

Ćwiczenie 3 Etap 2 – Opis

Yauheni Trybukhouski 251211

06.05.2021

Język realizacji ćwiczenia: C#

Zrobiono:

1. Modyfikacja implementacji kontrolera oraz algorytmu minmax do celu rozgrywek w trybie AI vs AI. W tym trybie pierwsze posunięcie gracza rozpoczynającego rozgrywkę jest losowe. (GameManager.cs, Form1.cs)
2. Modyfikacja GUI: dodanie przycisku „Start game”, który po rozpoczęciu rozgrywki pozwoli ją zatrzymać, dodanie DropDown menu, które pozwala na wybranie trybu gry.

