

estrela beta

<p>jogar xadrez como um campeão</p>
<p>Deep Blue pode enganar muita gente</p>
<p>Fabio Tagnin, do Universo Online 09/05/97 21h10</p>
<p>De São Paulo</p>
<p>A partida de ♣ , xadrez entre o campeão mundial Gary Kasparov e o ex
ímio jogador cibernético Deep Blue, programado por cientistas da IBM,
levanta ♣ , uma questão interessante sobre o futuro, ou talvez até prese
nte, do pensamento artificial. Até que ponto é possível distingui
r uma ♣ , máquina de um ser humano pelas suas ações? Jáestrela
betaestrela beta 1950, o grande pioneiro da computação científic
a Alan Turing ♣ , propôs um teste para resolver a questão. O estratagema
era algo do tipo: você está à frente de dois seres, ♣ , representa
dos por teclado e monitor. Um deles é uma pessoa e outro um computador. Voc
ê digita algumas perguntasestrela betaestrela beta ♣ , um dos teclados e a re
sposta é mostrada no monitor. Se você não puder distinguir com ce
rteza qual é a ♣ , pessoa e qual o computador, este último passa no test
e. Hoje não existem computadores que passem no teste de Turing, ♣ , mas é
í possível criarmos testes mais simples, nos quais alguns computadores pode
m até ter sucesso. O xadrez é um exemplo ♣ , de teste,estrela betaestrel
a beta que hoje um computador como o Deep Blue pode "enganar" muita ge
nte. Programado com minuciosa precisão ♣ , e com inúmeras partidasestrel
a betaestrela betaestrela betamemória, o Deep Blue possui hardware baseado
na plataforma RISC/6000 capaz de calcular ♣ , mais de 200 milões de posi
1;ões no tabuleiro por segundo. Sua "cabeça" funciona de man
eira a reconhecer configurações do tabuleiro ♣ , e verificar nas diversa
s partidasestrela betaestrela beta seu banco de dados se suas peças tê
m uma posição vantajosa, ou vencedora. ♣ , Para efetuarestrela betajogad
a, ele calcula todos os possíveis movimentos naquele momento, e as jogadas
subseqüentes de seu adversário, podendo ♣ , usar uma técnica comput
acional chamada back-tracking, para descobrir o melhor movimento. Ele analisa qua
is as conseqüências de suas jogadas e ♣ , quais as possíveis movime
ntações de seu oponente, sabendo de antemão se um dos dois caiu es
trela betaestrela beta um beco sem ♣ , saída ou se abriu uma nova frente de j
ogo. Mas o número de jogadas, somado à profundidade com que são ♣ ,
analisadas, é proporcional ao tempo levado para executar a tarefa. Ou seja
, quanto maior a profundidade, muito maior o tempo ♣ , levado para analisar as jog
adas. O próprio Deep Blue poderia levar bilhões de anos para chegar a