

# Trabalho Prático 2

Teoria de Jogos

April 7, 2025

## 1 Resumo

Com este trabalho, é expectável que o grupo seja capaz de implementar um algoritmo de teoria de jogos para jogar de forma óptima um jogo (jogo do galo).

## 2 Instruções relativas à implementação

O trabalho prático deverá conter a **implementação** do *jogo do galo* e deve ser capaz de, pelo menos:

- Permitir que um jogador humano jogue contra o computador.
- Ter um modo de jogo em que o computador joga na vez dos dois jogadores (**OPCIONAL**).
- O computador deve jogar de acordo com dois algoritmos diferentes: MinMax e Alpha-Beta.

## 3 Instruções relativas ao relatório

Também deve ser desenvolvido um **relatório**, contendo, pelo menos:

- Descrição do jogo.
- Descrição de cada um dos algoritmos implementados.
- Discussão das principais características de cada um dos algoritmos (optimalidade, completude, complexidade, etc.).
- Estudo de custo de tempo e memória utilizando cada um dos algoritmos.
- Discussão dos resultados.
- Conclusões principais do trabalho.

## 4 Entrega

Devem ser entregues:

- **Código** desenvolvido do contexto do trabalho.
- **Instruções** para correr o código no meu computador.
- **Relatório** com apresentação e discussão de resultados.

A entrega pode ocorrer até dia 24 de Abril às 23:59. Entregas depois do prazo serão possíveis com uma penalização de 25%.

A defesa dos trabalhos será feita na aula seguinte. Não será necessário preparar qualquer documento para a apresentação. Apenas terão de estar preparados para discutir o trabalho comigo.

**Nota:** Todo o código e/ou texto produzidos no contexto do trabalho devem ser da autoria dos elementos do grupo. É permitida a discussão do trabalho com outros grupos e a consulta de código em fontes externas, desde que o grupo entenda na perfeição o que está a fazer e seja capaz de o defender. A incapacidade de defender o trabalho enquanto seu autor levará à valorização de 0 valores no trabalho prático.