Tema: Jogo Da Velha com Python e utilização de IA.

Integrantes:

Ana Beatriz Viana Ferraz

Leandro Silverio

Lorrayne Batista dos Santos

Maria Luiza Paes

O objetivo principal deste projeto é a criação de um jogo da velha em Python que ofereça aos jogadores a oportunidade de competir contra um adversário controlado por uma Inteligência Artificial (IA). Além disso, estamos analisando a possibilidade de implementar recursos adicionais para aprimorar a experiência de jogo, como diferentes níveis de dificuldade e um sistema de ranking para os jogadores.

Para garantir um desenvolvimento eficiente e organizado, optamos por utilizar o ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code. As versões do projeto estão sendo armazenadas em repositório no Github (https://github.com/legabriel306/tic-tac-toe-with-ai/blob/main/gui.py), o que facilita o acompanhamento do progresso e a colaboração entre os membros da equipe.

Até o momento, o desenvolvimento do projeto apresenta as seguintes etapas:

Criação do Tabuleiro: Implementamos uma representação do tabuleiro do jogo da velha em uma estrutura de dados adequada para mapear as posições das jogadas.

Entrada de Jogadores: Desenvolvemos um sistema de entrada que permite aos jogadores indicarem suas jogadas selecionando as casas disponíveis no tabuleiro desenhado. Essa funcionalidade proporciona uma interação intuitiva e fácil para os usuários, tornando a experiência de jogo mais envolvente.

Inteligência Artificial: Implementamos um algoritmo de IA capaz de analisar as possíveis jogadas e selecionar a estratégia mais vantajosa para garantir a vitória ou, pelo menos, evitar uma derrota contra o jogador humano.