MSI2 Four-in-a-row

Łukasz Dragan, Piotr Izert

31.05.2016

# Temat projektu

Celem projektu jest stworzenie inteligentnego bota do gry Four-in-a-row. W celu wyszkolenia bota użyliśmy zasady uczenia nienadzorowanego.

# Zasady gry

W grze uczestniczy dwóch graczy. Gra odbywa się na planszy 7x6. Gracze na zmianę kładą po jednym kamieniu o kolorze przypisanym do gracza na planszy. Położenie kamienia odbywa się poprzez wybór kolumny, w której kamień zostaje umieszczony w niezajętym polu o najniższym numerze wiersza. Wygrywa ten, kto pierwszy ułoży 4 swoje kamienie w jednym rzędzie: pionowo, poziomo lub na ukos.

# Metodyka

Szkolenie bota odbywa się za pomocą trenowania sieci neuronowej przy użyciu algorytmu ewolucyjnego. Osobnik populacji odpowiada wektorowi wag sieci neuronowej.

## Ewolucja

W algorytmie wykorzystujemy selekcję turniejową, krzyżowanie i mutację. Wykonujemy *n\_i* iteracji algorytmu ewolucyjnego dla populacji o wielkości *n*. Rozgrywane jest 2*n* turniejów o stałej liczbie uczestników *t*. Zwycięzcy dwóch kolejnych turniejów są ze sobą krzyżowani. Zasada krzyżowania: do osobnika potomnego trafia gen *i* rodzica A z prawdopodobieństwem *p\_c*. W przeciwnym razie trafia do niego gen *i* rodzica B. Następnie dla każdego genu osobnika potomnego dodawana jest z prawdopodobieństwem *p\_m* zmienna losowa pochodząca z rozkładu gaussowskiego.

### Zasady turnieju:

Wśród osobników wybranych do turnieju rozgrywane są pojedynki w grę Four-in-a-row na zasadzie „każdy z każdym”. Zwycięzca największej liczby pojedynków jest zwycięzcą turnieju. Pojedynek odbywa się poprzez serię kolejnych ruchów wykonywanych przez rywalizujące boty. Każdy z botów otrzymuje wektor wag dla sieci neuronowej, którą wykorzystuje do wyznaczenia kolumny na podstawie aktualnego stanu planszy.

## Sieć neuronowa

Wejściem sieci są 42 liczby, które odpowiadają stanom każdego z 7x6 pól planszy. Wyjściem sieci jest indeks kolumny, w której należy dokonać ruchu.

# Testy

W celu wybrania najlepszych parametrów naszej metody wykonaliśmy serię testów. Parametry wejściowe testów:

1. *n\_i*=1000, *n*=100, *t*=7, *p\_m*=0.015, *p\_c*=0, sieć neuronowa: z jedną warstwą ukrytą
2. *n\_i*=1000, *n*=100, *t*=7, *p\_m*=0.015, *p\_c*=0.35, sieć neuronowa: z jedną warstwą ukrytą

Co 10 iteracji wyłaniamy w turnieju, w którym udział bierze cała populacja, najlepszego osobnika. Wykonuje on 1000 pojedynków ze specjalnie przygotowanym botem. Zasada działania bota: wykonuje losowy ruch, chyba że na planszy znajduje się pionowy układ trzech kamieni o tym samym kolorze oraz pole ponad nimi jest wolne. Wtedy, jeżeli kamienie są w kolorze bota i może on wygrać grę, kładzie swój kamień i wygrywa. W przeciwnym wypadku lokuje on ruch przeciwnika.

## Porównanie wyników

Dla każdego z testów otrzymujemy 100 wyników cząstkowych oznaczających

1. 0.139 0.051 0.18 0.168 0.223 0.062 0.062 0.074 0.166 0.227 0.137 0.326 0.153 0.166 0.139 0.26 0.29 0.193 0.218 0.128 0.175 0.161 0.222 0.185 0.2 0.144 0.249 0.208 0.206 0.165 0.248 0.201 0.3273333333333333 0.313 0.286 0.262 0.122 0.286 0.386 0.291 0.265 0.294 0.282 0.354 0.221 0.273 0.331 0.206 0.267 0.405 0.334 0.24 0.234 0.271 0.188 0.353 0.348 0.434 0.271 0.26 0.246 0.31 0.25 0.227 0.328 0.289 0.282 0.264 0.219 0.229 0.252 0.287 0.403 0.375 0.345 0.361 0.278 0.352 0.272 0.295 0.272 0.225 0.424 0.202 0.113 0.399 0.351 0.458 0.306 0.304 0.409 0.432 0.377 0.376 0.31 0.376 0.314 0.413 0.354 0.233
2. 0.063 0.093 0.149 0.069 0.064 0.211 0.092 0.086 0.142 0.284 0.188 0.291 0.306 0.181 0.21 0.144 0.339 0.512 0.534 0.483 0.472 0.547 0.505 0.683 0.541 0.515 0.591 0.498 0.671 0.405 0.412 0.686 0.645 0.73 0.579 0.658 0.552 0.585 0.635 0.599 0.534 0.607 0.606 0.548 0.568 0.576 0.662 0.607 0.588 0.632 0.676 0.594 0.637 0.705 0.62 0.709 0.658 0.705 0.653 0.637 0.643 0.568 0.537 0.631 0.561 0.606 0.455 0.575 0.518 0.49 0.492 0.533 0.463 0.507 0.484 0.587 0.583 0.53 0.522 0.482 0.53 0.521 0.501 0.498 0.407 0.565 0.515 0.501 0.505 0.581 0.582 0.546 0.574 0.565 0.565 0.596 0.538 0.619 0.528 0.571 0.558 0.435 0.493