

AI - ŠAH



Nikolina Landeka i Drago Lovrić

OŠ Manuš

Profesorica: Katica Jukić

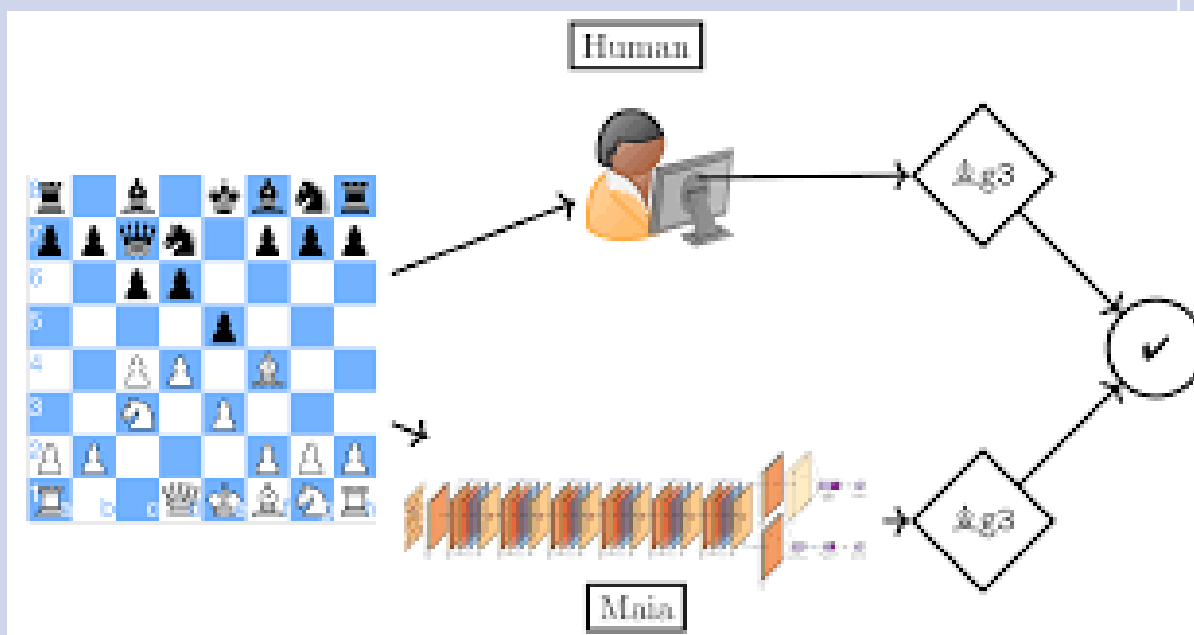
8. razred

AlphaZero: Revolucija u šahu



DeepMindov AlphaZero, razvio je šahovske vještine za samo četiri sata, koristeći neuronske mreže i duboko učenje. Nakon treninga, pobijedio je Stockfish, tadašnjeg prvaka među šahovskim AI sustavima, u maratonskom meču od 100 partija. AlphaZero je razvio taktike koje nisu viđene u povijesti šaha, što je izazvalo divljenje velemajstora poput Simona Williamsa. Njegov pristup uključivao je igranje milijuna partija sam protiv sebe, što mu je omogućilo da optimizira strategije i razvije neviđenu kreativnost.

Maia Engine: AI koji igra kao čovjek



Za razliku od AlphaZero-a, **Maia engine** nastoji oponašati ljudski stil igre. Razvijen od strane istraživača sa Sveučilišta Cornell, Toronta i Microsofta, Maia analizira poteze iz milijuna ljudskih igara kako bi razumjela greške i prilagodila se razinama vještine igrača. Dizajnirano je devet verzija Maie za igrače različitih rejtinga (1100–1900), a dostupna je na platformi Lichess.org.

Šah kao test za AI



Šah se koristi kao poligon za testiranje novih ideja u umjetnoj inteligenciji. Kombinacija različitih AI sustava pokazala se učinkovitijom od pojedinačnih programa poput AlphaZero-a, otvarajući put prema kreativnijim rješenjima.

AI u šahu ne samo da nadmašuje ljudske igrače, već redefinira način na koji razumijemo strategiju, kreativnost i interakciju između čovjeka i stroja.