

Párosítási stratégiák pozíciós játékokon

Gyórfy Lajos^a, Pluhár András^b

^a SZTE Bolyai Intézet
gyorffylajos38@gmail.com

^b SZTE Számítástudományi Tanszék

A k -in-a-row (amőba) pozíciós játék régóta kutatott terület. Klasszikus változatában két játékos játszik, felváltva raknak X-eket es O-kat egy négyzetrácsos lap mezőibe. Aki előbb megszerez $k = 5$ egymást követő mezőt a saját jeléből vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, az nyeri a játékot. Az előadás során bevezetjük az Építő-Romboló játékokat, áttekintjük a különböző amőba típusú játékokra adott nyerő stratégiákat, majd kiemelten foglalkozunk a párosításokkal. A 9-amőbára adott párosítási stratégiák szép szimmetrikus struktúrát alkotnak, melynek vizsgálata során felbukkan egy négydimenziós kocka is.

[1] J. Beck, Combinatorial Games, Tic-Tac-Toe Theory, Cambridge University Press 2008.

[2] L. Gyórfy, A. Pluhár, Generalized pairing strategies – A bridge from pairing strategies to colorings, Acta Univ. Sapientiae, Math. 8, No. 2, pp. 233-248. (2016)

[3] L. Gyórfy, G. Makay, A. Pluhár, Pairing strategies for the 9-in-a-row game, ARS MATHEMATICA CONTEMPORANEA 16, 97–109. (2019)

[4] L. Gyórfy, G. Makay, A. London, The structure of pairing strategies for k -in-a-row type games, Acta Cybernet. 23 (2017), no. 2, pp. 561–572.

Köszönetnyilvánítás: Jelen kutatást a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Hivatal az SNN-117879 sz. pályázatával támogatta, valamint az EFOP-3.6.1-16-2016-00008 azonosítójú, EU társfinanszírozású projekt részben támogatta.