

Feature set analysis for chess \exists UIN networks

Tesis de Licenciatura

Martín Emiliano Lombardo

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

2024



Introducción
●○○○○○○○○○

Engine
○

Feature set
○
○
○○
○○○
○○○○

NNUE
○

Training
○

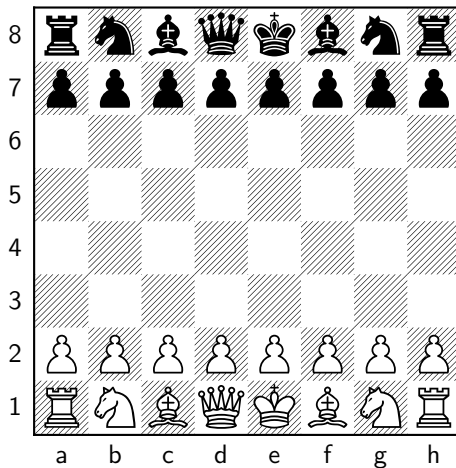
Experiments
○

Conclusión
○○

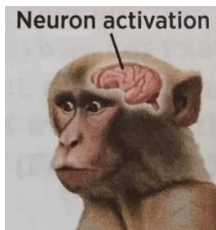
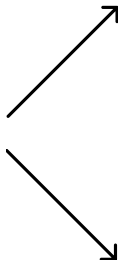
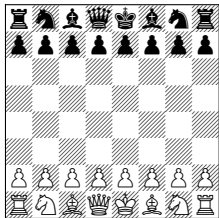
Introducción

Ajedrez

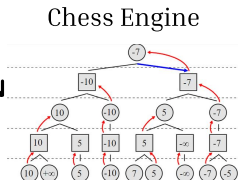
- Dos jugadores
- Suma cero



Humano vs. Computadora

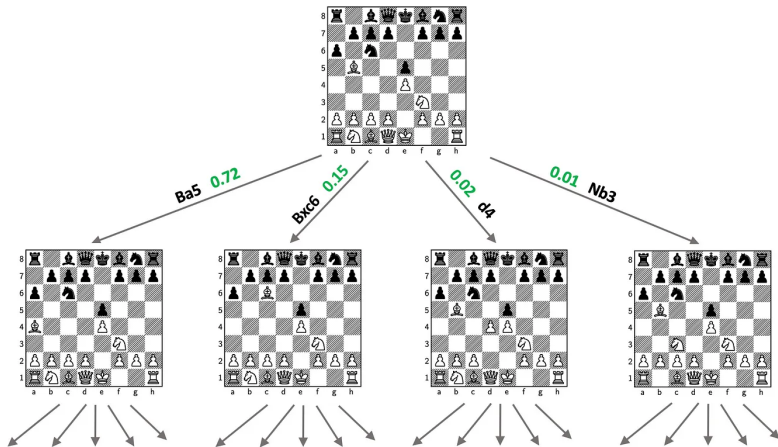


→ e2e4



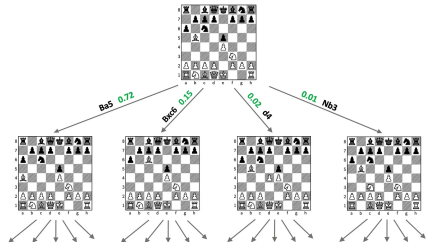
→ e2e4

Ajedrez como árbol



Motores de ajedrez (Chess Engines)

- Exploran el árbol de juego (Minimax, MCTS, etc.)
- Utilizan funciones de evaluación en las hojas
- La evaluación se propaga hacia arriba, según el algoritmo



Función de evaluación

$$f \left(\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline \text{♔} & & & \text{♚} & & & & \text{♖} \\ \hline \text{♜} & & \text{♜} & & \text{♜} & \text{♜} & \text{♜} & \\ \hline & & \text{♝} & \text{♝} & \text{♞} & & & \\ \hline & \text{♞} & & & \text{♞} & & & \\ \hline \text{♙} & \text{♙} & & \text{♙} & & \text{♘} & \text{♙} & \\ \hline & \text{♞} & & & \text{♙} & & & \text{♙} \\ \hline \text{♖} & & & \text{♚} & \text{♚} & & & \text{♖} \\ \hline \end{array} \right) = 5$$

(adelanto) Feature set

$$f \left(\begin{array}{c} \text{Chessboard diagram} \end{array} \right) = 5$$

Motores de ajedrez (breve historia)

Plan

asdasd

- Text visible on slide 1
- Text visible on slide 2
- Text visible on slide 3
- Text visible on slide 4

asdasd

Contenido

1 Introducción

2 Engine

3 Feature set

- Motivación
- Definición
- Operadores

4 NNUE

5 Training

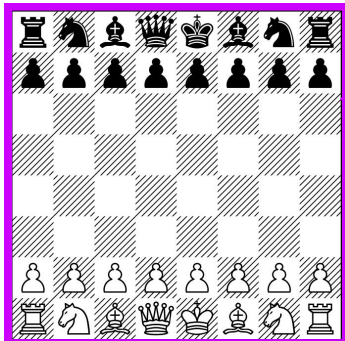
6 Experiments

7 Conclusión

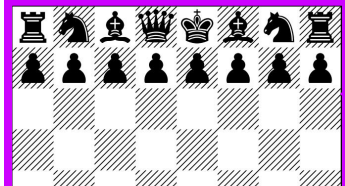
Engine

Feature set

¿Cómo transformar la posición a un vector?



$$f(?) = ?$$



feature set!

$$f(?) = ?$$

Definición

Un **feature set** S_P se define con un conjunto S y un predicado asociado $P(e)$, donde:

- S es un conjunto de conceptos (rol, color, celda, número, etc.).
- $P(e)$ es un predicado que determina si e está presente (o *activo*) en la posición (implícita).
- Cada elemento en S_P es un *feature*.
- Cada *feature* es un valor en el vector de entrada, valiendo 1 si está *activo* y 0 si no.

Ejemplos de S

Información posicional:

$$\text{FILES} = \{a, b, \dots, h\}$$

$$\text{RANKS} = \{1, 2, \dots, 8\}$$

$$\text{SQUARES} = \{a1, a2, \dots, h8\}$$

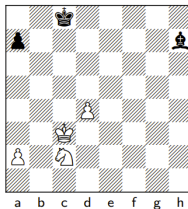
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Información sobre las piezas:

$$\text{ROLES} = \{ \text{♟ Pawn}, \text{♞ Knight}, \text{♝ Bishop}, \text{♖ Rook}, \text{♕ Queen}, \text{♔ King} \}$$

$$\text{COLORS} = \{ \text{○ White}, \text{● Black} \}$$

Ejemplo completo



	Feature set	
	$(\text{FILES} \times \text{COLORS})_P$	$(\text{FILES} \times \text{ROLES})_Q$
Active features	$\langle a, \bigcirc \rangle, \langle a, \bullet \rangle, \langle c, \bullet \rangle,$ $\langle c, \bigcirc \rangle, \langle d, \bigcirc \rangle, \langle h, \bullet \rangle$	$\langle a, \text{♙} \rangle, \langle c, \text{♔} \rangle, \langle c, \text{♘} \rangle,$ $\langle d, \text{♙} \rangle, \langle h, \text{♗} \rangle$

$P(\langle f, c \rangle)$: there is a piece in file f with color c .

$Q(\langle f, r \rangle)$: there is a piece in file f with role r .

Operación: Suma \oplus (concatenación)

Hay veces que es útil combinar información de dos *feature sets*

S_P, T_Q : feature sets

$$S_P \oplus T_Q = (S \cup T)_R$$

$$\text{where } R(e) = \begin{cases} P(e) & \text{if } e \in S \\ Q(e) & \text{if } e \in T \end{cases}$$

Operación: Producto \times (and)

$$S_P \times T_Q = (S \times T)_R$$

$$\text{where } R(\langle e_0, e_1 \rangle) = P(e_0) \wedge Q(e_1)$$

Feature set: ALL

La codificación más natural de una posición de ajedrez

$$ALL : (SQUARES \times ROLES \times COLORS)_P$$

$P(\langle s, r, c \rangle)$: there is a piece in square s with role r and color c

- Es pequeño: $64 \times 6 \times 2 = 768$ *features*
- Es completo: contiene toda la información de la posición
- Es muy rápido computar cuáles *features* están activas

Feature set: KING-ALL ó “KA”

Los engines modernos usan variaciones del siguiente feature set.
Permite entender la posición en relación a la posición del rey:

$$\text{KING-ALL} = \text{SQUARE}_K \times \text{ALL}$$

$K(s)$: s is the square of the king of the side to move

- Es grande: $64 \times 768 = 49152$ *features*
- Es muy rápido como ALL
- Entrenarlo require un dataset más grande y lleva más tiempo (no me meto acá)

NNUE

motivacion comparacion de burns

Introducción
○○○○○○○○○○

Engine
○

Feature set
○
○
○○
○○○
○○○○

NNUE
○

Training
●

Experiments
○

Conclusión
○○

Training

Introducción
○○○○○○○○○○

Engine
○

Feature set
○
○
○○
○○○
○○○○

NNUE
○

Training
○

Experiments
●

Conclusión
○○

Experiments

Introducción
○○○○○○○○○○

Engine
○

Feature set
○
○
○○
○○○
○○○○

NNUE
○

Training
○

Experiments
○

Conclusión
●○

Conclusión

Ajedrez

■ asdasd