

<<现代计算机围棋基础>>

图书基本信息

书名：<<现代计算机围棋基础>>

13位ISBN编号：9787563526062

10位ISBN编号：7563526064

出版时间：2011-4

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：刘知青，李文峰 著

页数：196

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<现代计算机围棋基础>>

内容概要

《现代计算机围棋基础》在笔者刘知青、李文峰研究工作的基础上，系统地讨论了现代计算机围棋的主要理论与关键技术，分4个部分依次介绍了计算机围棋的概念与意义、所使用的数学模型与方法、围棋模式知识的获取与使用，以及计算机围棋程序实现的方法与技术。在撰写过程中，笔者力求深入浅出、通俗易懂，同时又不失严谨的学术作风。

《现代计算机围棋基础》可以作为计算机科学、人工智能等相关专业的课程教科书或参考书，同时也可以为相关领域的研究人员与广大计算机围棋爱好者提供参考。

<<现代计算机围棋基础>>

书籍目录

第1部分 导论

- 第1章 计算机博弈概述
- 第2章 计算机博弈的理论与方法
- 第3章 围棋的基本知识
- 第4章 围棋的起源及发展
- 第5章 计算机围棋概述

第2部分 模型

- 第6章 专家系统局势评估
- 第7章 蒙特卡洛局势评估
- 第8章 多臂匪徒模型
- 第9章 围棋落子搜索的数学模型
- 第10章 蒙特卡罗搜索树

第3部分 模式

- 第11章 上下文模式
- 第12章 模式的处理
- 第13章 评分系统
- 第14章 模式的搭配

第4部分 程序

- 第15章 计算机围棋博弈程序的组成结构
- 第16章 程序中的盘面表示
- 第17章 程序中的搜索方法
- 第18章 程序中的盘面评估
- 第19章 程序中的高性能计算
- 第20章 程序之间的通信

后记

参考文献

<<现代计算机围棋基础>>

章节摘录

版权页：插图：静态评估方法尽管可以达到一定的效果，但每个棋局会有每个棋局的具体情况的不同，想采用一套固定规则去覆盖所有情况必然会由于各种例外情况的出现而产生出各种不足。

最重要的一点，规则的描述不可能非常得准确，因为围棋中的很多情况甚至连职业棋手也很难精确地描述，而只能具体情况具体处理；同时，规则又不能过度复杂，规则过度复杂不仅会让机器处理起来效率低下，而且也会超出开发人员所能掌控的复杂程度。

从程序的角度来讲，静态的评估算法可以描述成“what if”的场景。

当需要对一个场景或一个条件进行判断的时候，我们首先需要对不同的可能的策略有一个系统的评价，对不同的策略的好坏程度有个确定的认识，以此来将我们认为最好的那个策略分配给这个判断。

当对于多个可选策略，而我们又无法判断哪个更好哪个更坏的时候，就需要将判断条件进一步细化。

就是通过这样不断地将判断条件进行细化，我们就可以得到对于一个应用策略的具体的使用场景，也就是使用条件。

这时，我们就可以把我们已经得到的这个判断结果告诉程序，让程序在运行时对 ([具体情况]) 进行判断，来选择对应的策略。

<<现代计算机围棋基础>>

编辑推荐

《现代计算机围棋基础》是由北京邮电大学出版社出版的。

<<现代计算机围棋基础>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>