

JEDNOSTAVNI AI AGENT ZA IGRU ŠAH

SEMINARSKI RAD



IGRA ŠAH

- 2 Igrača
- Pješak, Skakač, Lovac, Kula, Kraljica, Kralj
- 10^{120} mogućih različitih igara

ŠAH – ORGANIZACIJA KODA



ChessMain.py



ChessEngine.py

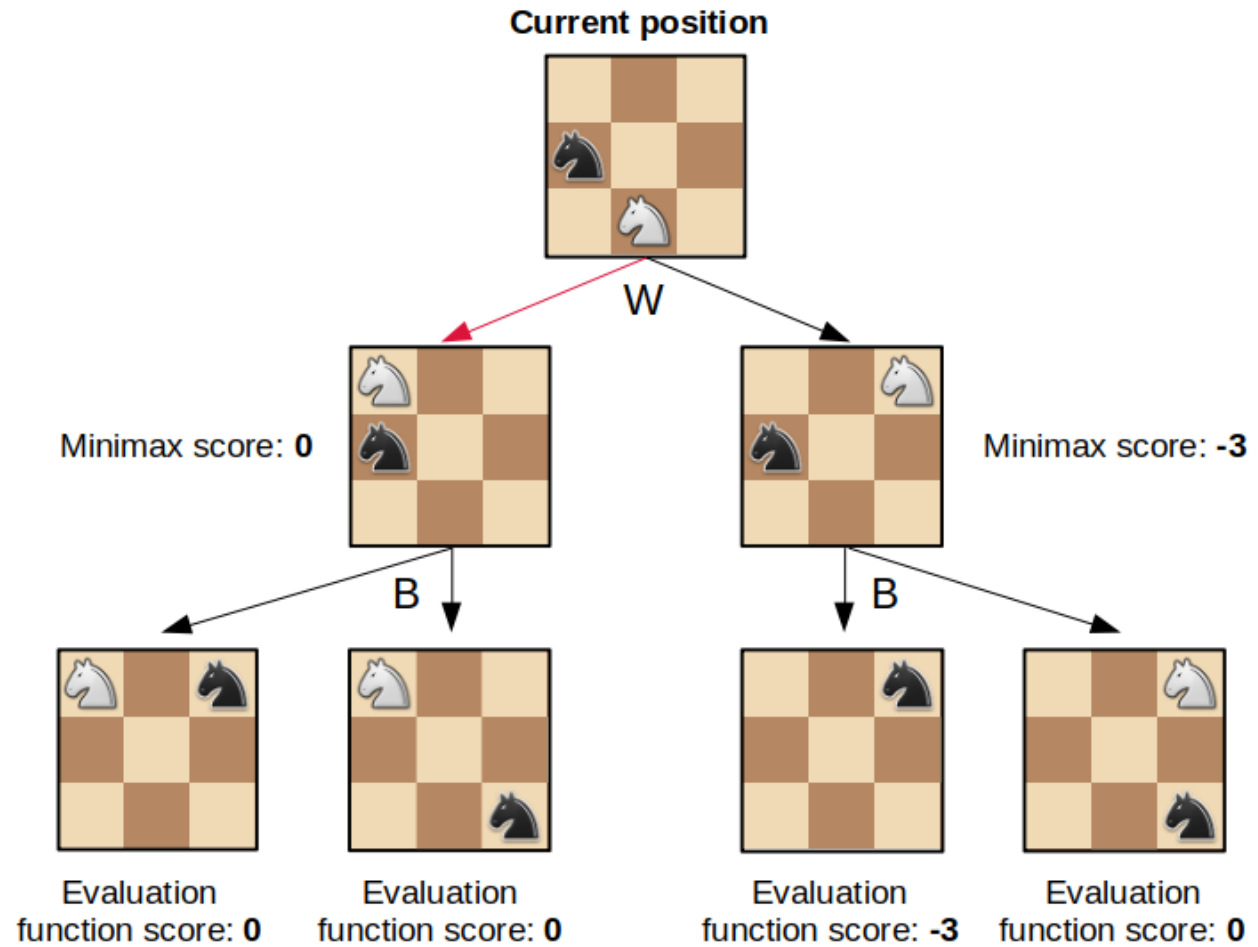


ChessAIEngine.py

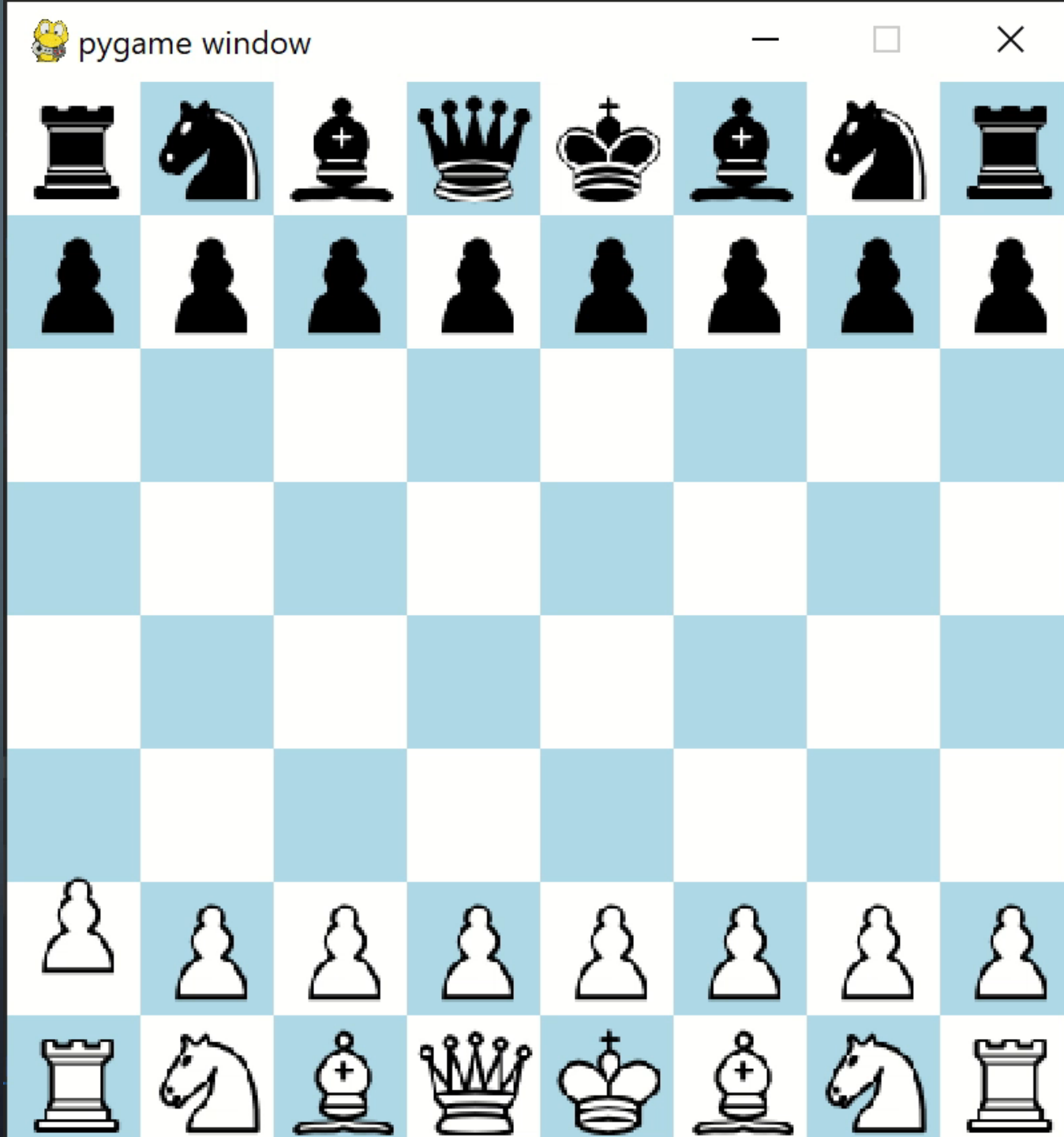
STANJE IGRE I LEGALNOST POTEZA

- ChessEngine.py
- Stanje ploče je 2D polje
- Naivni algoritam za generiranje validnih poteza
- Radi ali nije najučinkovitije!

POHLEPNI MINIMAX ALGORITAM



DEMO IGRE



ZAKLJUČAK

- Trenutni agent bi mogao pobijediti početnika u šahu
- Iskusniji igrač bi bez većih problema pobijedio trenutnu implementaciju
- Poboľšanja bi bila:
 - Rekurzivni algoritam
 - Otvaranja i tablica završnica
 - Preferencija određenih poteza
 - ...

HVALA NA PAŽNJI

Literatura:

- <https://hr.wikipedia.org/wiki/šah>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Shannon_number
- <https://medium.com/@SereneBiologist/the-anatomy-of-a-chess-ai-2087d0d565>
- Fotografije: <https://unsplash.com/>

