

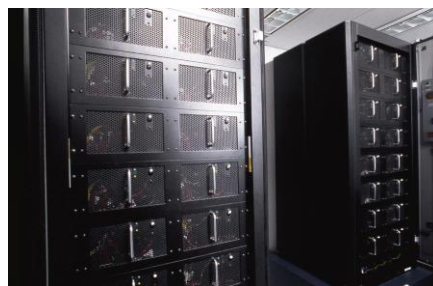
När datorn besegrade människan



Idag är datorn bättre än människan i schack. Till och med en smartphone har schackprogram som kan slå världsmästaren. Den dator som var den första att göra det var superdatorn Deep Blue år 1997.

I början av 1950-talet togs de första stegen till att skapa en schackdator. Det blev snart en kapplöpning mellan olika datorföretag. Alla ville visa att deras bolag kunde ta fram en dator starkare än människan. Orsaken är att schack intelligensspelet nr 1, och därför var det mycket prestigé i detta. Det bolag som ledde utvecklingen var IBM och i början av 1990-talet började datorerna bli så starka att man förstod att det bara var en tidsfråga. År 1997 anordnades det en match över sex partier mellan världsmästaren, den fantastiske ryssen Garry Kasparov, och IBM:s superdator Deep Blue. Det blev jämnt och inför sista partiet stod det 2,5-2,5. I sista partiet gör datorn ett drag som aldrig tidigare skådats från en dator. Rakt på sak "ett mänskligt drag", som inte går att räkna fram som datorerna brukar göra. Kasparov förlorade partiet och matchen. Direkt efter matchen skrotade IBM sitt projekt med Deep Blue. De hade bevisat det de skulle. Men sedan dess har det kommit mängder av starka schackprogram och alla schackspelare tränar idag med datorer.

Deep Blues hårdvara fyllde ett helt rum



Idag är en telefon starkare och mer avancerad

