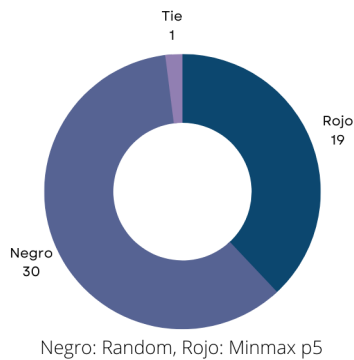


DCCanicas

Para la ejecución de DCCanicas se realizó un estudio analítico en el cuál se testeó Random y Minmax, para diferentes parámetros, cantidad de juegos y tamaño del tablero.

1. Los resultados de 50 juegos en el tablero de 7x7 usando Random como jugador negro y Minmax con profundidad 5 como jugador rojo.

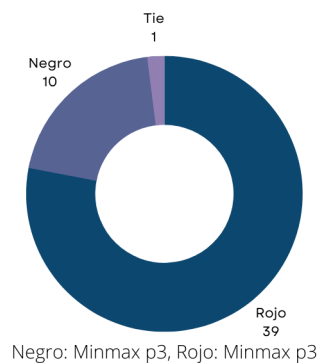


Para la ejecución de 50 juegos, podemos ver en los resultados graficados que el negro gana 30 veces, el rojo 19 veces y solamente existe un empate.

Podemos ver cómo Random le gana a Minmax, siendo el rojo el primer jugador en poner fichas.

2. Los resultados de 50 juegos en el tablero de 7x7 utilizando Minmax en ambos robots, con la misma profundidad.

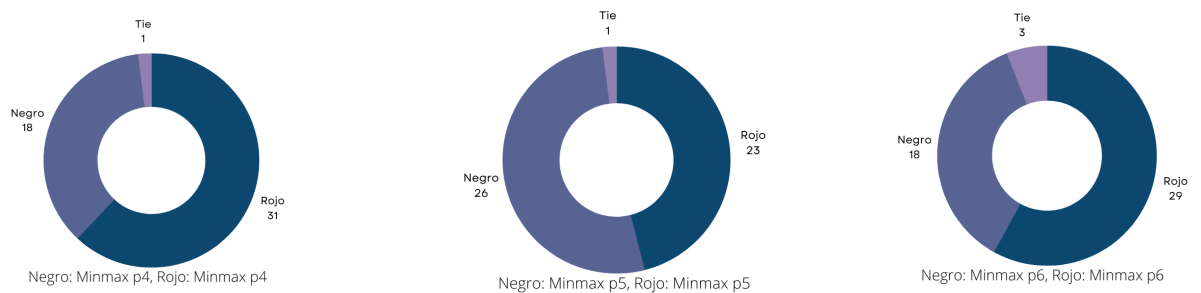
En el siguiente set de testeos, se usó para ambos Minmax con iguales profundidades, y esta se varió en diferentes test. Así poder analizar cómo varía según la profundidad.



Para una profundidad de 3, en cincuenta juegos se tiene que el rojo ganó 39 de ellos, el negro 10 y solo un empate.

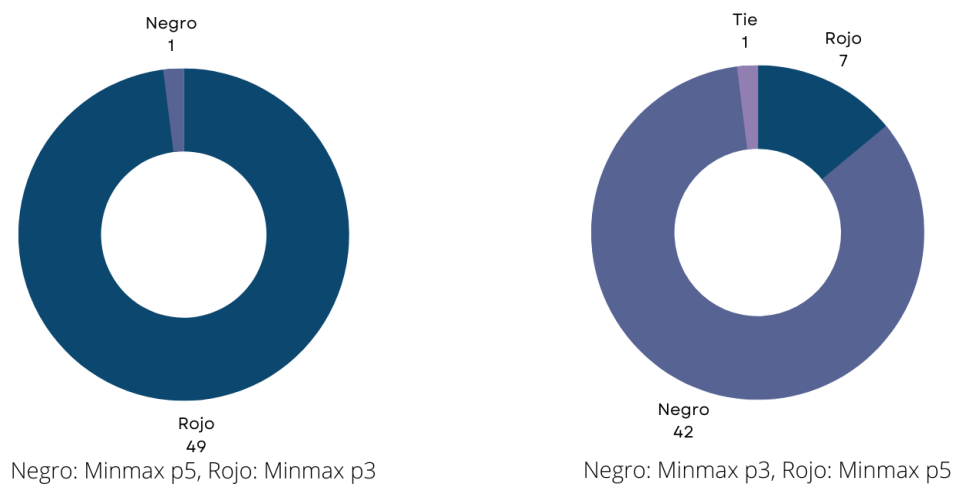
Esto se debe a que para igual niveles de profundidad en Minmax, el jugador rojo tiene ventajas al empezar el juego. Debido a esto puede mantenerse ganador en la mayoría de juegos.

Se probó distintos valores de profundidad, para test de 50 juegos y se vio como en



todo ellos se mantiene la tendencia de ganar el rojo.

- Los resultados de 50 juegos en el tablero de 7x7 utilizando Minimax en ambos robots, pero con profundidades diferentes (profundidad 3 en robot rojo y profundidad 5 en robot negro, por ejemplo).



Para profundidades opuestas en los colores para reiterativos juegos, vemos que el rojo tiene una ventaja mayor, esto también se entiende debido a que es el primer jugador en elegir donde poner su pieza.