

# mega sena sabado

<p>jogar xadrez como um campe&#227;o</p>  
<p>Deep Blue pode enganar muita gente</p>  
<p>Fabio Tagnin, do Universo Online 09/05/97 21h10</p>  
<p>De S&#227;o Paulo</p>  
<p>A partida de xadrez entre o campe&#227;o mundial Gary Kasparov e o ex&#237;mio jogador cibern&#233;tico Deep Blue, programado por cientistas da IBM, le vanta uma quest&#227;o interessante sobre o futuro, ou talvez at&#233; presente, do pensamento artificial. At&#233; que ponto &#233; poss&#237;vel distinguir um a m&#225;quina de um ser humano pelas suas a&#231;&#245;es? J&#225;mega sena sab adomega sena sabado 1950, o grande pioneiro da computa&#231;&#227;o cient&#237;fica Alan Turing prop&#244;s um teste para resolver a quest&#227;o. O estratagema era algo do tipo: voc&#234; est&#225; &#224; frente de dois seres, representado s por teclado e monitor. Um deles &#233; uma pessoa e outro um computador. Voc&#234; digita algumas perguntasmega sena sabadomega sena sabado um dos teclados e a resposta &#233; mostrada no monitor. Se voc&#234; n&#227;o puder distinguir co m certeza qual &#233; a pessoa e qual o computador, este &#250;ltimo passa no te ste. Hoje n&#227;o existem computadores que passem no teste de Turing, mas &#233; ; poss&#237;vel criarmos testes mais simples, nos quais alguns computadores pode m at&#233; ter sucesso. O xadrez &#233; um exemplo de teste,mega sena sabadomega sena sabado que hoje um computador como o Deep Blue pode "enganar" mu ita gente. Programado com minuciosa precis&#227;o e com in&#250;meras partidasme ga sena sabadomega sena sabadomega sena sabadomem&#243;ria, o Deep Blue possui h ardware baseado na plataforma RISC/6000 capaz de calcular mais de 200 milh&#245; es de posi&#231;&#245;es no tabuleiro por segundo. Sua "cabe&#231;a" f unciona de maneira a reconhecer configura&#231;&#245;es do tabuleiro e verificar nas diversas partidasmega sena sabadomega sena sabado seu banco de dados se sua s pe&#231;as t&#234;m uma posi&#231;&#227;o vantajosa, ou vencedora. Para efetua rmega sena sabadojogada, ele calcula todos os poss&#237;veis movimentos naquele momento, e as jogadas subseq&#252;entes de seu advers&#225;rio, podendo usar uma t&#233;cnica computacional chamada back-tracking, para descobrir o melhor movime nto. Ele analisa quais as conseq&#252;&#234;ncias de suas jogadas e quais as pos s&#237;veis movimenta&#231;&#245;es de seu oponente, sabendo de antem&#227;o se um dos dois caiumega sena sabadomega sena sabado um beco sem sa&#237;da ou se ab riu uma nova frente de jogo. Mas o n&#250;mero de jogadas, somado &#224; profund idade com que s&#227;o analisadas, &#233; proporcional ao tempo levado para exec utar a tarefa. Ou seja, quanto maior a profundidade, muito maior o tempo levado para analisar as jogadas. O pr&#243;prio Deep Blue poderia levar bilh&#245;es de