

Lecture 6: Search: Games, Minimax, and Alpha-Beta

1. description of the board — описание игрового поля
2. if-then rules — условные правила (правила если-то)
3. evaluation of the board — оценка ситуации на игровом поле
4. possible moves — возможные ходы
5. static value — статический параметр (числовая оценка возможного хода)
6. linear scoring polynomial — оценочная линейная комбинация (функция от характеристик игрового поля, используемая для оценки возможного хода)
7. brute force — полный перебор
8. tree of moves (== game tree) — дерево ходов (== дерево игры)
9. branching factor — коэффициент ветвления (число исходящих рёбер в вершине дерева)
10. depth of the tree — глубина дерева
11. terminal (leaf) nodes — терминальный (листовой) узел
12. minimax algorithm — алгоритм минимакс (основан на минимизации возможных потерь которые игроку нельзя предотвратить при развитии событий по наихудшему для него сценарию)
13. adversarial game — состязательная игра
14. crude measure — грубая оценка (измерение)
15. alpha-beta pruning — альфа-бета-отсечение (оптимизация алгоритма минимакс)
16. adjacent levels — соседние уровни
17. progressive deepening — постепенное углубление (постепенное увеличение глубины дерева игры для оценки ходов)
18. anytime algorithm — алгоритм с отсечением по времени (способен выдать наилучшее на данный момент решение в любое время)