

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ “ЛЬВІВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА”
Інститут прикладної математики і фундаментальних наук

Кафедра прикладної математики

ЗВІТ

про виконання лабораторної роботи №4
із дисципліни
“Математичні основи штучного інтелекту”

Виконав: студент групи
ПМ-32, Шеремета Данило
Прийняв: доц. каф.
Пабірівський В. В.

Львів — 2023

Лабораторна робота №4

Тема: Дерево рішень.

Мета: Навчитись реалізовувати програму на основі дерева рішень, для гри «хрестики- нулики».

Постановка задачі

Розробити програмну реалізацію гри «хрестики-нулики» на основі дерева рішень.

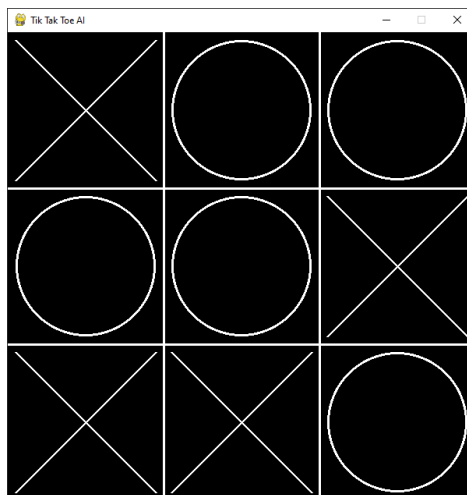
Етапи виконання завдання

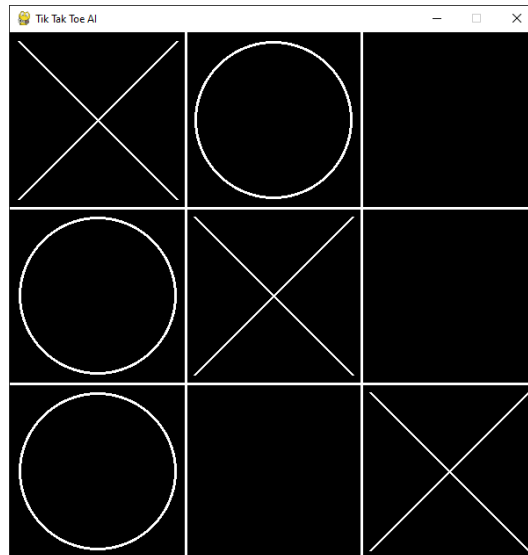
1. Вивчити із використанням запропонованих літературних джерел зміст методу та застосування дерева прийняття рішень.
2. Розробити структуру даних для зберігання дерева рішень.
3. Розробити дерево рішень для гри «хрестики-нулики».
4. Реалізувати допоміжну функцію для вибору комп'ютером рішення з дерева рішень.
5. Реалізувати допоміжні функції для візуалізація поля гри «хрестики-нулики».
6. Безпосередньо реалізувати гру «хрестики-нулики» для гри людини з комп'ютером (забезпечити безпрограшну гру комп'ютера).

Посилання на GitHub:

https://github.com/DanSheremeta/mbai_labs/tree/main/Lab6

Результат виконання програми





Я провів з комп'ютером 10 ігор і ні разу не зміг виграти.

Висновок

На цій лабораторній роботі я навчився реалізовувати програму на основі дерева рішень, для гри “хрестики- нулики” за допомогою мови програмування python.