

# Proseminar „Theoretische Informatik“

Frist für die Ausarbeitung: 31.März 2018

## Thema 6: Spielbäume

Dieses Thema bezieht sich hauptsächlich auf Kapitel 5.3 im Skript „Entwurfs- und Analysemethoden für Algorithmen“ [1]. In einem 30-minütigen Vortrag soll ein Überblick auf das Themengebiet *Spielbäume* gegeben werden. Die Folien sowie die Ausarbeitung sind mit L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Beamer und die Grafiken selbst zu erstellen.

Die Ausarbeitung soll eine inhaltliche Zusammenfassung des Kapitels darstellen. Dabei soll insbesondere auf Alpha-Beta-Pruning sowie weitere Heuristiken in der Literatur eingegangen werden.

## Literatur

- [1] Sascha Klüppelholz. *Entwurfs- und Analysemethoden für Algorithmen*. Skript zur Vorlesung SS 2016.