

- **Un agent care joacă șah împotriva programului Stockfish**
 - Stockfish este cel mai puternic motor de șah din prezent. Scopul proiectului este sa găsiți o singura partidă în care Stockfish pierde.
 - Pentru a asigura consistența spațiului de căutare, adversarul Stockfish nu va căuta cea mai buna mutare dintr-o poziție decât o data.
 - Adversarul Stockfish nu are o limita pentru depth, dar are o limita de timp de gandire pentru fiecare mutare (valori sugerate: 0.5s, 1s, 2s).
 - Va trebui sa va implementați o euristica pentru a evalua o poziție de șah.
 - Sunt doua simplificari posibile ale proiectului:
 - In loc de o euristica implementata de voi, puteți evalua pozițiile cu o alta instanța Stockfish cu depth=1.
 - Dacă agentul vostru nu reușește să câștige, atunci este de dorit sa nu piarda cel puțin 60 de mutări.
 - Pentru punctaj maxim aveți voie sa folositi cel mult o simplificare a proiectului.
 - Pentru a simplifica spațiul de căutare, atunci când evaluarea poziției (fie euristica voastra, fie evaluarea primită de la Stockfish depth=1) scade sub o valoare fixată, puteți considera partida pierdută.
 - Legături relevante:
 - <https://stockfishchess.org/download/>
 - <https://github.com/zhelyabuzhsky/stockfish>
 - <https://python-chess.readthedocs.io/en/latest/>
 - <https://en.wikipedia.org/wiki/Forsyth%E2%80%93Edwards%20Notation>
 - https://en.wikipedia.org/wiki/Portable_Game_Notation