

Sistemas Inteligentes

Implemente o algoritmo **minimax** para o jogo-da-velha ~~em duas versões~~:

- A) Sem poda.
- ~~B) Com poda alfabetica.~~

Depois de implementá-los, realize os seguintes experimentos:

- 1) Teste o algoritmo A) para as seguintes configurações iniciais do tabuleiro e informe a resposta para a próxima jogada MAX (jogador 'x'):

i)	ii)	iii)
['x', 'o', 'x']	['x', 'o', 'x']	['o', '_', 'x']
['o', 'x', 'o']	['o', 'o', 'x']	['_', 'x', '_']
['_', '_', '_']	['_', '_', '_']	['o', '_', '_']

- ~~2) Compare os algoritmos A) e B) em relação ao número de nós que precisam ser visitados (expandidos) para analisar as jogadas a partir do tabuleiro vazio (estado inicial S_0).~~