

Informe Utilidad Heurística para Algoritmo MiniMax

**Inteligencia Artificial - Ingeniería en Sistemas
Universidad del Valle**

**Juan David Tovar - 2029032
Julian Alvarez 1840786-3743
Nelson Daniel Herrera-1841270
Daniel Andres Caicedo -1927033**

Función de Utilidad Heurística

La función de utilidad lo que hace es desplazarse en L hacia la casilla que tenga una moneda, en especial las de mayor valor. En caso tal de que sólo haya monedas de menor valor, priorizará tomarla, sin embargo si los movimientos posibles son hacia una casilla vacía, lo que hará es calcular alrededor de esas casilla todos los puntos totales que puede llegar a obtener al desplazarse a alguna de esas casillas, entonces suma todos los puntos que se pueden llegar a obtener y los divide entre 10 para que los puntos que se pueden llegar a obtener sean menor a 1 para que así siempre priorice el tomar monedas así sean las de menor valor. Esto se hace tanto para el movimiento del caballo del algoritmo como para los movimientos que puede llegar a hacer el jugador. Sin embargo los puntos que puede tomar el jugador se toman como valores negativos, entonces el algoritmo tomará el valor que le produzca menor pérdida con respecto a los puntos que puede llegar a obtener el jugador

Para ejecutar el proyecto

Py main.py

Link del repositorio

<https://github.com/Anezeres/ProyectoIA2>