

# AI Konzept

Yifeng, Jonas

September 2018

# 1 Konzept der Verschiedenen Schwierigkeitsstufen

## 1.1 Einfache AI

Wie wählen wir die Karte? Beste von 2 Karten waehlen → Bewegung prüfen, wenn bei beiden ein schlagen möglich ist, zufällig auswählen

Wie wählen wir die Bewegung? Figur schlagen → Scoring erhöhen

## 1.2 Mittlere AI

Wie wählen wir die Karte? Beste von 2 Karten waehlen → welche Karte kann ich danach benutzen?  
Entscheidungsbaum der Tiefe 2  
Dann wie in der einfachen AI

Wie wählen wir die Bewegung? Kann meine Figur geschlafen werden? → Scoring verringern  
Kann ich eine Figur schlagen? → Scoring erhöhen  
Unendlich Mnuspunkte wenn der eigene Meister geschlagen werden kann

## 1.3 Schwere AI

Wie wählen wir die Karte? Erweitert die mittlere AI  
Noch weiterdenkender Binärer-Entscheidungsbaum mit Tiefe 3

Wie wählen wir die Bewegung? Bewegung Entscheidungsbaum(maxSearch), bzw Pfad mit höchsten Kosten