
ANÀLISI D'UNA XARXA BAYESIANA
Final d'una partida d'escacs: rei-torre vs. rei-peó en a7

9 d'abril de 2021

Esther Amores Gago¹, Anna Costa Garrido², and Oscar Ortiz Romero³

^{1,2,3}Estudiant d'Estadística Aplicada – Universitat Autònoma de Barcelona

Índex

1	Introducció	3
1.1	Els escacs	3
1.2	Base de dades	4
2	Construcció d'un classificador Bayesià	6
2.1	Preprocessament de les dades	6
2.2	<i>Naive Bayes classifier</i>	8
2.2.1	Aprenentatge d'estructura	8
2.2.2	Aprenentatge de paràmetres	8
2.2.3	Validació	8
2.3	<i>Augmented Naive Bayes classifier</i>	9
2.3.1	Aprenentatge d'estructura	9
2.3.2	Aprenentatge de paràmetres	9
2.3.3	Validació	9
2.4	Tria del clasificador bayesià final	9
2.4.1	Aprenentatge i validació pel conjunt test del classificador escollit	10
3	Aprenentatge i predicció per a noves partides amb el classificador final	10
4	Referències	12
A	Annex	i

1 Introducció

1.1 Els escacs

Els escacs són un dels jocs de taula més antics i populars, jugat per dos oponents que mouen 16 peces segons unes determinades regles fixes a través d'un tauler d'escacs i intenta fer escac i mat al rei de l'oponent [2]. Cada jugador té les peces d'un color, que pot ser blanc o negre, i disposa en iniciar la partida de totes les peces d'un d'aquests colors, que són un rei, una reina (o dama), dos alfils, dos cavalls, dues torres i vuit peons disposades tal i com mostra la Figura 1.

L'escac i mat és l'expressió emprada per a indicar que el rei que està en escac no el pot eludir, i per tant la partida és acabada [8].



Figura 1: Diagrama d'escacs. Tauler d'escacs amb les peces col·locades inicialment

Tradicionalment es considera que si el valor d'un peó com a unitat comparativa és d'un punt, cada alfil i cada cavall en valen tres, cada torre cinc i la reina deu. Inicia la partida el jugador que té les peces blanques, i els dos jugadors van movent alternativament les pròpies peces, una cada vegada, intentant de matar el nombre més gran possible de les del contrari o bé d'aconseguir una posició dominant i que el rei d'aquest resti indefens. Si no pot fer escac i mat cap dels jugadors, la partida acaba en taules [3].

En una partida d'escacs existeixen tres fases: l'obertura, on els jugadors despleguen les seves peces en posicions útils per al joc; el joc mitjà, on les peces ja estan desplegades, es lluita per cada casella i els jugadors fan plans d'atac i de defensa; i el final, on la majoria de les peces estan fóra del tauler, els reis adopten un paper més actiu en la lluita i la promoció (o coronació) d'un peó és un factor decisiu [4].

Així doncs, la partida finalitza quan un dels jugadors fa escac i mat i guanya, o bé quan els jugadors empaten (fan taules). Els finals en escacs es classifiquen d'acord amb el tipus de peces i la quantitat de peces que queden al tauler [5].

Per entendre les variables de la base de dades, cal tenir en compte els elements bàsics del tauler d'escacs [6]:

Fila Cadascuna de les vuit línies de vuit caselles que es numeren de l'1 al 8, començant des de la primera fila pel que fa al bàndol de les peces blanques.

Columna Cadascuna de les vuit línies de vuit caselles que s'anomenen amb lletres minúscules de la (a) a la (h), començant des de la primera columna esquerra pel que fa al bàndol de les peces blanques.

Diagonal Cadascuna de les 16 línies que es formen agrupant les caselles diagonalment. Les dues grans diagonals (a1-h8 o bé h1-a8) tenen vuit caselles.

Centre El centre del tauler són les quatre caselles centrals.

Cantonades Cadascuna de les quatre caselles situades a les cantonades del tauler.

Vores Les dues columnes (a i h) i dues files (1 i 8) situades als extrems del tauler.

1.2 Base de dades

En aquest treball s'utilitza una base de dades de l'any 1989 que té un total de 3196 registres i 36 variables, no té cap valor perdut (*missing*), i ha estat extreta del portal *UCI Machine Learning Repository* [7]. Les dades van ser originalment generades i descrites per Alen Shapiro, i el format del dataset va ser modificat el 1990 per tal que coincidís amb el format de la resta de bases de dades del repositori UCI.

Per tant, cadascun d'aquests registres representa, de les 3196 posicions de partides registrades, un tipus de final concret: torre i rei contra rei i peó. En aquest cas, torre i rei negres contra rei i peó blancs, on el peó blanc està en la posició del tauler a7 (veure Figura 2). És el torn de les blanques. Totes les variables prenen 2 valors, que són vertader (TRUE) o fals (FALSE), a excepció de les variables **dwipd** que pren els valors "g" o "l", **katri** que pren els valors "b", "n" i "w" (és la única variable que pren 3 valors) i **target**, que pren els valors "win" i "nowin".

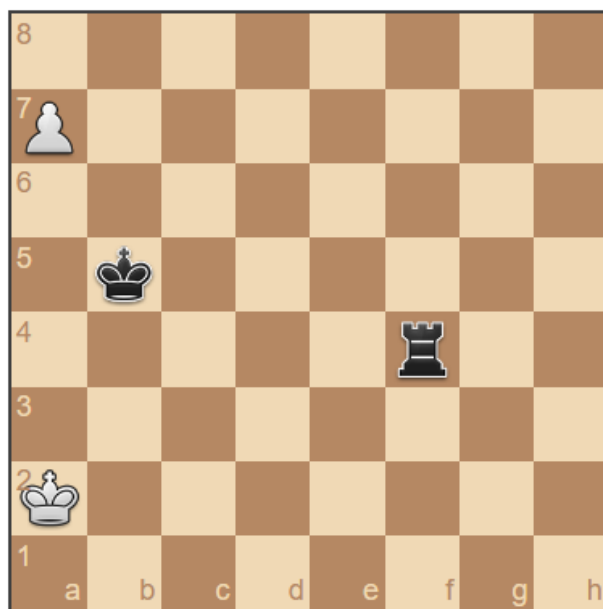


Figura 2: Diagrama d'escacs. Torre i rei negres contra rei i peó blancs.

La *variable classe* serà **target**, i com ja s'ha esmentat, pren els valors "win" i "nowin". Cal esmentar, que la distribució que pren aquesta variable **target** està força equilibrada, és a dir: en 1669 casos (52%) les blanques guanyen (valor "win"), mentre que en 1527 casos (48%) les blanques no guanyen (valor "nowin").

Per altra banda, a continuació, les *variables atributs* s'exposen de manera detallada a partir d'un exemple (veure Figura 2):

bkbk El rei negre no està en el camí de les peces blanques.

bknwy El rei negre no molesta en cap moviment de la torre negra, és a dir, no està en el camí de la torre negra.

bkon8 El rei negre està a la fila 8 per ajudar a la torre negra.

bkona El rei negre està a la columna A per ajudar a la torre negra.

bkspr El rei negre pot defensar la torre negra. En la Figura 2 el rei negre ajuda a torre negra quan torre negra mou a a4.

bkxbq El rei negre no està atacat de cap manera pel peó coronat.

bkxcr El rei negre pot atacar la casella crítica b7.

bkxwp El rei negre pot atacar el peó blanc.

blxwp Les peces negres ataquen al peó blanc (torre negre només pot en direcció $x=-1$, és a dir, cap a f7).

bxqsq Una o més peces negres (és a dir, o el rei o la torre) controlen el quadrat de la coronació a8.

cntxt El rei blanc està a una cantonada i no en a8.

dsopp Els reis es troben en oposició: es troben cara a cara en una fila o columna, amb només una casella entre ells.

dwipd La distància del rei blanc al punt d'intersecció és gran (*great*, g) o petita (*low*, l). El punt d'intersecció és aquella casella que talla la torre. En el cas de la Figura 2, per exemple, el punt d'intersecció és f4 perquè és el punt on ha d'arribar el rei blanc per aconseguir alliberar-se, ja que el rei blanc no pot moure's ni per la fila 4 ni per la columna G, i s'ha d'acostar a la torre negra per atacar-la.

hdchk Es fa escac a la descoberta, és a dir, és l'escac que fa una peça en moure's una altra peça del mateix bàndol que n'obstaculitzava l'acció.

katri El rei negre controla el punt d'intersecció de les blanques (*white*, w), negres (*black*, b) o cap (*none*, n).

mulch Les peces negres poden tornar a fer escac per guanyar avantatge.

qxmsq La casella d'escac i mat és atacada d'alguna manera pel peó blanc coronat.

r2ar8 La torre negra no té accés a la fila 8 o a la columna A.

reskd El rei blanc pot ser atacat doblement.

reskr La torre negra en a4 faria una amenaça doble.

rimmx La torre negra pot ser capturada de forma segura.

rkxwp Si la torre negra es mou a f7, amenaça al peó blanc.

rxmsq La torre negra pot atacar de forma segura la casella per fer escac i mat.

simpl Hi aplica un patró molt simple perquè el peó blanc avança i corona (es converteix en una dama), aleshores la torre negra fa escac en a4 i, per tant, blanques estan forçades a menjar la torre amb la dama blanca.

skach Es pot fer 1 o més escacs al rei blanc per haver sacrificat el peó.

skewr Hi ha una clavada potencial fent un atac doble: el peó blanc es corona i la torre negra mou a a4.

skrxp La torre negra pot aconseguir un atac doble o el rei negre pot atacar el peó blanc.

spcop Hi ha una oposició especial entre dos reis. És a dir, entenem que no és la oposició estàndard (com la de la variable **dsopp**)

stlmt El rei blanc és ofegat, és a dir: no té jugades legals per realitzar i el rei no es troba en estat d'escac. La partida acaba en taules.

thrsk Es fa escac a la descoberta (una peça que està interferint l'acció d'una segona, s'aparta del seu camí) fent un doble atac.

wkcti El rei blanc no pot controlar el punt d'intersecció. En el cas de la Figura 2, el punt d'intersecció seria f4.

wkna8 El rei blanc està a la casella a8.

wknck El rei blanc està en escac.

wkovl El rei blanc està sobrecarregat, és a dir: el rei blanc pot defensar una de les dues peces que estan sent amenaçades, per tant, sacrifica l'altre peça.

wkpos El rei blanc està en una potencial posició de rebre un atac doble.

wtoeg El rei blanc està a una casella de la cantonada.

target Blanques guanyen (*win*) o blanques perden (*nowin*).

És a dir, l'**objectiu** és construir una Xarxa Bayesiana de manera que, donada unes posicions concretes on només tenim la torre i el rei negres i, el rei i el peó blancs (aquest últim està en la posició del tauler a7), es pugui estimar la probabilitat que les blanques puguin guanyar o no.

Com que aquesta Xarxa Bayesiana, es farà servir per classificar si poden guanyar o no les blanques, s'utilitzaran dos possibles classificadors bayesians: el *Naive Bayes* i l'*Augmented Naive Bayes*.

En definitiva, per poder assolir aquest objectiu: en primer lloc es farà un preprocessing de la base de dades, seguidament, es separarà la base de dades amb un conjunt d'entrenament i un de test. Amb el d'entrenament, es durà a terme el procediment de k-fold cross-validació per tal d'entrenar i validar tant el Naive Bayes com l'Augmented Naive Bayes (s'utilitzarà el paquet **bnlearn** per entrenar cadascuna de les xarxes). També, a partir de les mesures de comportament triarem aquell que sigui l'òptim. Per altra banda, amb la xarxa escollida i el conjunt test farem una segona validació per acabar de constatar si la xarxa escollida funciona bé. I finalment, a partir de tota la base de dades, s'aprendrà el classificador bayesià escollit, per a fer la predicció de la classe de nous casos i predigui la classe d'alguns casos que ens han semblat interessants (mitjançant el paquet **gRain**).

2 Construcció d'un classificador Bayesià

En aquest apartat, com ja s'ha explicat anteriorment, s'explicaran i s'ensenyan els passos que s'han seguit per assolir l'objectiu proposat. Els enumerem a continuació:

El primer pas, és el **preprocessament de les dades** on es seleccionen les variables, mitjançant l'algoritme Stepwise, per posteriorment aprendre les xarxes. I també es separa la base de dades en un conjunt d'entrenament i un de test, on aquest últim s'utilitzarà per acabar de constatar si el classificador Bayesià escollit funciona bé.

Seguidament, amb el conjunt d'entrenament, es fa el **procés d'aprenentatge i validació**, mitjançant k-fold cross validation, tant pel classificador Naive Bayes com per l'Augmented Naive Bayes. I també la seva comparativa amb la mesura de comportament *Accuracy*.

Tanmateix, per acabar de constatar si el classificador Bayesià escollit funciona bé, es tornarà a fer la validació amb el conjunt de test.

Finalment, farem la construcció final del model amb tota la base de dades per fer la seva predicció de nous casos i aquells que s'han considerat interessants.

2.1 Preprocessament de les dades

En primer lloc, es carrega la base de dades al directori on es treballa i s'assegura que no hi hagi cap valor missing amb la funció **anyNA**. A més, s'assigna totes les variables com a categòriques amb la funció **factor** i es mira un resum descriptiu de cadascuna de les variables, el qual podem veure a la Taula 3.

Cal destacar que la variable **spcop** obté una distribució de les dades molt anòmla ja que només existeix un cas on aquesta variable pren el valor TRUE. D'aquesta manera, es tindrà en compte alhora de triar les variables que s'utilitzin per entrenar les xarxes.

A més a més, es pot veure que cap de les variables conté valors perduts, i per tant, és un fet destacable i que també s'ha de tenir en compte quan s'aprenen les xarxes.

Pel que fa al preprocessament de les dades, primerament s'ajusta un model de regressió logística amb la funció **glm** (veure Taula 10), ja que la variable classe del dataset és dicotòmica (0-blanques no poden guanyar, 1-blanques poden guanyar).

	Level	N	%
bkblk	FALSE	2839	88.8
	TRUE	357	11.2
bkwny	FALSE	2971	93.0
	TRUE	225	7.0
bkon8	FALSE	3076	96.2
	TRUE	120	3.8
bkona	FALSE	2874	89.9
	TRUE	322	10.1
bkspr	FALSE	2129	66.6
	TRUE	1067	33.4
bkxbq	FALSE	1722	53.9
	TRUE	1474	46.1
bkxcr	FALSE	2026	63.4
	TRUE	1170	36.6
bkxwp	FALSE	2500	78.2
	TRUE	696	21.8
blxwp	FALSE	1980	62.0
	TRUE	1216	38.0
bxqsq	FALSE	2225	69.6
	TRUE	971	30.4
cntxt	FALSE	1817	56.9
	TRUE	1379	43.1
dsopp	FALSE	2860	89.5
	TRUE	336	10.5
dwipd	g	991	31.0
	l	2205	69.0
hdchk	FALSE	3181	99.5
	TRUE	15	0.5
katri	b	224	7.0
	n	2526	79.0
	w	446	14.0
mulch	FALSE	3040	95.1
	TRUE	156	4.9
qxmsq	FALSE	3099	97.0
	TRUE	97	3.0
r2ar8	FALSE	1000	31.3
	TRUE	2196	68.7
reskd	FALSE	3170	99.2
	TRUE	26	0.8

	Level	N	%
reskr	FALSE	2714	84.9
	TRUE	482	15.1
rimmx	FALSE	2612	81.7
	TRUE	584	18.3
rkxwp	FALSE	2556	80.0
	TRUE	640	20.0
rxmsq	FALSE	3013	94.3
	TRUE	183	5.7
simpl	FALSE	1975	61.8
	TRUE	1221	38.2
skach	FALSE	3185	99.7
	TRUE	11	0.3
skewr	FALSE	980	30.7
	TRUE	2216	69.3
skrxp	FALSE	3021	94.5
	TRUE	175	5.5
spcop	FALSE	3195	100.0
	TRUE	1	0.0
stlmt	FALSE	3149	98.5
	TRUE	47	1.5
thrsk	FALSE	3060	95.7
	TRUE	136	4.3
wkcti	FALSE	2631	82.3
	TRUE	565	17.7
wkna8	FALSE	3021	94.5
	TRUE	175	5.5
wknck	FALSE	1984	62.1
	TRUE	1212	37.9
wkovl	FALSE	1189	37.2
	TRUE	2007	62.8
wkpos	FALSE	851	26.6
	TRUE	2345	73.4
wtoeg	n	2407	75.3
	t	789	24.7
target	nowin	1527	47.8
	won	1669	52.2

Taula 3: Freqüències absolutes de les variables del dataset **chess** amb els corresponents percentatges de freqüències relatives de cadascuna de les seves variables

A continuació, per seleccionar les variables estadísticament significatives realitzem una selecció per mitjà del Criteri d'Informació d'Akaike (AIC) amb l'*Stepwise Algorithm*, tant el *Forward* com el *Backward*, i guardem el nou model amb les variables escollides en un nou objecte. El millor model escollit després de fer el mètode *Stepwise* segons valor del AIC exclou les variables **stlmt**, **reskd**, **skewr**, **bkspr**, **simpl**, **wtog**, **dwipd** i **spcop**, i aquesta última ja s'ha pogut veure anteriorment que obté una distribució anòmala dels seus casos.

Per tant, aquestes variables no les considerarem al posterior entrenament de les xarxes.

I per últim, es separa la base de dades en un conjunt d'entrenament i en un de test on pel primer, es fa el **procés d'aprenentatge i validació**, mitjançant k-fold cross validation, tant pel classificador Naive Bayes com per l'Augmented Naive Bayes i pel test, s'acabarà de constatar si el classificador bayesià escollit funciona bé.

2.2 Naive Bayes classifier

En aquest apartat i a partir del conjunt d'entrenament es durà a terme l'aprenentatge de l'estructura i dels paràmetres del classificador Naive Bayes així com la seva validació, mitjançant el procediment de k-fold cross-validació amb $k = 10$.

És a dir, aquest conjunt d'entrenament es separarà en 10 parts proporcionals, que tindran aproximadament el mateix nombre de casos. Llavors es començarà un procés iteratiu on es repetirà 10 vegades el següent: s'aprendrà tant l'estructura com els paràmetres del classificador a partir del conjunt d'entrenament format per 9 trossos. Pel tros restant, es farà la validació, és a dir, per cada cas d'aquest s'entrenen els inputs al classificador entrenat i fem la predicció per l'output. Llavors per a cada iteració del procés, s'anirà canviant el tros del conjunt de test per a fer la corresponent validació.

A partir d'això podrem aconseguir la matriu de confusió i calcular les mesures de comportament corresponents per cadascuna de les iteracions.

A continuació s'explica amb més detall en què consisteix l'aprenentatge de l'estructura i dels paràmetres així com de la seva validació que es desenvolupa a cada iteració. També es mostrarà quines són les mesures de comportament que s'obtenen.

2.2.1 Aprenentatge d'estructura

Com ja s'ha esmentat, s'ha fet l'aprenentatge de l'estructura de la xarxa mitjançant el mètode heurístic de *Search-and-score*. Aquest mètode utilitza una funció de puntuació i l'algoritme intenta trobar l'estructura que la maximitzi, per això farem servir la funció **hc** de la llibreria **bnlearn**. En aquest cas, el nostre dataset conté només dades completes, com bé hem dit abans.

Com volem que el classificador bayesià sigui un Naive Bayes, introduïrem una *white list* perquè ens interessa que els arcs vagin des de la variable classe (**target**) fins a tota la resta de variables explicatives, i una *black list* per evitar que les variables explicatives tinguin fletxes entre elles.

2.2.2 Aprenentatge de paràmetres

Un cop ja tenim l'estructura del classificador, s'ha estimat els paràmetres, és a dir, les probabilitats de cada node condicionat al seu pare per a cada iteració.

2.2.3 Validació

L'últim pas és fer que el classificador bayesià que hem après a cadascuna de les iteracions, predigui per a cada cas de cadascun dels folds destinats a la validació, la probabilitat que assigni si les peces blanques podran guanyar o no.

D'aquesta manera, s'obté la matriu de confusió de cada iteració, així com les mesures de comportament calculades, com es pot visualitzar a continuació:

	Fold - 1	Fold - 2	Fold - 3	Fold - 4	Fold - 5	Fold - 6	Fold - 7	Fold - 8	Fold - 9	Fold - 10
Accuracy	89.22	83.53	89.62	87.64	86.18	88.49	91.67	90.70	85.19	85.20
True Positive Rate	89.17	79.25	88.72	88.73	84.87	88.39	88.99	88.03	82.35	87.18
True Negative Rate	89.29	86.71	90.55	86.47	87.40	88.57	94.12	92.91	87.90	83.46
Balanced Accuracy	89.23	82.98	89.63	87.60	86.14	88.48	91.56	90.47	85.12	85.32
Positive Predictive Value	89.92	81.55	90.77	87.50	86.32	86.09	93.27	91.15	86.73	82.26
F1 score	89.54	80.38	89.73	88.11	85.59	87.22	91.08	89.56	84.48	84.65

Taula 4: Mesures de comportament per cada fold del classificador Naive Bayes

2.3 Augmented Naive Bayes classifier

Tal com s'ha realitzat el classificador de Naive Bayes, s'han seguit els mateixos passos per a realitzar l'aprenentatge i la validació per l'Augmented Naive Bayes. En aquest cas, l'única cosa que varia és com es defineix l'aprenentatge de l'estructura per a cada iteració, com s'exposarà al següent apartat.

2.3.1 Aprenentatge d'estructura

Quan volem que el classificador bayesià sigui un Augmented Naive Bayes, introduïm una *white list* perquè ens interessa que els arcs vagin des de la variable classe (**target**) fins a tota la resta de variables explicatives, però en aquest cas no afegim una *black list* perquè no ens cal evitar que les variables explicatives tinguin fletxes entre elles.

2.3.2 Aprenentatge de paràmetres

De manera similar a l'aprenentatge de paràmetres del Naive Bayes, s'ha estimat els paràmetres, és a dir, les probabilitats de cada node condicionat al seus pares per a cada iteració.

2.3.3 Validació

Com ja s'ha explicat a la validació pel classificador del Naive Bayes, 2.2.3, l'últim pas és fer que el classificador bayesià que hem après per cadascuna de les iteracions, predigui per cada cas de cadascun dels folds destinats a la validació, la probabilitat que assigni si les peces blanques podran guanyar o no.

D'aquesta manera, s'obté la matriu de confusió de cada iteració, així com les mesures de comportament calculades, com es pot visualitzar a continuació:

	Fold - 1	Fold - 2	Fold - 3	Fold - 4	Fold - 5	Fold - 6	Fold - 7	Fold - 8	Fold - 9	Fold - 10
Accuracy	95.69	96.75	96.90	97.42	96.34	96.80	95.59	98.44	97.93	98.80
True Positive Rate	96.67	96.15	98.48	98.59	97.48	98.18	98.15	99.14	98.31	100.00
True Negative Rate	94.64	97.18	95.24	96.12	95.28	95.71	93.28	97.87	97.56	97.74
Balanced Accuracy	95.66	96.67	96.86	97.36	96.38	96.94	95.72	98.50	97.94	98.87
Positive Predictive Value	95.08	96.15	95.59	96.55	95.08	94.74	92.98	97.46	97.48	97.48
F1 score	95.87	96.15	97.01	97.56	96.27	96.43	95.50	98.29	97.89	98.72

Taula 5: Mesures de comportament per cada fold del classificador Augmented Naive Bayes

2.4 Tria del clasificador bayesià final

Una vegada ja tenim el dos clasificadors bayesians Naive Bayes i Augmented Naive Bayes, hem de triar quina de les dues xarxes modelitza millor les nostres dades d'escacs, i això ho podem fer a partir de les mesures de bondat d'ajust de cadascuna de les xarxes.

Com que amb el procés de validació de cada xarxa, s'ha aconseguit una mostra de la mesura Accuracy, s'ha mirat si aquestes dues mostres segueixen una distribució de normalitat, a través del test de Shapiro Wilk. Aquest considera com a hipòtesi nul·la que la mostra en qüestió segueix la distribució normal.

S'ha vist que efectivament, els dos p-valors són majors a 0.05 (respectivament són 0.847 i 0.708), i per tant, no tenim evidències per rebutjar aquesta hipòtesi de normalitat a les dues mostres.

D'aquesta manera, s'ha desenvolupat un t-test de mostres aparellades, per veure si les mitjanes de les accuracies per cada fold del Naive Bayes i Augmented Naive Bayes es poden considerar diferents. Aquest test considera com a hipòtesi nul·la que les mitjanes de les dues mostres són iguals. No obstant, el p-valor ha resultat ser menor a 0.001 i, per tant, tenim evidències per rebutjar aquesta hipòtesi nul·la i considerar que les mitjanes de les accuracies són diferents.

Com es pot observar, a la taula següent, la mitjana de l'Accuracy del Augmented Naive Bayes és major al del Naive Bayes. Per tant, el model escollit serà l'Augmented Naive Bayes.

	Naive Bayes	Augmented Naive Bayes
Accuracy	87.74	97.07
True Positive Rate	86.57	98.12
True Negative Rate	88.74	96.06
Balanced Accuracy	87.65	97.09
Positive Predictive Value	87.56	95.86
F1 score	87.03	96.97

Taula 6: Mitjanes de les mesures de comportament del classificador Naive Bayes i Augmented Naive Bayes

Així doncs, podem veure que totes les altres mesures (*True Positive Rate*, *True Negative Rate*, *Positive Predictive Value*, *F1 score*) que hem calculat per saber com de bé s'estima les xarxes bayesianes, les del Augmented Naive Bayes són més elevades (>95%) que les del Naive Bayes.

2.4.1 Aprenentatge i validació pel conjunt test del classificador escollit

Finalment el classificador escollit és l'Augmented Naive Bayes i, en aquest cas, tornarem a fer l'aprenentatge de l'estructura, considerant una *white list* que forci tot els arcs de la variable classe (**target**) fins a la resta de variables, però sense una *black list* per a que el model pugui crear arcs entre les variables explicatives. També farem l'aprenentatge dels paràmetres i ambdós es faran a partir del conjunt d'entrenament. Un cop fet aquests aprenentatge, es fa la validació sobre el conjunt tests. Les mesures de comportament obtingudes es poden veure a la Taula 7.

	Mètriques
Accuracy	96.71
True Positive Rate	97.76
True Negative Rate	95.71
Balanced Accuracy	96.74
Positive Predictive Value	95.62
F1 score	96.68

Taula 7: Mesures de comportament del classificador Augmented Naive Bayes amb l'aprenentatge sobre el conjunt d'entrenament i la validació sobre el de test

Observem, finalment, que el classificador Augmented Naive Bayes obté unes mètriques molt bones (>94%). Al següent apartat ja podrem entrenar la nostra xarxa Bayesiana final amb **totes** les dades fent servir un Augmented Naive Bayes, per després procedir a fer les prediccions.

3 Aprenentatge i predicció per a noves partides amb el classificador final

Un cop s'ha après l'estructura i els paràmetres del classificador Augmented Naive Bayes a partir de tota la base de dades, ja estem preparats per poder simular noves partides d'escacs on es doni aquesta situació de final de partida on les peces blanques tenen el rei i un peó, mentre que les negres tenen el rei i una torre. No obstant, com es tracta d'un Augmented Naive Bayes, tenint molts nodes i molts arcs entre aquests (veure Figura 5), la distribució de probabilitat conjunta no obtindrà probabilitats per totes i cadascuna de les possibles combinacions que es poden donar amb aquestes variables. Per tant, pot ser que les probabilitats de predicció no es puguin calcular. En aquests casos que hem considerat rellevant classificar, aplicarem la xarxa Bayesiana amb Naive Bayes, ja que aquest té la propietat de predir per a qualsevol nou cas. Podem veure la corresponent estructura de l'Augmented Naive Bayes i la del Naive Bayes generades amb la funció `graphviz.plot` a la Figura 5 i 6, respectivament.

Amb el Naive Bayes predirem dues propostes de partides d'escacs, que es poden veure representades a les Figures 3 i 4 i les seves corresponents prediccions estan a la Taula 8.

	Predicció	Confidence Level (CL) en %	Risc de reincidència
Jugada nova 1	won	67.52	67.52
Jugada nova 2	nowin	99.88	0.12

Taula 8: Predicció de dos jugades noves amb el Naives Bayes entrenat

Amb l'Augmented Naive Bayes també predim dos finals de partides, i les seves corresponents prediccions estan a la Taula 9.

	Predicció	Confidence Level (CL) en %	Risc de reincidència
Jugada nova 1	won	83.98	83.98
Jugada nova 2	nowin	68.8	31.2

Taula 9: Predicció de dos jugades noves amb l'Augmented Naives Bayes entrenat

4 Referències

- [1] rchess *A Chess package for R*. <http://jkunst.com/rchess/> [Online; visitat el 27 de març de 2021]
- [2] chess *Definition of chess*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/chess> [Online; visitat el 27 de març de 2021]
- [3] escacs *Escacs* <https://www.enciclopedia.cat/ec-gec-0153105.xml> [Online; visitat el 27 de març de 2021]
- [4] *Fases de la partida*. <https://www.123ajedrez.com/la-partida-de-ajedrez/fases-de-la-partida> [Online; visitat el 27 de març de 2021]
- [5] Final (escacs) *Finals contra rei i peó*. [https://ca.wikipedia.org/wiki/Final_\(escacs\)](https://ca.wikipedia.org/wiki/Final_(escacs)) [Online; visitat el 27 de març de 2021]
- [6] Escacs *L'escaquer*. <https://ca.wikipedia.org/wiki/Escacs> [Online; visitat el 27 de març de 2021]
- [7] Base de dades *Chess (King-Rook vs. King-Pawn) Data Set*. <https://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Chess+%28King-Rook+vs.+King-Pawn%29> [Online; visitat el 27 de març de 2021]
- [8] escac i mat! <https://www.enciclopedia.cat/ec-gec-0229671.xml> [Online; visitat el 8 d'abril de 2021]

A Annex

	Estimate	Std. Error	z value	Pr(> z)
(Intercept)	-0.0267	0.9777	-0.03	0.9782
bkbkTRUE	5.5019	0.6667	8.25	0.0000
bknwyTRUE	8.1035	1.2881	6.29	0.0000
bkon8TRUE	-6.2764	1.1419	-5.50	0.0000
bkonaTRUE	-3.6138	0.6553	-5.51	0.0000
bksprTRUE	-0.2133	0.3192	-0.67	0.5041
bkxbqTRUE	4.0130	0.4736	8.47	0.0000
bkxcrTRUE	-1.1294	0.3951	-2.86	0.0043
bkxwpTRUE	1.3558	0.7235	1.87	0.0609
blxwpTRUE	-2.3534	0.7895	-2.98	0.0029
bxqsqTRUE	-37.0606	663.2263	-0.06	0.9554
cntxtTRUE	-1.1261	0.5577	-2.02	0.0435
dsoppTRUE	1.6302	0.4747	3.43	0.0006
dwipdl	-0.1663	0.3281	-0.51	0.6121
hdchkTRUE	-22.8198	9027.1090	-0.00	0.9980
katrin	3.4570	0.5776	5.99	0.0000
katriw	8.1036	0.9507	8.52	0.0000
mulchTRUE	-10.9328	1.8880	-5.79	0.0000
qxmsqTRUE	5.4414	0.9081	5.99	0.0000
r2ar8TRUE	-0.8848	0.5035	-1.76	0.0788
reskdTRUE	-0.2835	1.6745	-0.17	0.8656
reskrTRUE	-1.3756	0.4884	-2.82	0.0049
rimmxTRUE	83.0630	1247.2067	0.07	0.9469
rkxwpTRUE	1.6233	0.7217	2.25	0.0245
rxmsqTRUE	-4.8069	0.5364	-8.96	0.0000
simplTRUE	-0.0397	0.2782	-0.14	0.8865
skachTRUE	-2.7302	1.5892	-1.72	0.0858
skewrTRUE	0.1431	0.3873	0.37	0.7118
skrxpTRUE	-2.8784	0.7466	-3.86	0.0001
spcopTRUE	-21.3896	48196.1423	-0.00	0.9996
stlmtTRUE	-10.9730	5134.8656	-0.00	0.9983
thrskTRUE	-2.4217	0.7399	-3.27	0.0011
wkctiTRUE	1.4413	0.4925	2.93	0.0034
wkna8TRUE	-13.9101	1.6674	-8.34	0.0000
wknckTRUE	-10.3333	0.6991	-14.78	0.0000
wkovlTRUE	-2.1560	0.5336	-4.04	0.0001
wkposTRUE	3.8434	0.4796	8.01	0.0000
wtoegt	0.0790	0.3903	0.20	0.8395

Taula 10: Model de regressió logística ajustat amb extttglm

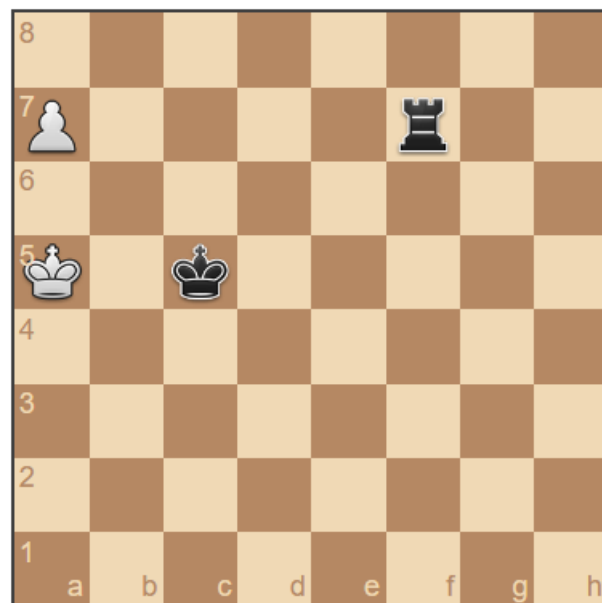


Figura 3: Diagrama d'escacs. Torre i rei negres contra rei i peó blancs. Jugada nova 1.

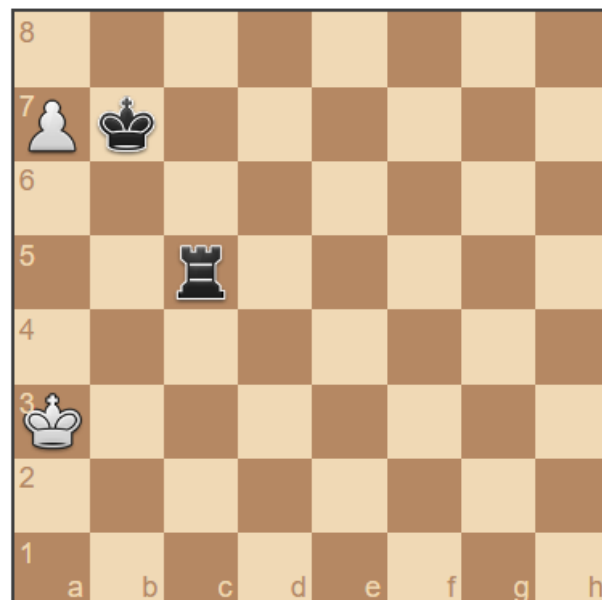


Figura 4: Diagrama d'escacs. Torre i rei negres contra rei i peó blancs. Jugada nova 2.

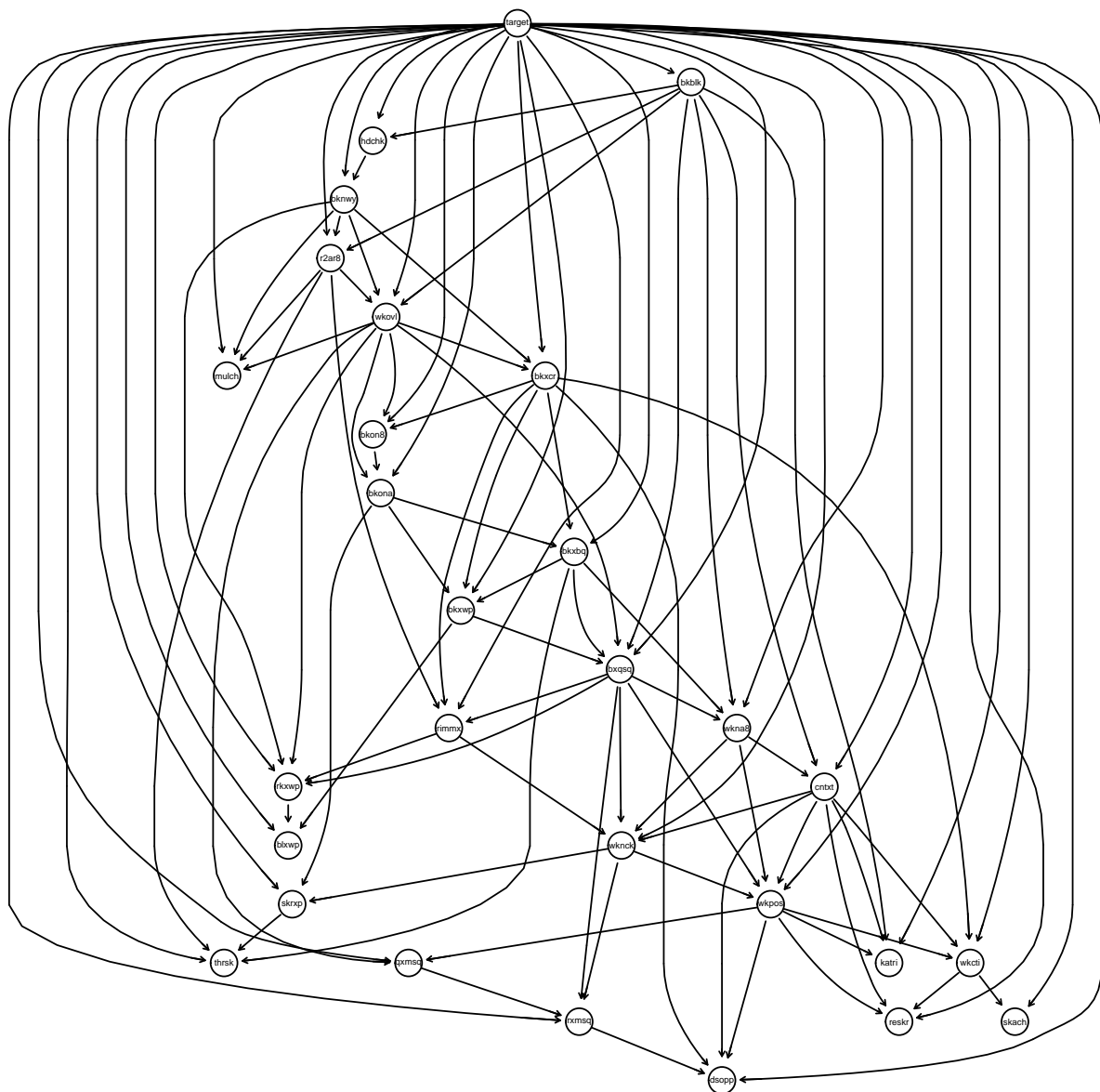


Figura 5: Graf del classificador Augmented Naive Bayes final

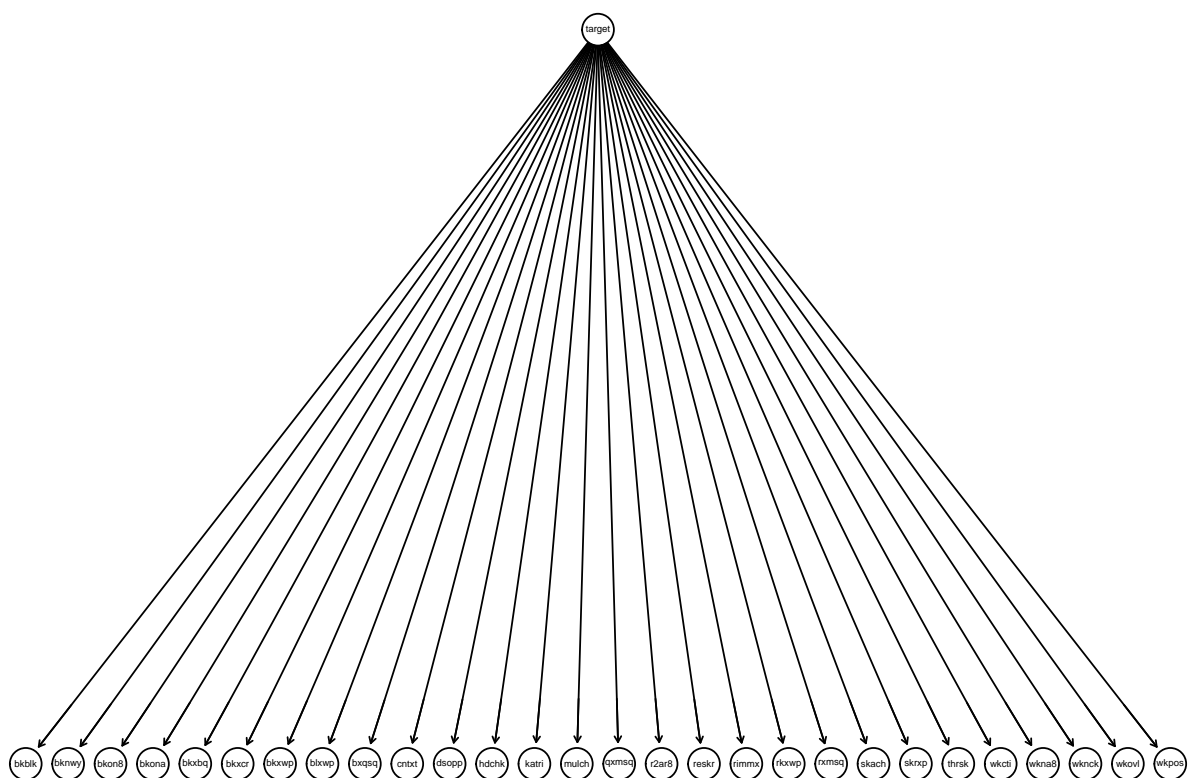


Figura 6: Graf del classificador Naive Bayes final