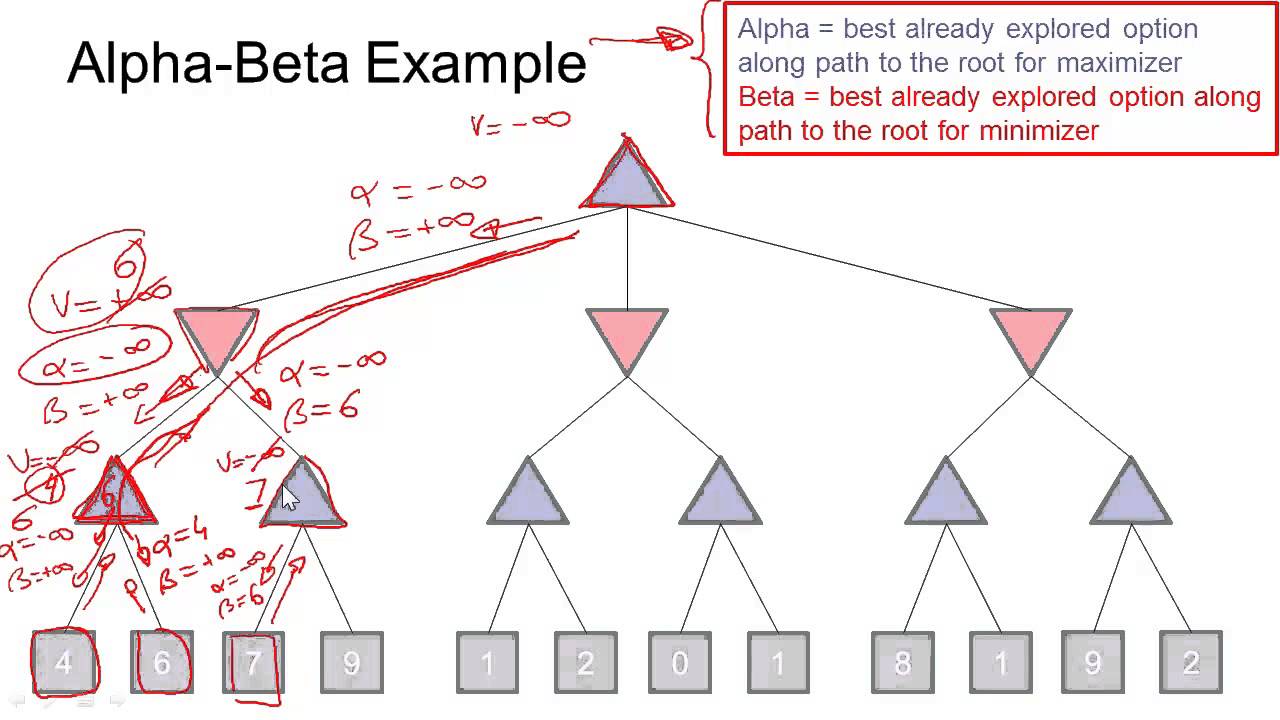


4. ábra: Minimax gráf

### Alfa-Béta metszet

Az "alfa béta metszet" algoritmus egy olyan keresési algoritmus, amelyet a játékokban, például a sakkban vagy a reversiben, az optimális lépés megtalálására használnak azáltal, hogy hatékonyan vágja el a felesleges ágakat a keresési fában, így csökkentve a keresési időt. Ezáltal lehetővé teszi a számítógépek számára, hogy hatékonyan megtalálják az optimális lépéseket nagyobb játékfákon is.

Az algoritmus nevében az "alfa" és a "béta" értékek a keresési fák egyes csomópontjainak alsó és felső határait jelzik, amelyek segítenek abban, hogy csak azokat a lehetőségeket vizsgáljuk, amelyek valószínűleg javítják a jelenlegi legjobb megoldást. Ezáltal az algoritmus gyorsabban megtalálhatja az optimális lépést anélkül, hogy az összes lehetséges lépést megvizsgálná.



5. ábra: Alfa Béta metszet

A végső megoldásomban én is az Alfa Béta metszetet választottam, mivel ezt tartottam legmegfelelőbbnek a táblaméretet és a lehetséges lépések számát figyelembe véve. A megoldásom egy google colab oldalról származik, ahol amőba algoritmusokat mérkőztetnek meg egymással (Monte Carlo Tree Search vs Alpha-Beta pruning).

Az oldalról származó kódot rászabtam a Reversi játékra azáltal. Például a kiértékelésnél nem azt vettem figyelembe, hogy egy bizonyos lépés után a fa további részében, hányszor tett nyerő lépést az intelligencia, hanem gyakorlatilag kiértékeltem a már említett módon a csomópontokat.

### Tesztelés

A tesztelést manuális módon végeztem egy online Reversi oldal ellen, ahol az oldal ellen játszottam a lépéseket, amit az elkészített algoritmusom kiszámolt. Az oldalnak 2 nehézségi fokozata van és a megfelelő beállításokkal (főként az 5-os mélységig történő számolással) nagyon simán megverte.

Tartalom

[A Reversi (Fonákolós, Otthello) bemutatása 2](#_Toc166761835)

[Szabályok 3](#_Toc166761836)

[Játéktábla: 3](#_Toc166761837)

[Játékosok: 3](#_Toc166761838)

[Lépések: 3](#_Toc166761839)

[Szabályok: 3](#_Toc166761840)

[Módszerek 4](#_Toc166761841)

[Aktuális állás kiértékelés: 4](#_Toc166761842)

[Algoritmusok: 4](#_Toc166761843)

[Megerősítéses Tanulás: 4](#_Toc166761844)

[Brute force megoldás 5](#_Toc166761845)

[Minimax algoritmus 5](#_Toc166761846)