

Standartní prostý algoritmus pro diskretní hry sestává se ze předvypracovaných algoritmů a hledače nejlepšího tahu. Obecně také obsahují heuristický element. Čím složitější je hledač, tím déle trvá čas práce počítače. Počítač by ale mohl zkusit připravit možný plán hry se člověkem nebo jiným počítačem. Je jistým, že velmi důležitou roli v takovém hledání bude hrát heuristika, ale nutným by bylo zjišťovat nejčastější elementy táhů a situací.

Je vědet, že ne každý táh potřebuje od hráče korigovat plán celé hry. Proto může teoreticky vytvářet prostější algoritmy, které se budou zabývat úlohy, které nepotřebují permanentní kontrolu. Nejnutněji by to ale bylo pro hráče-člověka při, například, hře s příliš velkým počtem malých prostých úloh.

Chtěl bych zkusit vytvořit takový oceňující algoritmus pro, například, jednodušší a exotické varianty šachů. Takových variant je moc, a můžeme vymyslet ještě více, ku příkladu takové, kde se pravidla mohou najednou změnit během hry.

Jadrovou částí programů je možnost dávat hře trochu hlubší analýzu, než standartní algoritmus, a, jestli je možné, ji dělit na menší úlohy.

Předpokládaná platforma a jazyk: Windows, Microsoft C#

Předpokládané knihovny: žádné.