









Zad 3.

poniedziałek, 29 maja 2023 21:01

Zadanie 3. Gry karciane są dobrym przykładem sytuacji, w której nie tylko występuje element losowy (rozdawanie kart), ale również gracz musi podejmować decyzje w sytuacji, w której nie zna w pełni stanu gry (nie wie, co otrzymali inni gracze). Gdy programuje się takiego agenta, często używanym pomysłem jest wielokrotne losowanie możliwego stanu gry (czyli bieżącego układu kart), znajdowanie najlepszego ruchu w tym stanie (używając standardowych metod rozwiązywania gier z jawnym stanem) i ostateczny wybór ruchu, który był najlepszy w największej liczbie losowań.

Wyjaśnij następujące kwestie:

- Co może oznaczać: losowanie **możliwego** stanu?
- W jakich sytuacjach losowanie z poprzedniego punktu chcielibyśmy wykonywać przypisując stanom niejednakowe prawdopodobieństwa? Co można w ten sposób uzyskać i jakie to rodzi problemy?
Uwaga dla osób mało grających w gry karciane: wiele gier ma element licytacji, w której gracze deklarują (często wielokrotnie) jaki wariant przyszłej rozgrywki wydaje im się odpowiedni.
- Jaki istotny aspekt gier karcianych jest pomijany w tym podejściu?

a) nie znamy wszystkich informacji na temat stanu rozgrywki (np. ręki przeciwnika) więc możemy spróbować rozważyć możliwe stany (np. talia składa się z 4 kart:    ). my na ręce mamy kartę . wiemy, że oponent ma jedną kartę [nie wiemy jaką, więc rozważamy opcje: , , ] ...

b) np. w pokera jeżeli ktoś podbija stawkę, to jest możliwość, że ma dobry układ (oczywiście może blefować), więc możemy skupić się na stacjach gdzie jego karty współgrają z tymi na stole
→ ogólnie elementy licytacji w grach pozwalają nam potencjalnie ukierunkować się w stronę konkretnych stanów

c) problemem jest to, że pomijamy

c) problemem jest to, że pomijamy
element socjologiczny tego typu
gier (dajemy się robić w konia)