

Määrittelydokumentti

- Kieli: Python
- Algoritmit: Minmax alpha-beta karsinnalla
- Ratkaistava ongelma: Connect 4
- Tietorakenne: Hashmap
- Syötteet: Pelisyötteet eli punaisen ja keltaisen pelaajan pelaama nappula. Koska pelaajia on kaksi syötteet voidaan esittää binäärisesti ykkösinä ja nollina.
- Tavoite aika- tilavaativuudet: Tavoite aikatilavuus on alpha-beta karsinnan paras tapaus $O(\sqrt{b^d})$.

Harjoitustyön ytimenä pelin tekoälyn toteuttaminen. Tarkoituksena on luoda mahdollisimman tehokas algoritmi, joka pystyy löytämään tehokkaimman ratkaisun vähimmässä ajassa.

- Lähteet joita aion käyttää: Wikipedia, Youtube, Python dokumentaatio

Tutkinto ohjelma: Tietojenkäsittelytieteen kandidaatti (TKT)