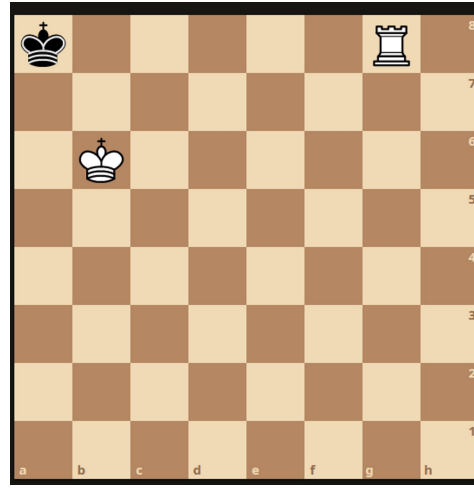
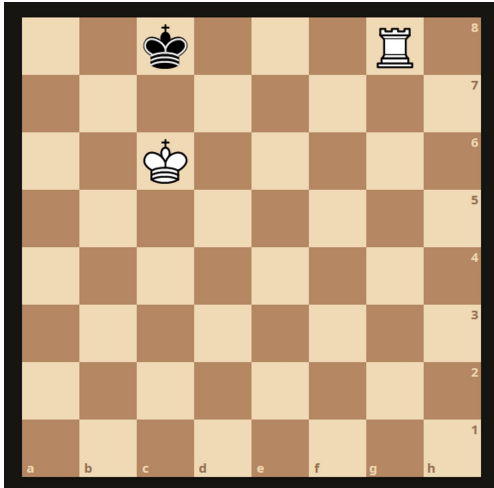


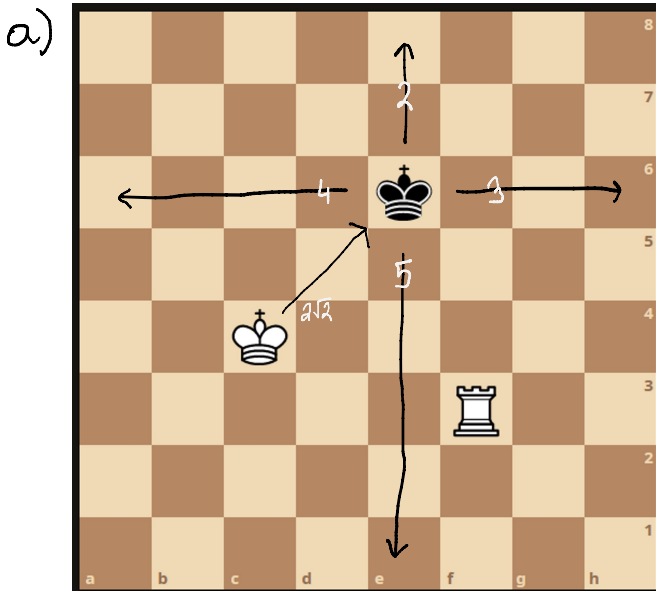
Zad 1.

niedziela, 2 kwietnia 2023 21:48

Zadanie 1. 1 Zaproponuj optymistyczną heurystykę dla zadania z końcówkami szachowymi z P1 (chodzi o heurystykę używaną w algorytmie A^*). Jak zmieniłoby się to zadanie (i heurystyka), gdyby czarne też miały wieżę i gdyby celem był jakikolwiek mat (tzn. mat białych lub czarnych)? W każdym wariancie postaraj się, by heurystyka zwracała możliwie duże wartości (i tym samym była użyteczna).



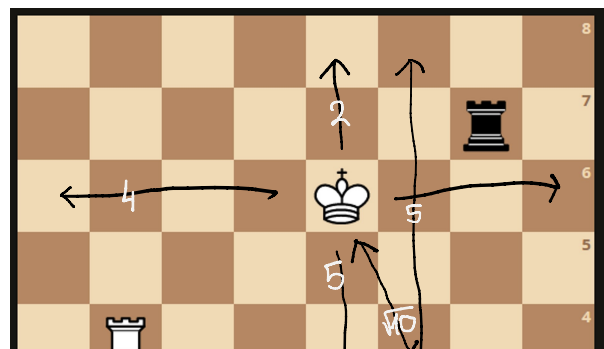
(*) przykładowe pozycje końcowe. widać, że czarny król musi być napewno przy ścianie, natomiast biały król musi uniemożliwiać mu odejście od tej ściany



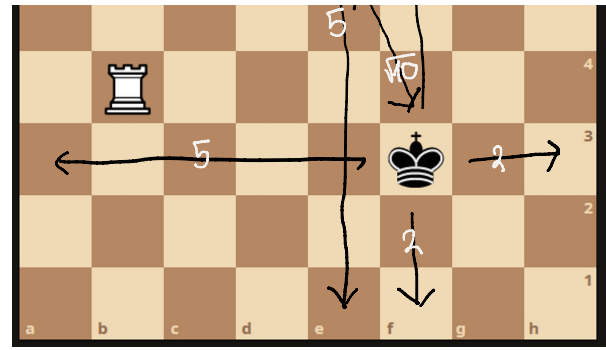
- w turze czarnych preferujemy pozycje, w których czarny król jest blisko jednej z band
- w turze białych preferujemy pozycje, w których biały król jest blisko czarnego (euklidesowo)
- pozycje patowe w obu ruchach wyceniamy na $+\infty$

b) idea jest podobna tylko

- w turze czarnych jeżeli biały król jest bliżej jednej z band, to idziemy w jego stronę, wpp. idziemy w stronę



idziemy w jego stronę,
 wpp. idziemy w stronę
 bandy
 • w turze białych
 analogicznie
 paty też analogicznie



relaksacje w obu zadaniach to ignorowanie
 wierz