

A atividade foi introduzida pelo estudante Daniel, concludente do curso de ADS, em uma apresentação sobre Atividades Desplugadas. Embora não seja estritamente um exemplo de Inteligência Artificial, suas regras estabelecidas servem como um ponto de partida essencial para explorar o tema. Este é apenas o primeiro passo em nossa jornada de aprendizado, preparando-nos para avançar para códigos mais sofisticados e, possivelmente, com capacidade de tomar decisões mais complexas.

Regras

Considere um jogo da velha no qual um humano deverá jogar contra um computador (papel inteligente).

Diante disso leia as regras definidas pelo papel inteligentes apresentadas a seguir:

Eu sou um pedaço de papel altamente inteligente.

Vamos jogar jogo da velha.

Eu sou X e começo.

- Movimento 1: Vá em um canto.
- Movimento 2:
SE o outro jogador não foi lá
ENTÃO vá no canto oposto ao movimento 1.
SENÃO vá em um canto livre.
- Movimento 3:
SE houver 2 Xs e um espaço em uma linha
ENTÃO vá nesse espaço.
SENÃO, SE houver 2 Os e um espaço em uma linha
ENTÃO vá nesse espaço.
SENÃO vá em um canto livre.
- Movimento 4:
SE houver 2 Xs e um espaço em uma linha
ENTÃO vá nesse espaço.
SENÃO, SE houver 2 Os e um espaço em uma linha
ENTÃO vá nesse espaço.
SENÃO vá em um canto livre.
Movimento 5: Vá no espaço livre.

Utilizando a linguagem de programação de sua preferência, implemente o jogo apresentado. Lembre-se que o computador deverá seguir as regras descritas para jogar contra um humano. Caso queira, proponha mais regras ou corrija-as. Apresente também todos os comentários explicando como se aplica cada regra.