



研究電腦如何下棋、解謎題和進行對局是資訊科學中研究人工智慧的重要一支。電腦對局的研究課題多元且具挑戰性，又因入門的條件較低、成效評定方式明確，故吸引許多人投入研究。本書有系統地蒐集並整理相關文獻，歸納電腦對局之精華要義，有助於入門者學習參考，奠定基礎。

本書綜覽電腦對局研究，並特別注重演算法層次的引導式理解及討論，也描述演算法實作時所需的系統知識和技巧，兼顧理論和實際。

研究電腦對局，終極目標不只是希望電腦在對局上能贏人類，而是在達成這目的的過程中，深入了解相關知識及應用。因此，與其說研究者在鑽研如何讓電腦「變聰明」，不如說透過演算法，研究者激發腦力，從而開創新的科學和技術發展，便利人類的生活。

COMPUTERS
AND CLASSICAL BOARD GAMES
AN INTRODUCTION



臺大出版中心
NATIONAL TAIWAN UNIVERSITY PRESS

NTD 420 | GPN : 1010600778 | ISBN : 978-986-350-237-1