

CINQUILLO

Continuando con el problema del seminario anterior, donde se plantea la resolución del juego del Cinquillo para 2 jugadores. Realiza las siguientes actividades:

1. **Función de evaluación heurística:** Define una función de evaluación heurística apropiada para este problema, de forma que se evite desarrollar el árbol completo para encontrar la jugada más prometedora en cada turno.
2. **Aplicación de la estrategia MiniMax:** Genera el árbol (de profundidad 6 + el nodo inicial) de búsqueda Minimax, e identifica la jugada más prometedora para MAX con la función de evaluación dada (partiendo del mismo estado inicial).
3. **PODA Alfa-Beta:** Con el mismo árbol generado en el punto 2, realiza la poda del mismo de izquierda a derecha.