

## Wydział Informatyki i Telekomunikacji

## Sztuczna Inteligencja i Inżynieria Wiedzy

## Lista nr 2

# Jakub Krupiński 255356

### Wprowadzenie

#### Reversi

#### Algorytm Min-Max

#### Algorytm Alfa-Beta-Cięć

### Implementacja

#### Plik main.py

#### Plik heuristics.py

#### Plik errors.py

#### Klasa Board

#### Klasa Reversi

#### Klasa Algorithms

#### Klasa Player

#### Biblioteki: csv, time, copy, csv, itertools, numpy

### Założenia i problemy

### Analiza wyników

### Materiały źródłowe

* Reversi - Wikipedia
* Reversi Rules - Reversi Documentation
* Inquiry-Based Introduction to Game Theory (nordstromjf.github.io)
* https://kartikkukreja.wordpress.com/2013/03/30/heuristic-function-for-reversiothello/
* Wiatr, Robert. *Implementacja Zaawansowanych Strategii Gry Reversi W C# Dla Platformy .NET. Projektowanie Modułów AI I Gra Z Użyciem Połączenia Sieciowego.* 2007.