

Übungen *Handlungsplanung und Allgemeines Spiel* - Blatt 6

Stefan Edelkamp

Peter Kissmann

Abgabe 02.02.2011, Besprechung 03.02.2011

1. (Verbesserung UCT-Spieler) Verbessert eure UCT-Spieler, indem ihr zumindest eines der in der Vorlesung vorgestellten Verfahren (MAST, TO-MAST, PAST, FAST oder RAVE) implementiert. Vergleicht die Performance des resultierenden Spielers mit der des ursprünglichen Spielers in einer Reihe von Zweipersonenspielen, in denen ihr die beiden Spieler gegeneinander antreten lasst (jeweils in beiden Rollen).
2. (Regel-Umordnung) Ladet euch die Spielregeln für Zhadu2 (zhadu2.gdl) herunter. Messt, wie viele Zustände ihr in fest vorgegebener Zeit mit fester Suchstrategie (ohne Zufall – UCT mit stets identischer Saat des Zufallszahlengenerators sollte auch eine feste Suchstrategie sein) ihr expandieren könnt.
Versucht, die Regeln (etwa entsprechend der Ordnung von Konjunktionen, wie in der Vorlesung vorgestellt, oder nach anderen Methoden, die euch sinnvoll erscheinen) zu optimieren. Überprüft, wie viele Zustände die selbe Suchstrategie jetzt in der selben Zeit expandieren kann.
Versucht, diese Regel-Umordnungen zu automatisieren und in euren Spieler zu integrieren.