

 <p>INSTITUTO FEDERAL Sul de Minas Gerais Campus Poços de Caldas</p>	<p style="text-align: center;">INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS Campus Poços de Caldas</p> <p style="text-align: center;">Trabalho Interdisciplinar IA para o jogo 4 em linhas WEB</p> <p style="text-align: center;">Prof. Antônio José de Lima Batista e Prof. Ricardo Ramos de Oliveira antonio.batista@ifsuldeminas.edu.br & ricardo.ramos@ifsuldeminas.edu.br</p>
--	---

No jogo quatro em linhas dois jogadores disputam, em um tabuleiro 8x8, quem será o primeiro a colocar quatro de suas peças em uma linha contínua vertical, horizontal ou diagonal. As jogadas são alternadas e é válida se a peça colocada por um jogador for colocada sobre outra peça ou na linha de fundo onde ainda não existe uma peça.

Neste trabalho o objetivo do grupo é implementar um sistema Web com um agente inteligente capaz de jogar o jogo 4 em linhas contra um usuário. As estratégias e técnicas da Inteligência Artificial usadas para a implementação do agente deverá cobrir um dos tópicos abordados na disciplina.

O jogo deverá apresentar pelo menos três níveis de dificuldade para o usuário: fácil, médio e difícil.