|  |
| --- |
| **Izstrādājiet heiristiskā novērtējuma funkciju spēlei, kas jums ir dota e-studiju kursa aktivitātē** |
| **Dodiet to virsotņu iezīmes, kuras atbilst datora uzvarai (sliktākajā gadījumā - neizšķirtam)**  W |
| **Norādiet ceļus, kurus plānojat analizēt** *(norādiet tos kā virsotņu secību, piemēram, A-G-K, vai ievietojiet uzdevumā esošo koka attēlu un izceliet tos citā krāsā)*  ACIRW, ACISW, ACJTW, ACJUW, ACKSW |
| **Norādiet to līmeņu iezīmes, kuros plānojat analizēt virsotnes**  3 un 1 |
| **Aprakstiet jūsu pamanītās atšķirības spēles stāvokļus raksturojošo parametru vērtībās virsotnēm iepriekšējā solī identificētajos līmeņos**   1. Līmenī atšķirību nav, tiek izmantota tikai virsotne C   3. Līmenī virsotņu skaitļu virknes atšķirās, bet jebkuras virsotnes summa novedīs pie tā, ka punktu skaits būs 10 |
| **Atspoguļojiet identificētās atšķirības matemātiskās funkcijas veidā**  F1 = Punktu skaits - Skaitļu virknes summa  (Jo lielāka vērtība, jo labāk) [tā var būt arī negatīva] |
| **Aprēķiniet funkcijas vērtības virsotnēm iepriekš identificētajos līmeņos**  C | F = 4 - 3+2+8+2 = -12  R | F = 6 – 1 + 2 = 3 |

**Iesniedziet savu risinājumu kā faila pielikumu e-studiju kursa aktivitātē!**