



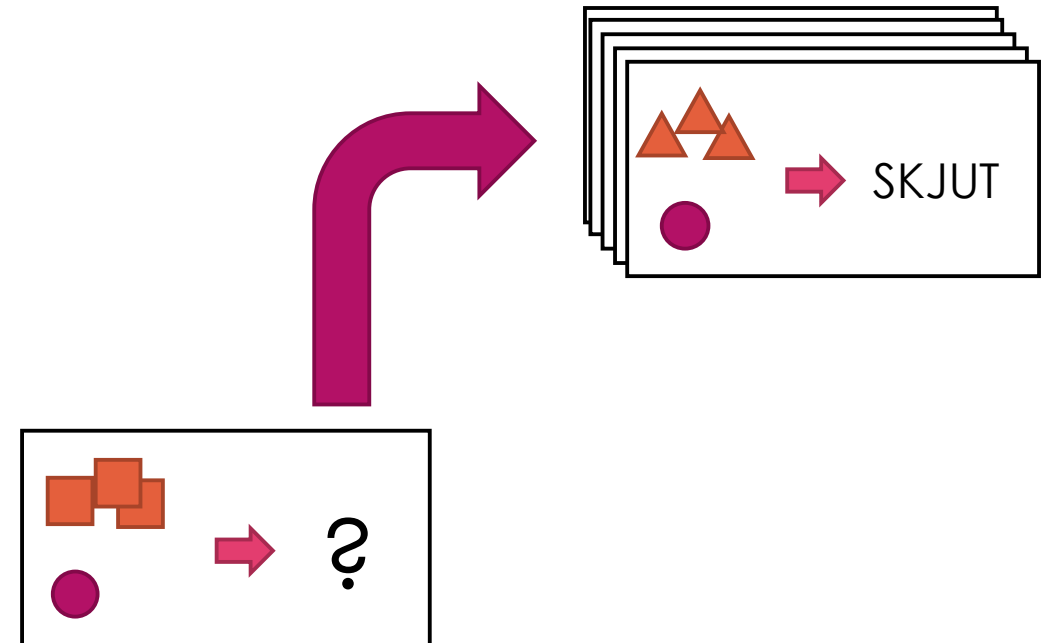
En Flexibel Schack AI- agent Baserad på Case- Based Reasoning

Introduktion

- ▶ Vem är jag?
- ▶ Delar
 - ▶ Case-based reasoning
 - ▶ Varierbar skicklighetsnivå
 - ▶ Schack
- ▶ Metod
- ▶ Frågor

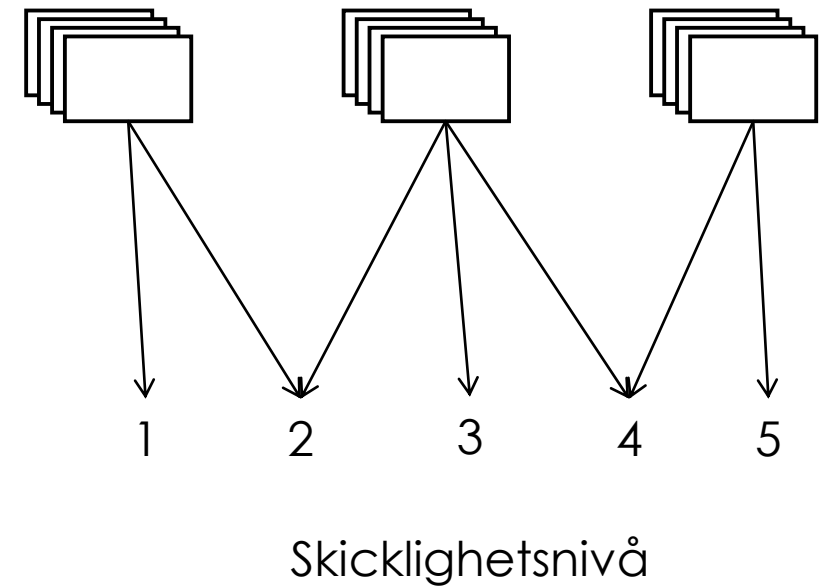
Case-based reasoning

- ▶ Problemlösning
- ▶ Lärdom från tidigare problem
- ▶ Exempel: en soldat
- ▶ Fallbas
- ▶ Expertdata
- ▶ Tidigare forskning
 - ▶ (Aha, Molineaux & Ponson 2005)
 - ▶ (Rekaber, Shadfer & Osareh 2012)



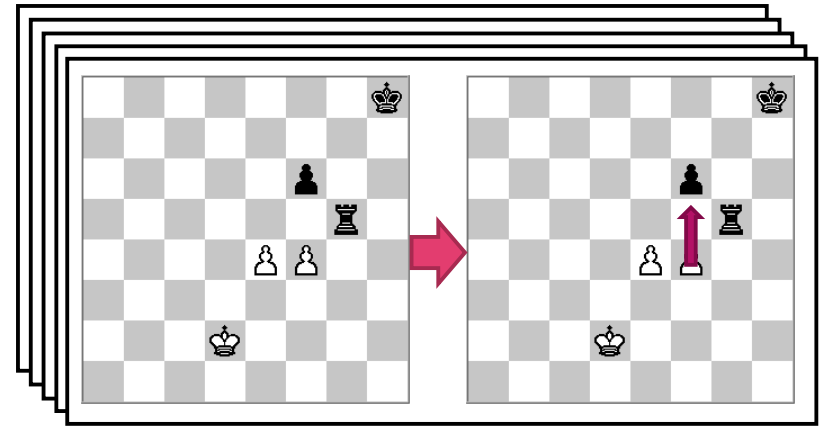
Varierbar skicklighetsnivå

- Forskning: en expert per beteende
- Fler skicklighetsnivåer än experter
- Undersöka om minskade resurskrav



Varför schack?

- ▶ Exempel
- ▶ Relativt få och små lägen
 - ▶ Shack: djup max ~100 drag
 - ▶ RTS: djup 30-60 per sekund
- ▶ Stort ekosystem
- ▶ Dokumenterade matcher



Metod

- ▶ Schackmotor
- ▶ Spelade matcher
- ▶ Rankning
- ▶ Spela mot sig själv

Frågor?