خوارزميات Podcast

الحلقة الثانية: الذكاء الصنعي (2)

❖ ما هو خوارزميات Podcast؟

خوارزميات Podcast هو عبارة عن برنامج أسبوعي على صيغة Podcast. في هذا الـ Podcast نتحدث في كل حلقة عن خوارزمية برمجية جديدة، سنتحدث عن هذه الخوارزمية بشكل منطقي وتحليلي.

يمكنك التسجيل في هذا الـ Podcast ومتابعة حلقاته عن طريق برامج متعددة مثل برنامج Apple iTunes وهو برنامج مجاني، لمزيد من المعلومات عن كيفية التسجيل يمكنك الدخول الى: http://khawarzmeat.wordpress.com.

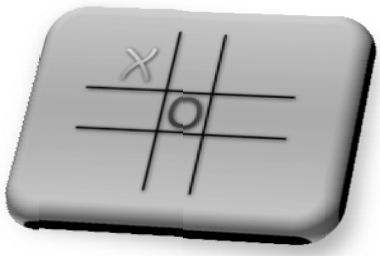
لأي إقتراح لهذا الـ Podcast أو لأي تعليق الرجاء المراسلة على: Khawarzmeat@gmail.com.

❖ هذه الحلقة؟

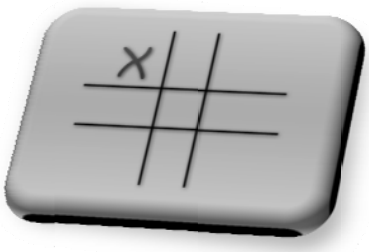
في هذه الحلقة سنتابع بسلسلة الذكاء الصنعي Artificial Intelligence التي كنا قد بدأنا بها بالحلقة السابقة، سنتابع في هذه الحلقة بالتحدث عن لعبة إكس و أو وعن كيفية تطوير هذه اللعبة الى ما هو أفضل. في هذا الدرس قمنا بتطوير طريقة البحث في اللعبة لتصبح عن طريق طورين عوضاً عن طريق طور واحد.

❖ العيوب في الخوارزمية

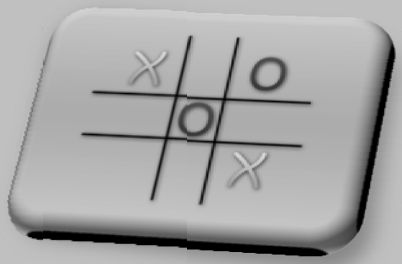
تحدثنا أيضاً عن عيب كان موجوداً بالخوارزمية وقمنا بتوضيح هذا العيب عن طريق مثال خطوات يمكن أن يلعب الخصم بها حتى يتمكن من الحصول على ربح أكيد على حجر الـ O، وهذه هي خطوات هذه اللخطة:



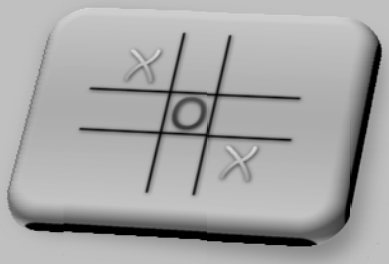
خطوة 2



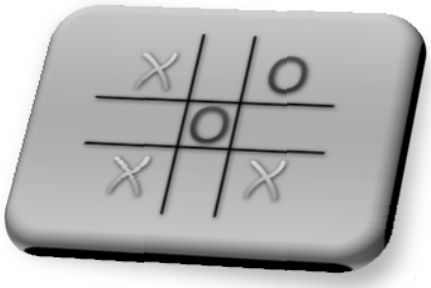
خطوة 1



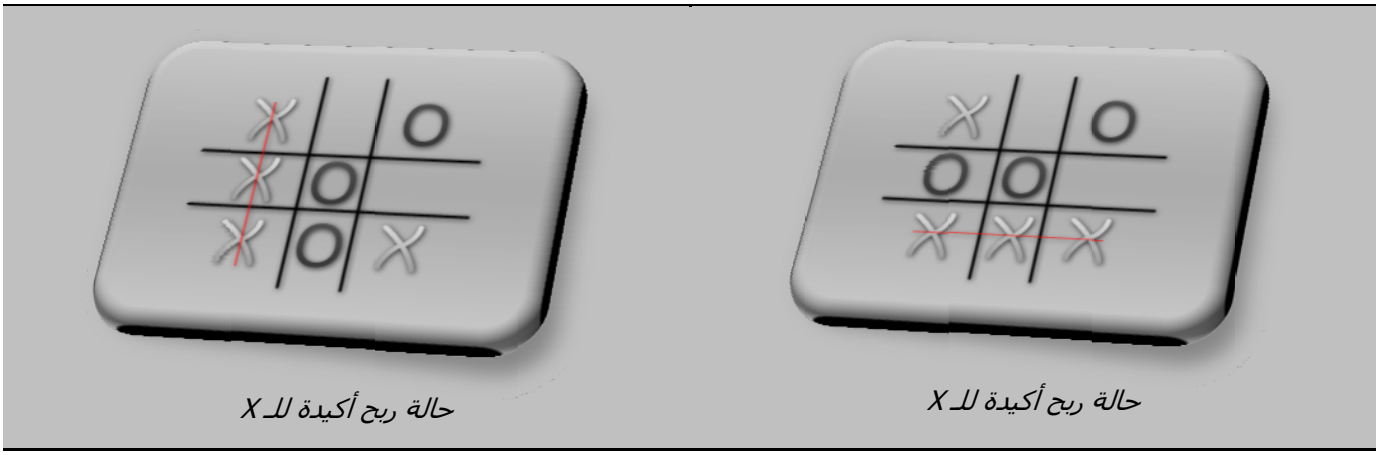
خطوة 4



خطوة 3

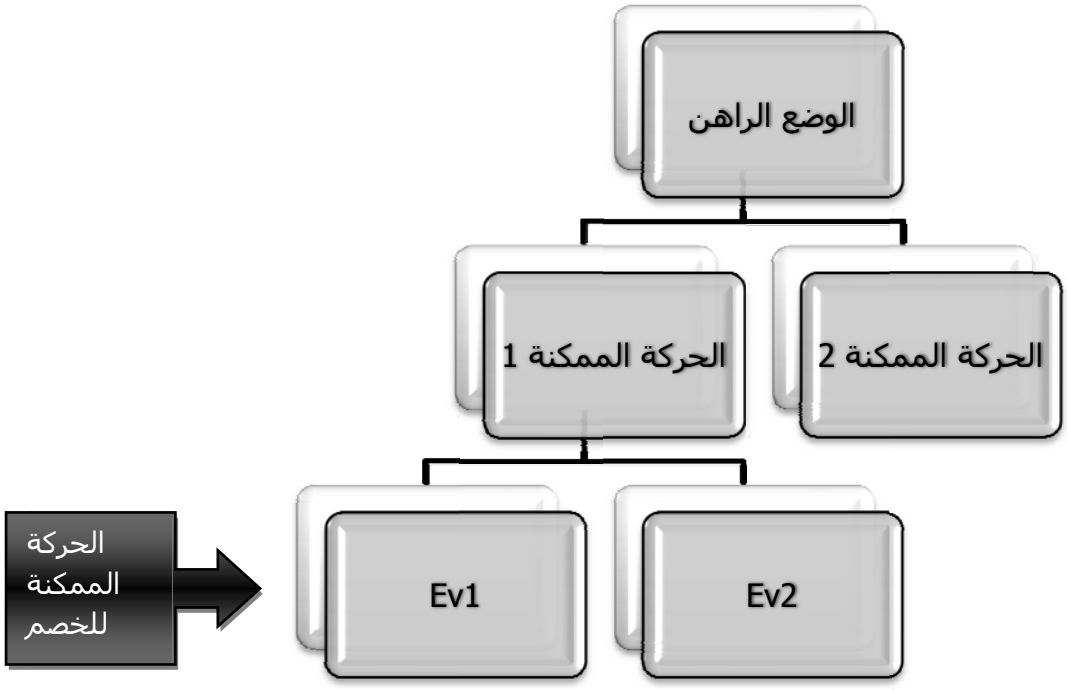


خطوة 5



❖ شجرة التحركات:

قمنا بعد ذلك بالحديث عن شجرة التحركات، وهذا مثال عن شجرة التحركات في لعبة الـ X و O الذي قصدناه في الحلقة هذه:



إن شجرة التحركات للعبة الـ X و O هي أكبر من ذلك بكثير

يمكنك تحميل مشروع المثال بلغة Visual Basic 6 من الوصلة:

http://www.archive.org/download/BeshrKayaliEpisode02Example/Example02.zip

نهاية الحلقة الثانية
بشر كيالي

COMPLETED