

# Noite Europeia dos Investigadores

*Ciência no dia-a-dia* BRAGA



## **A PRIMEIRA VEZ QUE O COMPUTADOR JOGOU XADREZ**

O primeiro programa de computador para jogar xadrez foi concebido por Alan Turing e David Champernowne em 1948. Numa tarde de 1951, na casa de Turing em Manchester, jogou-se uma partida de xadrez entre este programa e Alick Glennie. O programa estava escrito em pedaços de papel, e Turing desempenhou o papel de máquina, realizando os cálculos laboriosos exigidos pelo programa. Existe um registo dactilografado desta partida, hoje em dia acessível no Turing Digital Archive. Mas há uma segunda versão da partida, publicada em 1953, que difere da primeira a partir do lance 21. A explicação para a existência destas duas versões não é clara. Mas as duas versões concordam numa coisa: o "computador" perdeu esta primeira partida.

Branças | "Computador"  
Pretas | Alick Glennie  
Manchester, 1951

1.e4 e5  
2.Cc3 Cf6  
3.d4 Bb4  
4.Cf3 d6  
5.Bd2 Cc6  
6.d5 Cd4  
7.h4 Bg4  
8.a4 Cxf3+  
9.gxf3 Bh5  
10.Bb5+ c6  
11.dxc6 0-0  
12.cxb7 Tb8  
13.Ba6 Da5  
14.De2 Cd7  
15.Tg1 Cc5  
16.Tg5 Bg6  
17.Bb5 Cxb7  
18.0-0-0 Cc5  
19.Bc6 Tfc8  
20.Bd5 Bxc3



R = Rei                    x = captura  
D = Dama                + = xeque  
T = Torre                # = xeque-mate  
B = Bispo                1-0 = vitória das brancas  
C = Cavalo               0-1 = vitória das negras

### 1.a versão da continuação da partida

21.bxc3 Dxa4  
22.Be3 Da3+  
23.Rd2 Ca4  
24.Bxa7 Tb2  
25.c4 Dc3+  
26.Rc1 Ta2  
27.Bxf7+ Bxf7  
28.Txg7 Rxg7  
29.Be3 Ta1#  
0-1

### 2.a versão da continuação da partida

21.Bxc3 Dxa4  
22.Rd2 Ce6  
23.Tg4 Cd4  
24.Dd3 Cb5  
25.Bb3 Da6  
26.Bc4 Bh5  
27.Tg3 Da4  
28.Bxb5 Dxb5  
29.Dxd6 Td8  
0-1 (brancas abandonam, "aconselhadas pelo treinador")