NeuralTree Briscola

Programma che gioca una partita a Briscola a due, utilizzando un albero decisionale oppure reti neurali.

-

Sono presenti 4 reti neurali (una per ogni seme che può assumere la briscola), ed ognuna ha 49 neuroni di input e 3 di output con un hidden layer di circa 30 nodi.

-

L'albero decisionale valuta l'"utilità" di ciascuna carta in mano calcolando le probabilità di successo nei confronti delle carte non ancora giocate.

-

Dato che l'albero decisionale non richiede training, abbiamo inserito la possibilità di fargli generare automaticamente esempi validi con cui addestrare le reti neurali.

-

E' possibile far giocare:

-

Umano contro Rete Neurale

-

Umano contro Albero Decisionale

-

Albero Decisionale contro Rete Neurale

-

Conclusioni: la rete neurale gioca in maniera molto più "umana", ma in generale l'albero decisionale vince un maggior numero di partite.

[Esame di Sistemi di Supporto alle Decisioni] - (2004)

>> DOWNLOAD <<

autori: Ernesto, Augusto, io