

Mesterséges intelligencia

Kétszemélyes, zéróösszegű játékok

Gyakorlat

Tesztelje [ezt a demo-t](#).

Feladat

Válasszon ki egy olyan játékot (a tic-tac-toe-t leszámítva), amely a labor elején felsorolt négy kritériumot teljesíti, ([innen](#) böngészhet) majd írjon programot, amely az alfa-béta algoritmust használva lehetővé teszi a számítógép elleni játékot. Grafikus interfész nem szükséges.

Kritériumok

A program a parancssor argumentumain keresztül vegye át a játék nehézségi szintjét:

- `-d <N>` – a program a játékfát pontosan N mélységig bontsa le
- `-t <N>` – a program egy lépésen legfeljebb N másodpercet gondolkozzék.

Feltöltendő

1. README.md — a feladatot, illetve a heurisztikus kiértékelési függvény részletes leírását tartalmazó dokumentum.
2. Forráskód. Bármilyen programozási nyelv használható.

Adminisztratív

A kiválasztott feladatot 1-4 fős csapatokban kell megoldani. Minden csapat külön játékon kell dolgozzon. A feladatot, a csapat összetételét, illetve a projektre mutató GitHub linket az összesített táblázat `minmax` fülébe kell bevezetni.

Extra pontszerzési lehetőség, egyéni munka

PLUSZ PONT Principal variational search (PVS) és transzpozíciós táblázatok használata.