

Inteligência Artificial

Aula 8
Profª Bianca Zadrozny
<http://www.ic.uff.br/~bianca/ia>

Aula 8 - 08/04/2009

Busca Competitiva

Capítulo 6 – Russell & Norvig
Seção 6.1, 6.2 e 6.3

Aula 8 - 08/04/2009

Até aqui...

- Problemas sem interação com outro agente.
- O agente possui total controle sobre suas ações e sobre o efeito de suas ações.
- Muitas vezes encontrar a solução ótima é factível.

Aula 8 - 08/04/2009

Jogos vs. busca

- O oponente é “imprevisível”
 - O agente tem que levar em consideração todos os movimentos possíveis de oponente.
- Limite de tempo
 - O agente tem que tomar uma decisão, mesmo que não seja ótima.

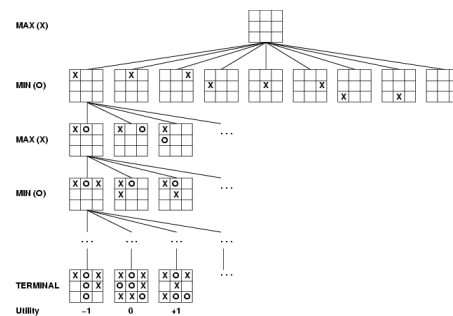
Aula 8 - 08/04/2009

Decisões ótimas em jogos

- Consideraremos jogos com dois jogadores:
 - MAX e MIN
 - MAX faz o primeiro movimento e depois eles se revezam até o jogo terminar.
- Um jogo pode ser definido como um problema de busca com:
 - estado inicial
 - função sucessor (-> movimento, estado)
 - teste de término
 - função utilidade: dá um valor numérico para os estados terminais

Aula 8 - 08/04/2009

Exemplo: Árvore de jogo (2 jogadores)



Do ponto de vista de MAX, valores altos de utilidade são bons.

Aula 8 - 08/04/2009

Estratégias ótimas

- A solução ótima para MAX depende dos movimentos de MIN, logo:
 - MAX deve encontrar uma *estratégia de contingência* que especifique o movimento de MAX no estado inicial, e depois o movimento de MAX nos estados resultantes de cada movimento de MIN e assim por diante.

Aula 8 - 08/04/2009

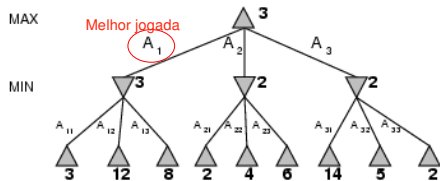
Estratégias ótimas

- Dada uma árvore de jogo, a estratégia ótima pode ser determinada a partir do valor *minimax* de cada nó.
- O valor minimax (para MAX) é a utilidade de MAX para cada estado, **assumindo que MIN escolhe os estados mais vantajosos** para ele mesmo (i.e. os estado com menor valor utilidade para MAX).

Aula 8 - 08/04/2009

Minimax

- Melhor estratégia para jogos determinísticos
- Idéia: escolher a jogada com o melhor retorno possível supondo que o oponente também vai fazer a melhor jogada possível
- Ex: Jogo simples, cada jogador faz um movimento



Aula 8 - 08/04/2009

Valor minimax

VALOR-MINIMAX(n)=

$$\begin{cases} \text{UTILIDADE}(n) & \text{se } n \text{ é terminal} \\ \max_{x \in \text{Succ}(n)} \text{Valor Minimax}(s) & \text{se } n \text{ é um nó de MAX} \\ \min_{x \in \text{Succ}(n)} \text{Valor Minimax}(s) & \text{se } n \text{ é um nó de MIN} \end{cases}$$

Aula 8 - 08/04/2009

Algoritmo minimax

```
function MINIMAX-DECISION(state) returns an action
    v ← MAX-VALUE(state)
    return the action in SUCCESSORS(state) with value v

function MAX-VALUE(state) returns a utility value
    if TERMINAL-TEST(state) then return UTILITY(state)
    v ← -∞
    for a, s in SUCCESSORS(state) do
        v ← MAX(v, MIN-VALUE(s))
    return v

function MIN-VALUE(state) returns a utility value
    if TERMINAL-TEST(state) then return UTILITY(state)
    v ← ∞
    for a, s in SUCCESSORS(state) do
        v ← MIN(v, MAX-VALUE(s))
    return v
```

Aula 8 - 08/04/2009

Propriedades do algoritmo minimax

- Equivale a uma busca completa em profundidade na árvore do jogo.
 - m: profundidade máxima da árvore
 - b: movimentos válidos em cada estado
- **Completo?** Sim (Se a árvore é finita)
- **Ótimo?** Sim (contra um oponente ótimo)
- **Complexidade de tempo?** $O(b^m)$
- **Complexidade de espaço?** $O(bm)$
- Para xadrez, $b \approx 35$, $m \approx 100$ para jogos "razoáveis"
 - solução exata não é possível

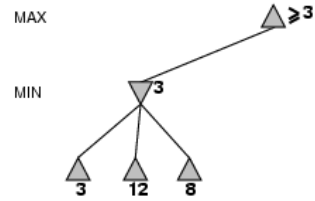
Aula 8 - 08/04/2009

Poda α - β

- Algoritmo minimax: n° de estados do jogo é exponencial em relação ao n° de movimentos
- Poda α - β :
 - calcular a decisão correta sem examinar todos os nós da árvore,
 - retorna o mesmo que minimax, porém sem percorrer todos os estados.

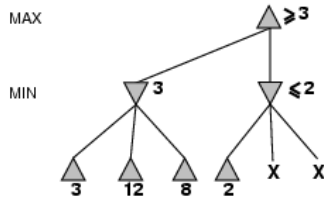
Aula 8 - 08/04/2009

Poda α - β



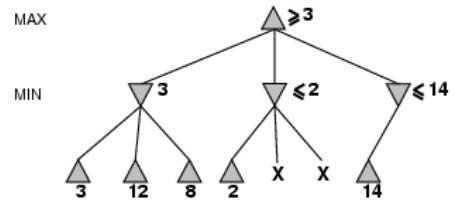
Aula 8 - 08/04/2009

Poda α - β



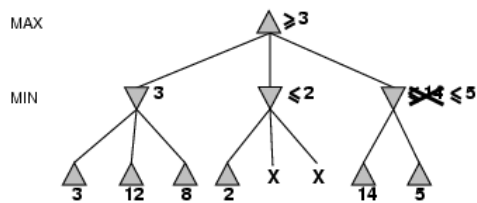
Aula 8 - 08/04/2009

Poda α - β



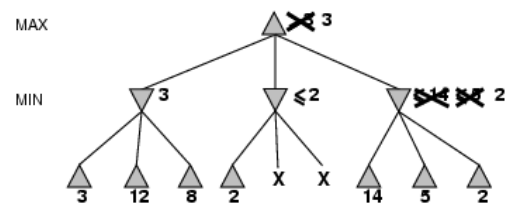
Aula 8 - 08/04/2009

Poda α - β



Aula 8 - 08/04/2009

Poda α - β



Aula 8 - 08/04/2009

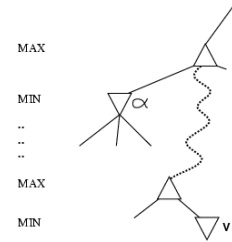
Poda α - β

- A efetividade da poda α - β depende da ordem em que os sucessores são examinados.
- Com a melhor ordem possível a complexidade de tempo = $O(b^{m/2})$
 - **dobra** a profundidade da busca que conseguimos fazer

Aula 8 - 08/04/2009

Por que “ α - β ” ?

- α é o valor da melhor escolha (valor mais alto) encontrado até então para qualquer ponto de escolha de MAX;
- Se v é pior do que α , MAX não percorrerá este caminho (irá podar este ramo de busca)
- β é definido de maneira análoga.



Aula 8 - 08/04/2009