

* bet com

<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 deO , É xadrez entre o campeão mundial Gary Kasparov e o e
xímio jogador cibernético Deep Blue, programado por cientistas da IBM,
levantaO , É uma questão interessante sobre o futuro, ou talvez até pre
sente, do pensamento artificial. Até que ponto é possível disting
uir umaO , É máquina de um ser humano pelas suas ações? Já*
t com* bet com 1950, o grande pioneiro da computação científica A
lan TuringO , É propôs um teste para resolver a questão. O estratagema e
ra algo do tipo: você está à frente de dois seres,O , É representad
os por teclado e monitor. Um deles é uma pessoa e outro um computador. Voc&
#234; digita algumas perguntas* bet com* bet comO , É um dos teclados e a resposta
é mostrada no monitor. Se você não puder distinguir com certeza
qual é aO , É pessoa e qual o computador, este último passa no teste. Ho
je não existem computadores que passem no teste de Turing,O , É mas é po
ssível criarmos testes mais simples, nos quais alguns computadores podem at
é ter sucesso. O xadrez é um exemploO , É de teste,* bet com* bet com qu
e hoje um computador como o Deep Blue pode "enganar" muita gente. Prog
ramado com minuciosa precisãoO , É e com inúmeras partidas* bet com* bet
com* bet commemória, o Deep Blue possui hardware baseado na plataforma RIS
C/6000 capaz de calcularO , É mais de 200 milhões de posições no ta
buleiro por segundo. Sua "cabeça" funciona de maneira a reconhece
r configurações do tabuleiroO , É e verificar nas diversas partidas* bet
com* bet com seu banco de dados se suas peças têm uma posiçã
ío vantajosa, ou vencedora.O , É Para efetuar* bet comjogada, ele calcula todos os
possíveis movimentos naquele momento, e as jogadas subseqüentes de se
u adversário, podendoO , É usar uma técnica computacional chamada back-t
racking, para descobrir o melhor movimento. Ele analisa quais as conseqü
4;ncias de suas jogadas eO , É quais as possíveis movimentações de
seu oponente, sabendo de antemão se um dos dois caiu* bet com* bet com um b
eco semO , É saída ou se abriu uma nova frente de jogo. Mas o número de
jogadas, somado à profundidade com que sãoO , É analisadas, é propo
rcional ao tempo levado para executar a tarefa. Ou seja, quanto maior a profundi
dade, muito maior o tempoO , É levado para analisar as jogadas. O próprio Dee
p Blue poderia levar bilhões de anos para chegar a calcular todos osO , É mov