

Segundo Trabalho de Sistemas Inteligentes

Entrega: 15/04/2011

29 de Março de 2011

Este trabalho vale nota e será utilizado para computar a média junto com as notas das provas e do primeiro trabalho. O critério de avaliação já foi enviado por email.

Implementar os algoritmos min-max e alfa-beta para o jogo da velha (interativo, ou seja, computador jogando com ser humano).

Todos (grupos e individuais) devem entregar:

1. trabalho escrito com a análise dos dois algoritmos.

Organização do trabalho escrito:

Introdução

Descrição de jogos com oponentes e algoritmos para resolvê-los.

Algoritmo Min-Max

Descrição

Algoritmo Alfa-Beta

Descrição

Discussão sobre os dois algoritmos aplicados ao jogo do galo.

Comentários Finais e Conclusões

Comentar sobre o desempenho dos dois algoritmos para o jogo do galo em relação a número de nós expandidos e tempo de resposta para cada jogada e para o jogo inteiro. Concluir dizendo qual foi o melhor algoritmo para este jogo.

2. enviar por email o código fonte dos programas, como compilar e formato da entrada para cada problema, isto é, um pequeno manual de como rodar os programas (pode ser um 'help'). Além disso, em que ambiente foi compilado (tipos e versões do SO e da linguagem).

email: ines@dcc.fc.up.pt

subject: SEGUNDO TRABALHO DE SI - JOGOS

3. Bibliografia

O trabalho pode ser feito em grupo de **no máximo três** pessoas. Todos os trabalhos deverão ser apresentados em data a combinar. **Todos os componentes do grupo deverão estar presentes durante a demonstração.** Quem não estiver presente vai ter nota zero! Cada componente do grupo deverá comentar sobre sua contribuição no trabalho.