

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN

ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS III

---

## Trabajo Práctico 3

---

*Autores:*

Nicolás Chehebar, mail: *nicocheh@hotmail.com*, LU: 308/16

Matías Duran, mail: *mato\_fede@live.com.ar*, LU: 400/16

Lucas Somacal, mail: *lsomacal@gmail.com*, LU: 249/16

# Índice

<b>1. El Juego</b>	<b>2</b>
1.1. Descripción . . . . .	2
1.1.1. Ejemplos . . . . .	2
<b>2. 1.a) Jugador Óptimo, Minimax sin poda</b>	<b>2</b>
2.1. El algoritmo . . . . .	2
2.1.1. El Pseudocódigo . . . . .	2
2.2. Complejidad . . . . .	2
2.3. Experimentación . . . . .	2
<b>3. 1.b) Jugador Óptimo, Minimax con poda alfa-beta</b>	<b>2</b>
3.1. El algoritmo . . . . .	2
3.1.1. El Pseudocódigo . . . . .	2
3.2. Complejidad . . . . .	2
3.3. Experimentación . . . . .	2
3.3.1. Contexto . . . . .	2
3.3.2. Experimentos . . . . .	2
<b>4. Análisis comparativo con paper</b>	<b>2</b>

1. El Juego
  - 1.1. Descripción
    - 1.1.1. Ejemplos
2. 1.a) Jugador Óptimo, Minimax sin poda
  - 2.1. El algoritmo
    - 2.1.1. El Pseudocódigo
  - 2.2. Complejidad
  - 2.3. Experimentación
3. 1.b) Jugador Óptimo, Minimax con poda alfa-beta
  - 3.1. El algoritmo
    - 3.1.1. El Pseudocódigo
  - 3.2. Complejidad
  - 3.3. Experimentación
    - 3.3.1. Contexto
    - 3.3.2. Experimentos
4. Análisis comparativo con paper