

Indice

1	Introduzione	7
2	Il calcolatore partecipa al gioco	15
	2.1 Introduzione 2.2 Classificazione dei giochi 2.3 Il calcolatore come avversario 2.4 Il calcolatore come 'secondo' 2.5 Il calcolatore come moderatore 2.6 Il calcolatore come legislatore 2.7 Il calcolatore come strumento di ricerca	
3	Progettazione e realizzazione di programmi	44
	3.1 Introduzione 3.2 Progettazione preliminare del programma 3.3 Progettazione nei particolari 3.4 Codifica in un linguaggio 3.5 I programmi traduttori 3.6 La verifica del programma	
4	Tecniche di programmazione per i giochi	92
	4.1 Introduzione 4.2 Lettura di dati 4.3 Lettura dei comandi di gioco 4.4 Dati strutturati: rassegna generale 4.5 Memorizzazione e recupero di testo 4.6 Indicatori e maschere di bit	
5	Tecniche matematiche per i giochi	143
	5.1 Introduzione 5.2 Elementi di probabilità 5.3 Numeri casuali e loro uso 5.4 Passeggiate casuali su una griglia 5.5 Approssimazione delle distanze 5.6 Simulazione del movimento 5.7 Ordinamento di piccole liste 5.8 Funzioni e interpolazione	
6	Giochi di simulazione	188
	6.1 Introduzione 6.2 Controllo del tempo 6.3 Giochi di guerra 6.4 Giochi di management 6.5 Simulazioni sportive: un avvertimento	

7	Modelli del terreno	230
	7.1 Introduzione	
	7.2 Struttura di un MDT	
	7.3 Inserimento e redazione di un MDT	
	7.4 Come si genera un MDT	
	7.5 Un MDT per giochi al microcalcolatore	
	7.6 Uscita del MDT	
	7.7 Interpolazione per i livelli del terreno	
8	Giochi astratti	261
	8.1 Introduzione	
	8.2 Valori di merito e alberi di gioco	
	8.3 L'algoritmo α - β	
	8.4 Come si programma l'algoritmo α - β	
	8.5 Una semplice funzione di merito	
	8.6 Programmi che apprendono	
	8.7 Giochi a informazione incompleta	
9	Il futuro	291
	<i>Bibliografia</i>	295
	<i>Indice analitico</i>	297