

UNIVERZITET U NIŠU
ELEKTRONSKI FAKULTET



**VEŠTAČKA INTELIGENCIJA
ČETVRTA FAZA PROJEKTA
IGRA *BYTE***

Tim: **BackupIT**

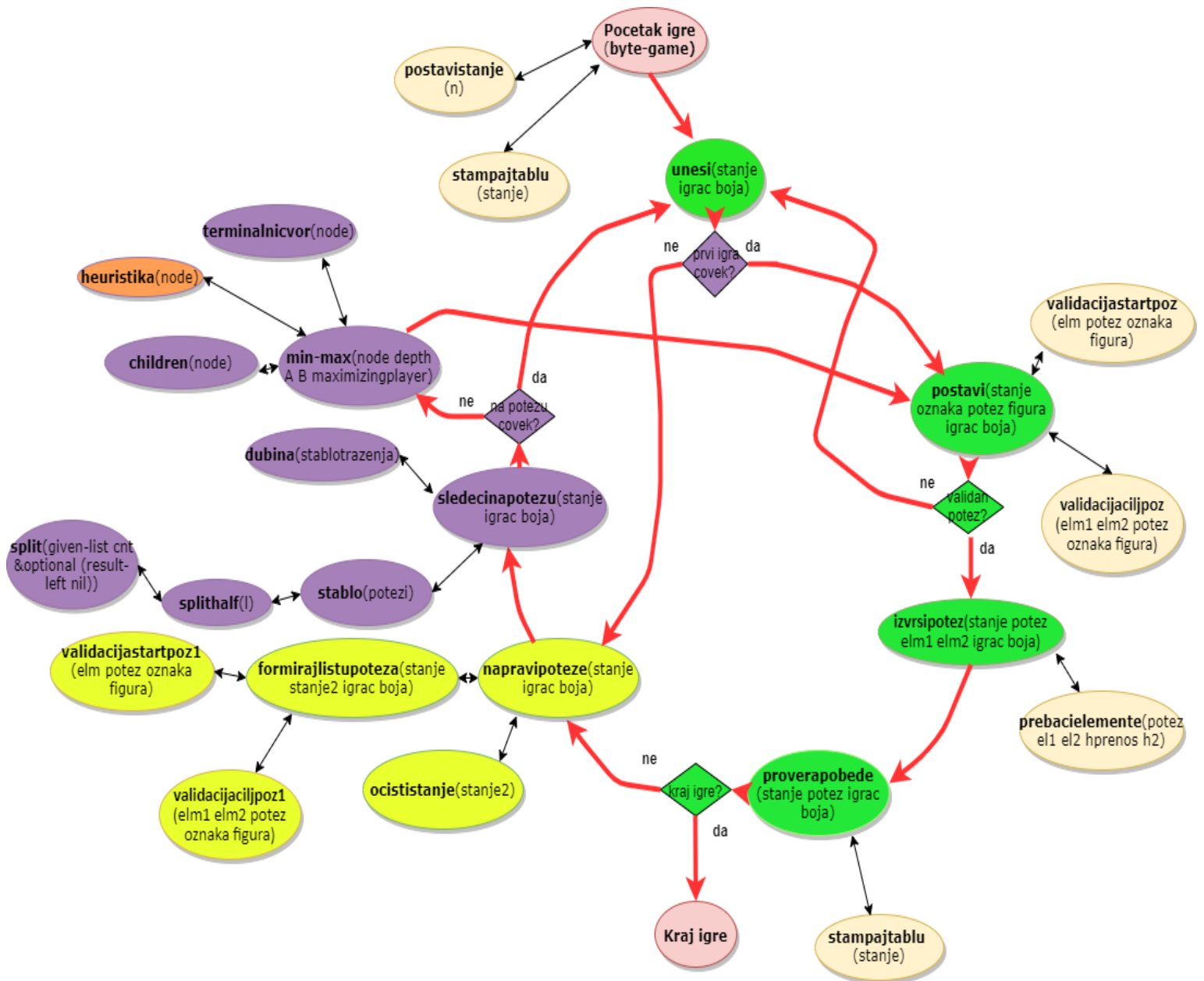
Studenti:

Aleksandar Savović, br. indeksa 16320

Nemanja Sibinović, br. indeksa 16323

Nemanja Nikolić, br. indeksa 16259

Prikaz redosleda poziva funkcija



Opis faze IV

Heuristika se zasniva na sledećim iskazima:

Igračev žeton je na vrhu punog steka. -> teži se da se formira pun stek (8 tokena u steku) i postigne poen.

Protivnikov žeton nije na vrhu punog steka. -> ako se nakon izvršenja poteza formira pun stek (8 tokena u steku) i desi se da je protivnikov žeton na vrhu steka, težimo da mu ne poklanjamo poen.

Igrač pomera žeton na stek na čijem je vrhu njegov žeton. -> Igrač teži da gomila svoje žetone da bi kasnije imao više mogućnosti za pomeranje različitog broja žetona da bi omeo protivnika da postigne poen.

Igrač se približava većem steku.

U ovoj fazi dodat je kod mašine za zaključivanje i izmenjeni su neki delovi koda da bi se optimizovala igra. Takođe, dodate su još neke provere u validaciji. Funkcija za proračunavanje heuristike je premeštena u ***min-max***(*node depth A B maximizingplayer*) funkciju i poziva se jedino ako se postigne određena dubina. Igra je funkcionalna (heuristika je random broj za određeni potez), ali zaključivanje nije implementirano.