

Fundamentos de los Sistemas Inteligentes

Práctica 4

Estudio de los métodos de búsqueda entre adversarios *Minimax* y poda *Alfa-beta*.

Apartados obligatorios

- ¿Qué representa el parámetro *utility* de la clase *game*?
- Analizar el código del juego y los algoritmos *Minimax* y *Alfa-beta*, identificando los puntos siguientes:
 - Expansión de sucesores.
 - Alternancia de jugadores en la búsqueda.
 - Finalización del juego.
- Computa la reducción de nodos terminales visitados del árbol de búsqueda que realiza la poda Alfa-beta en comparación con el algoritmo Minimax.

Apartados optativos

- Ampliar el juego a un *n-en-raya* en un tablero de $n \times n$.
- Introducir heurísticas para un *n-en-raya*.