

Game Playing

Game Theory

Gamification

Game Theory

| | | A | |
|---|-----------|---------|-----------|
| | | ชั่งทอง | รับสารภาพ |
| B | ชั่งทอง | 20, 20 | 15, 0 |
| | รับสารภาพ | 0, 15 | 10, 10 |

A, B เป็นคู่เกม

ถ้าเกมเป็น A จ้างทองไหม?

| | ชั่งทอง | รับสารภาพ |
|----------|-------------------|--|
| | 20, 0 | 15, 10 |
| In-total | $\bar{x} = 10$ ปี | $\bar{x} = 12.5$ ปี \Rightarrow A ควรชั่งทอง |

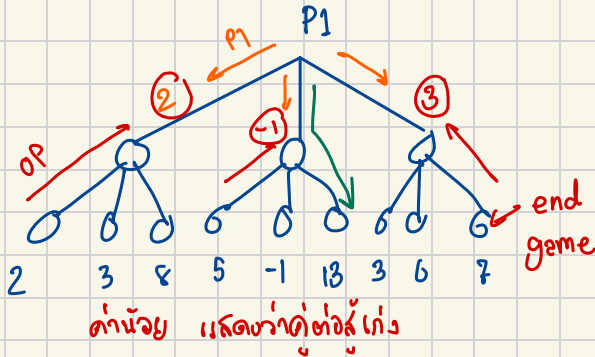
DTAC + AIS สำหรับโปรแกรมทั้งหมด DTAC + AIS เปลี่ยนรับสารภาพที่สุด

Gamification เอน reward ไปไว้ใน trending cost เพื่อให้น่าสนใจ

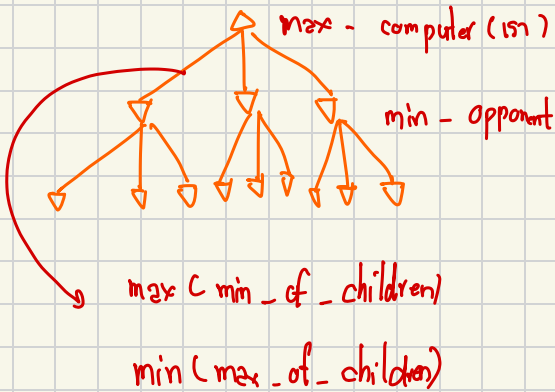
Game Playing

- จำนวน ≥ 2 players

Optimal opponent คือตัวที่เรา
ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด คือ เราได้ -1



Minimax algorithm



Tic-tac-Toe

branching factor 9 $O(9^9)$

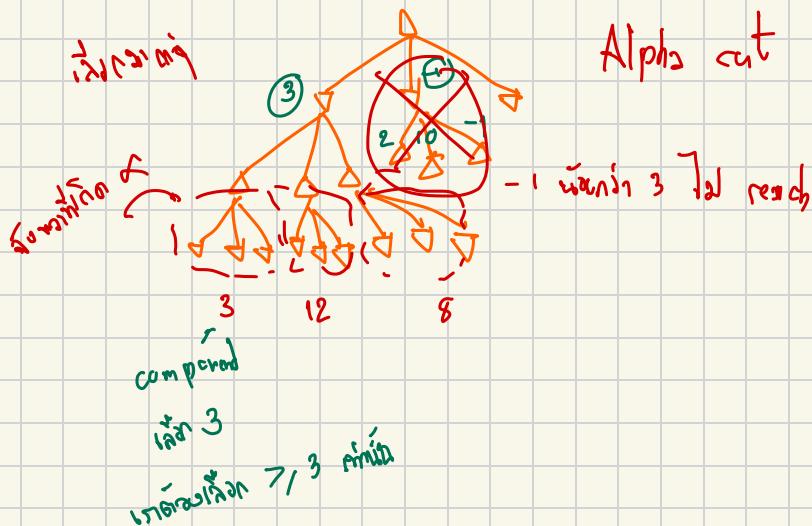
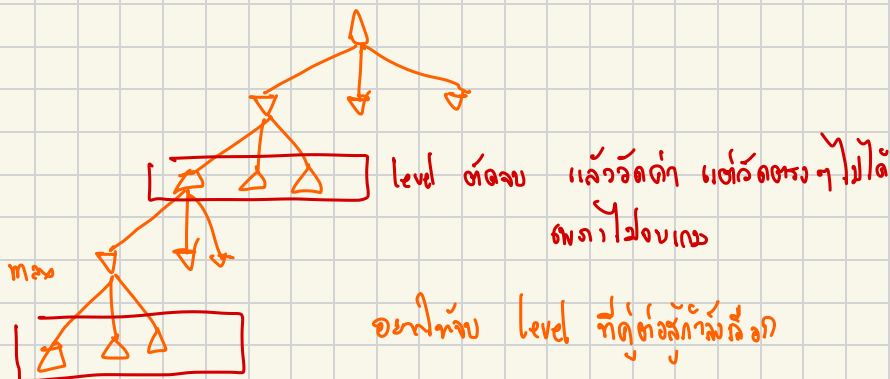
$$m = 9$$

chess

$$b \approx 35$$

$$m = 100$$

$$O(35^{100})$$



13 cut

เลือกน้อยกว่า

