

ZÁPOČTOVÝ PROGRAM - KARETNÍ HRA S HLEDÁNÍM NEJLEPŠÍHO TÁHU (ÚMĚLOU INTELIGENCÍ) - SPECIFIKACE - ALEXANDR POLIKUSHIN

Chtěl bych jako zápočtový program udělat aplikace karetní hry Durák. Program musí minimálně obsahovat simulace procesu hry s interfacem a algoritmem hledání neoptimalnějšího tahu v dané situaci spolu se schopností pamatovat již viděné karty. Nelze ale zapomenout na důležité a poměrně samozřejmé zlepšení algoritmu, se kterými by si dostal konečně právo se jmenovat primitivní umělou inteligencí, například:

- Rozdělení algoritmu hledání tahu a algoritmu analýzy nově dostávané během hry informace a jejího převratu ve znalost, s různou úrovní pravděpodobností, karet protihráčů.
 - Rozšíření algoritmu pro různá pravidla, balíčky karet, ideálně - dosti univerzálního přístroje, vhodného k připojení do simulace jiných postupných her s diskretními tahy.
 - Spojeně s předchozí poznámkou: Výměna primitivního prohledávání do šířky/hloubky jinými algoritmy, jeho odchod do sekundárních pozicí. Existují nápady pro takovou výměnu: klasifikace tahů/pozicí do několika kategorií v různých dimenzích, použití předem, během programování, prozkoumaných schémat a zákonitostí, elementy heuristiky, "hledání naděje" (náhodně, bez jistých příčin) a jiné.
 - Možné rozdělení hráčů-počítačů na více a méně rizikové nebo podle jiných rysů chování.
 - Otevřené zprehlednění všeho, co se v daných algoritmech používá. Případně i možnost provádět jejich korekci.
- Předpokládaná platforma: Windows.
Předpokládaný jazyk: C++
Předpokládané knihovny: ?