הגישה הקלאסית מול הגישה הקישורית: בחינת גישות קוגניטיביות בפתרון בעיות

מנחה: פרופ' מיכאל ברמן

מאת: נתאי יחזקאלי



def next_stat(stat, sign):
 """
The function gets an element

The function gets an element from STAT and a sign and return the "next" STAT. :param stat: The STAT :param sign: the sign. :return: Element from STAT.

if stat==STAT[0]: return sign
if (stat in STAT[1:4] and sign=='o') or (stat in STAT[5:8] and sign == 'x') or //
stat==STAT[4]: return 'xo'
else:

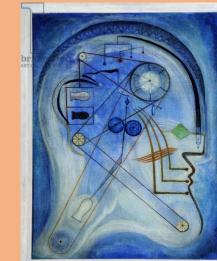
if len(stat)<3 :
 return stat+sign
return stat</pre>

דוגמא למשחק שעליו הגישה נבדקה: פרמוטציות אפשריות של מהלכים מול הגישה הקישורית

משחק איקס-עיגול		
	תוצאות	באחוזים
4 (permutations) אונות של	44	0.5%
חונות של O (PDP) סונות של	7,970	99%
7	67	0.5%
משחקים"כ משחקים	8,081	100%



הגישה הקישורית (PDP*):



יחידות עיבוד המכילות מידע על מצב הכלים בלוח המתקשרות זו עם זו וע"י כך מערכת היחידות מקבלת מידע על הלוח ו"מחליטה" על המהלך הבא...

יתרון: הרבה יותר קרובה לדרך המחשבה שלנו מאשר עץ מינימקס (הגישה הקלאסית).

*PDP = Parallel Distributed Processing





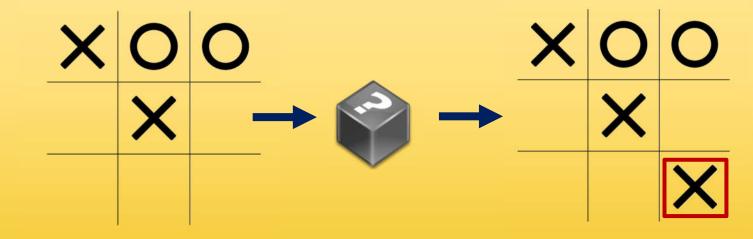
מטרות הפרויקט:

:הפרויקט הינו מחקרי ומטרותיו היו

- .1 מימוש הגישה הקישורית כקוד.
- 2. בדיקה עד כמה היא מצליחה לנבא את המהלך הבא בהצלחה*.

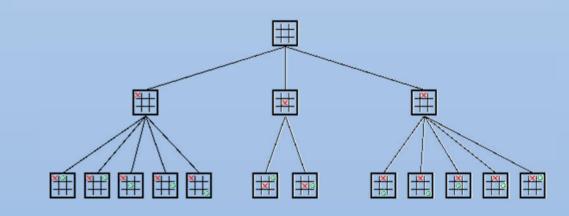
*חיזוי המהלך הבא בהצלחה, פירושו שלא יהיה בסוף הפסד – אלא ניצחון או תיקו.;

אנחנו נדרשים לבצע את המהלך הבא במשחק כלשהו, כיצד אנחנו עושים זאת?



הפרויקט בחן שתי גישות קוגניטיביות בבחינת המהלך הבא:

הגישה הקלאסית:



עץ מינימקס. ככל הנראה אינו מחקה את החשיבה שלנו.