# Podstawy sztucznej inteligencji

**Projekt**

Temat projektu: ***Nauczyć sieć neuronową grać w kółko i krzyżyk.***

**Autorzy**:

Jan Kumor

Rafał Wądołowski

Michał Witanowski

# Cel projektu

Celem projektu jest stworzenie interaktywnej aplikacji pozwalającej użytkownikowi grać w kółko  
i krzyżyk ze sztuczną siecią neuronową. Interfejs powinien pozwalać na przeprowadzenie procesu uczenia sieci oraz ich porównania.

# Decyzje projektowe

Głównymi decyzjami projektowymi, jakie należało podjąć przed przystąpieniem do implementacji aplikacji, były:

* sposób odwzorowania stanu planszy i następnego ruchu w wejściach i wyjściach sieci neuronowej,
* metodę uczenia sieci (offline/online, algorytm uczenia).

Zdecydowano się, że danymi wejściami do sieci będzie aktualny stan planszy (9 neuronów), gdzie każdemu polu planszy odpowiada jeden neuron:

* kółko – wartość **-1**,
* krzyżyk – wartość **1**,
* puste pole – wartość **0**.

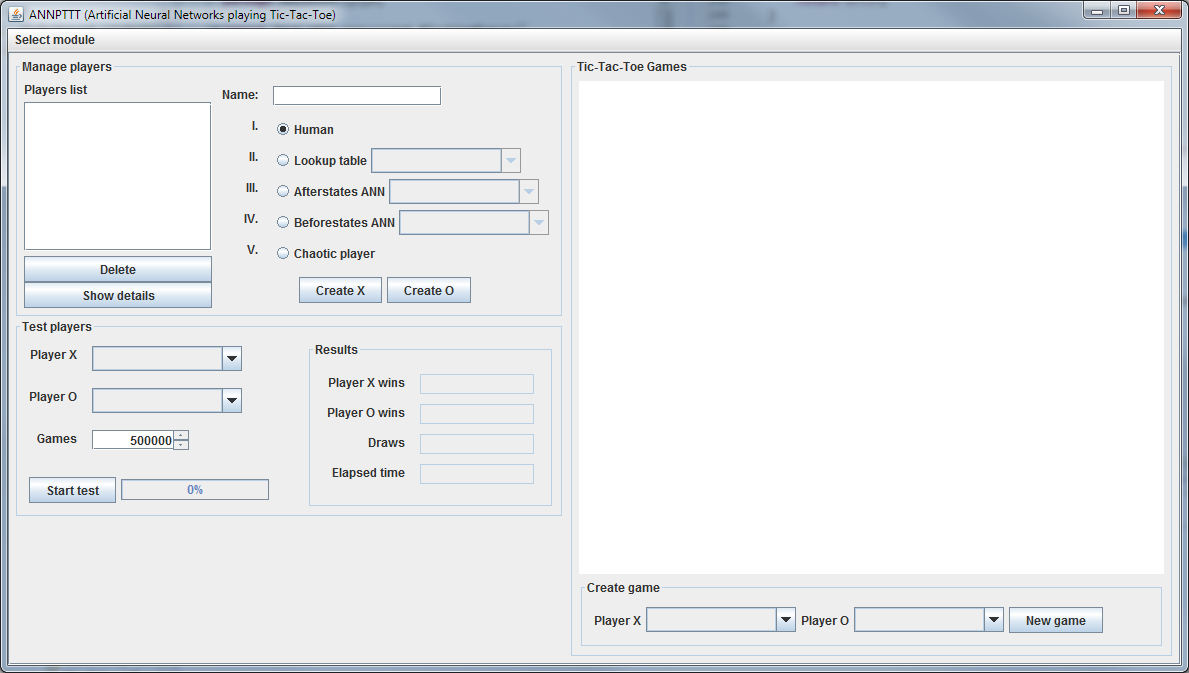
Przewidziano dwa podejścia do reprezentacji danych wyjściowych sieci:

* *Afterstate*: Jedno wyjście, określające prawdopodobieństwo wygrania przy planszy w danym stanie. Do podjęcia ruchu wymagane jest uruchomienie sieci tyle razy, ile zostało wolnych pól aby wybrać najlepiej rokujące.
* *Beforestate*: 9 wyjść – tablica wskazująca prawdopodobieństwo wygranej przy podjęciu danego ruchu. Dzięki temu, sieć będzie wykonywała taki ruch, gdzie największą wartość będzie na wyjściu sieci. Ponadto w tym podejściu wektor danych uczących będzie mniejszy, ponieważ nie będzie posiadać stanów końcowych gry.

Jako metodę uczenia sieci wybrano algorytm wstecznej propagacji błędu. Jedynym problemem był sposób pozyskania danych uczących. Uczenie sieci na podstawie rozgrywanych z użytkownikiem gier zajęłoby zbyt dużo czasu, dlatego zdecydowano się na wygenerowanie danych automatycznie. Tabelę afterstates można stworzyć rozgrywając wszystkie możliwe gry. Wykorzystano algorytm Q-learning, przy pomocy którego określono prawdopodobieństwo wygranej przy danych układzie planszy. W przypadku podejścia beforestates wymagana jest konwersja tablicy.

# Instrukcja

## Menu gry (*Tic-Tac-Toe Game Module*)



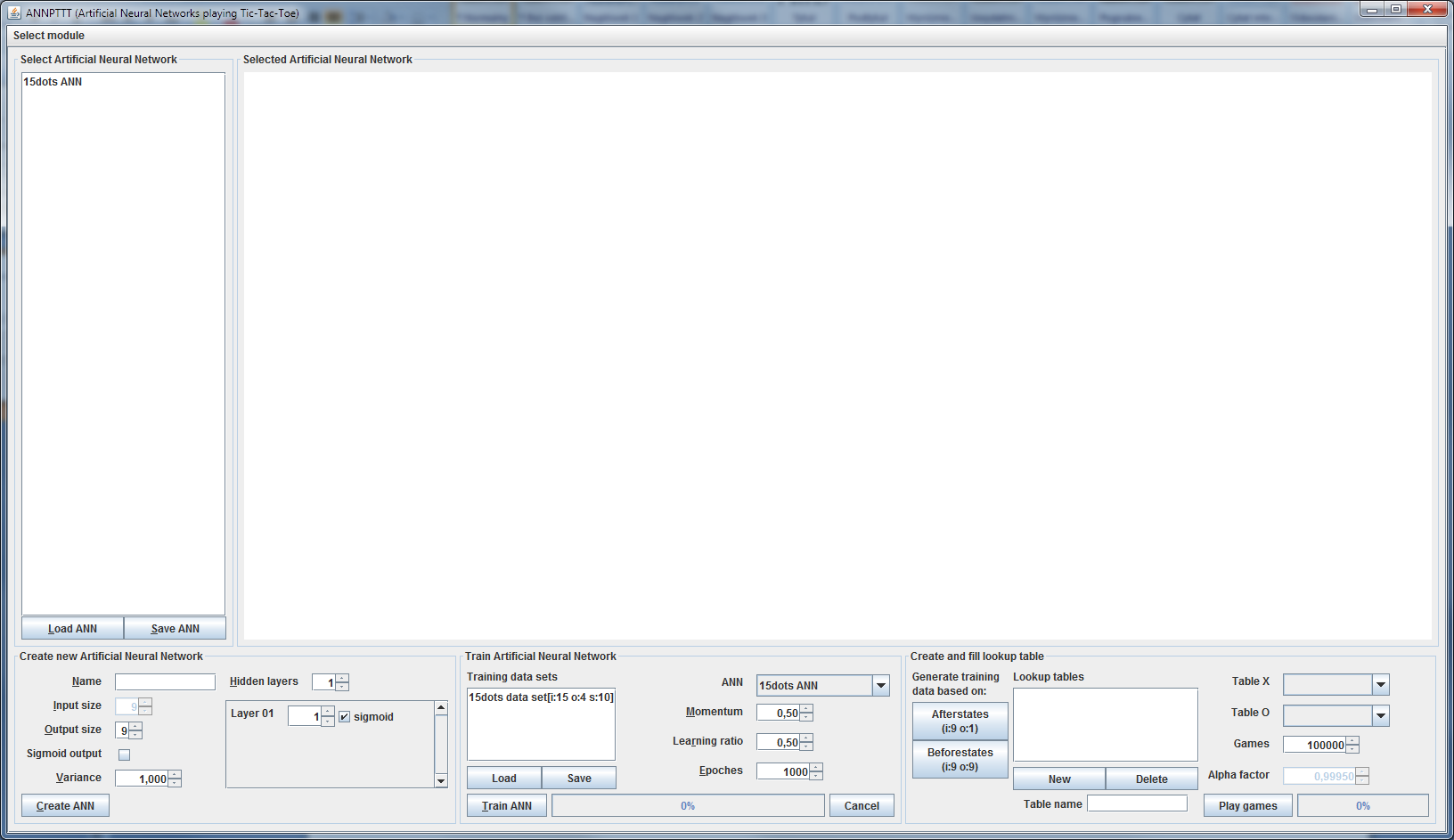
W menu gry można zarządzać listą graczy, porównywać ich i odbywać grę. Przewidziano następujących typów graczy:

* *Human* (użytkownik),
* *Lookup table* (gracz podejmujący ruch na podstawie tabeli z prawdopodobieństwami wygrania),
* *Afterstates ANN* (sieć neuronowa z 1 wyjściem określającym prawdopodobieństwo wygrania w danym układzie planszy),
* *Beforestates ANN* (sieć neuronowa z 9 wyjściami prawdopodobieństwo wygrania przy podjęciu danego ruchu),
* *Chaotic* (gracz podejmujący losowe ruch, używany głównie do testowania – dobrze nauczona sieć nie powinna nigdy przegrywać).

W polu *Test players*  można porównać dwóch komputerowych graczy. Po rozegraniu *N* gier wyświetlane są statystyki (ile razy wygrał krzyżyk, ile razy wygrało kółko, ile było remisów, itp.).

Pole *Create game* służy do tworzenia nowej gry. Wybierając dwóch komputerowych graczy można obejrzeć przebieg gry.

## Menu sieci neuronowych (*Artificial Neural Networks Module*)



W menu sieci neuronowych można tworzyć, uczyć sieci oraz generować dla nich wektory testowe.

Aby stworzyć i nauczyć sieć należy kolejno:

1. Rozegrać gry budujące tablicę LUT w polu *Create and fill lookup tables*.
2. Wygenerować wektory uczące przy pomocy przycisku *Afterstates* lub *Beforestates.*
3. W polu *Create new Artificial Neural Network* stworzyć nową sieć. Należy pamiętać, że w przypadku wybrania danych typu Afterstates sieć musi mieć 1 wyjście, a dla danych Beforestates – 9.Można tu skonfigurować ilość warstw ukrytych oraz liczbę neuronów w każdej warstwie.
4. W polu *Train Artificial Neural Network* należy wybrać sieć w polu *ANN*, dane uczące (*Training data sets*) oraz ustawić parametry procesu uczenia:
   1. *Momentum* – bezwładność,
   2. *Learning ratio* – skalowanie korekcji wag neuronów,
   3. *Epoches* – liczba epok (rund) uczenia.

# Budowa programu

TODO

# Wnioski

TODO