

## UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

## DISCIPLINA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL – IA

**Segunda Prova, Entrega: 03/07/2023, até 23.59, por email para o professor**

Implementar o **algoritmo min-max** com o emprego de **poda alfa-beta** (e outras otimizações que sejam necessárias) para resolver o **Jogo da Velha** em um **tabuleiro de 6x6** onde o primeiro jogador que conseguir 4 Xis (X) ou 4 Zeros (0) em linha/coluna/diagonal ganha o jogo.

Ver exemplos (e muitos outros na web):

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_da\\_velha](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_velha)

<https://levelup.gitconnected.com/mastering-tic-tac-toe-with-minimax-algorithm-3394d65fa88f>

<https://github.com/ravanbak/tic-tac-toe>

<https://github.com/Cledersonbc/tic-tac-toe-minimax>

<https://www.youtube.com/watch?v=trKjYdBASyQ>

**Obs.:**

- a) **Cópias de implementações de qualquer natureza serão sumariamente avaliadas com ZERO.**
- b) Entregar código fonte da implementação, prints da execução do algoritmo e vídeo de no máximo 10min a implementação construída.
- c) Qualquer entrega após o prazo determinado não será considerada nesta prova: o deadline é dia 03/07!

Prof. Luis Alvaro