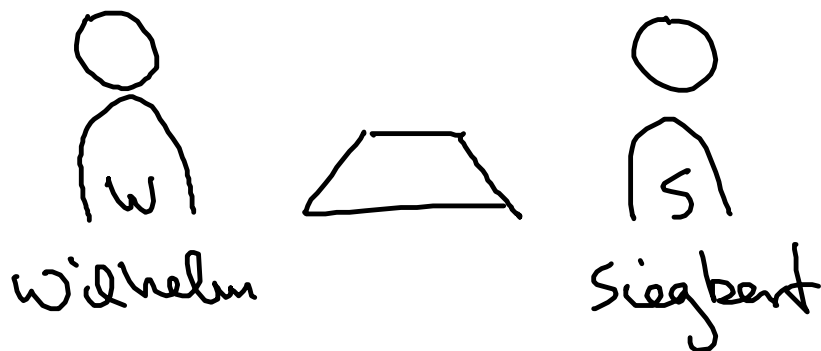


Spiel theorie (adversarialer Suche)



- 2 Spieler

- abwechselnd am Zug

- Regelsatz für mögliche Züge

- deterministisch

Spiel endet nach endlich
vielen Zügen (z.B. W, R, S)

- das einen Gewinn ist des
anderen Verlust (Nullsummenspiel)

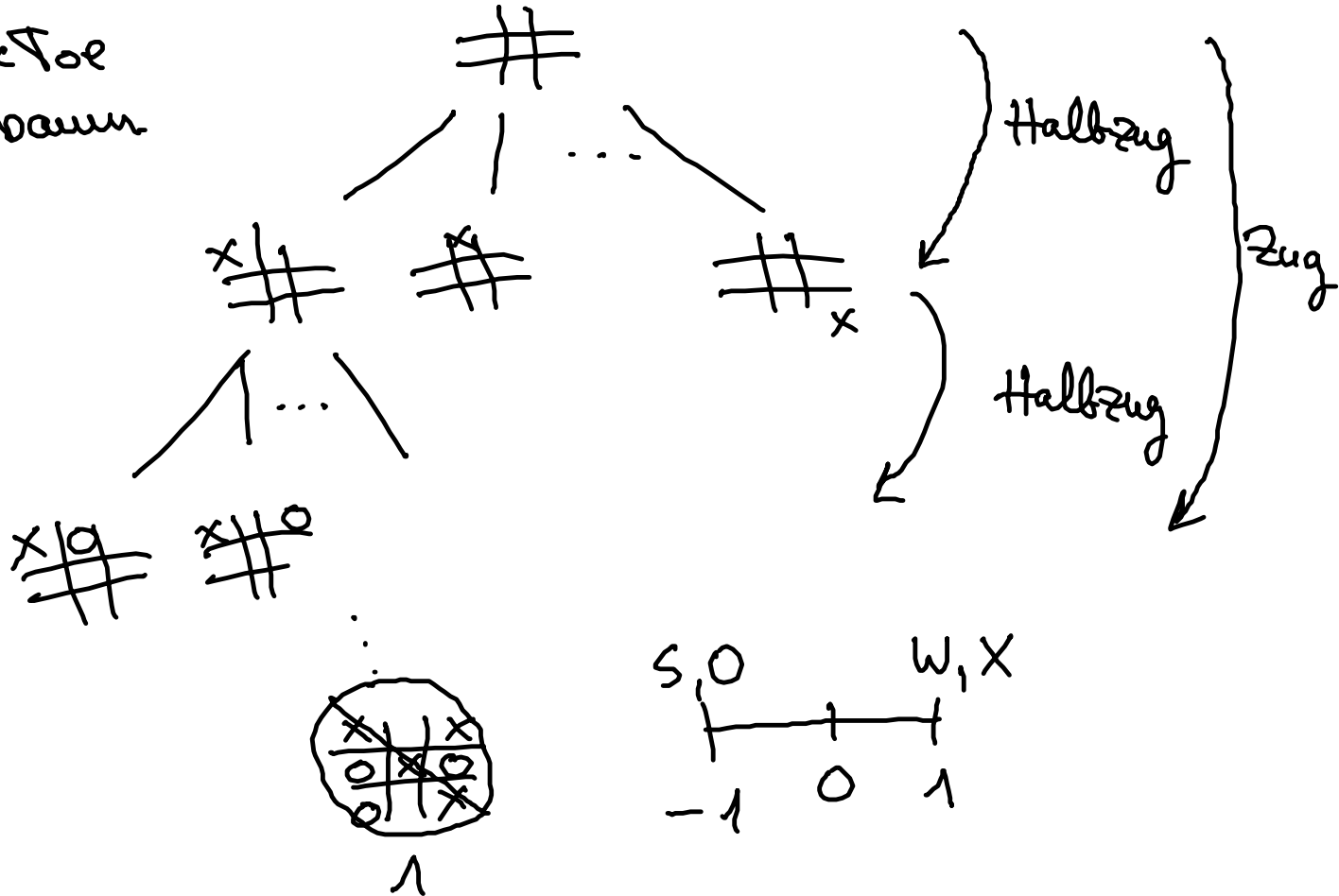
- vollständige Information
beide Spieler haben alle
Informationen über die
aktuelle Position
(gilt z.B. nicht Kartenspiele)
(meisten)

- Bsp: TicTactoe, Schach, Go,
Checkers, Dame, Mühle, ...

2-Spieler - Nullsummenspiele mit
vollständiger Information

Min Max - Algorithmus

TicTacToe Spielbaum



IDEE: Gegner ist unfehlbar

Spielbaum

- Wilhelm am Zug
- Siegbert ist am Zug
- 1 Wilhelm gewinnt
- 1 Siegbert gewinnt
- 0 Unentschieden

Suchraumproblematik