

# Projektowanie algorytmów i metody sztucznej inteligencji

## Projekt 3

Prowadzący: Dr inż. Andrzej Rusiecki

Wtorek 13:15-15:00

Imię Nazwisko: Mateusz Bartkowiak

Numer indeksu: 249467

### Kółko i krzyżyk + wersja graficzna

Projekt polegał na stworzeniu gry, wybrana przeze mnie to kółko i krzyżyk z wykorzystaniem interfejsu graficznego. Program wykorzystuje sztuczną inteligencję przez algorytm MinMax. Gra została napisana w programie CodeBlocks w języku C++ z użyciem SFML pod Windowsem.

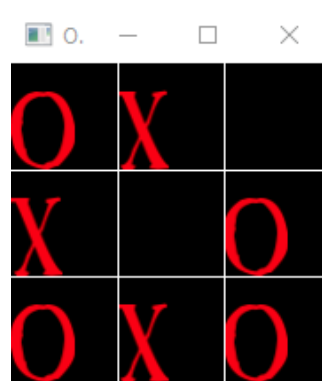
Grę rozpoczyna gracz. Gracz używa kółek, natomiast komputer krzyżyków. Komputer pierwszy ruch stawia losowo, ponieważ na początku istnieje możliwość na większym polu długiego oczekiwania na pierwsze posunięcie.

Wygrana zostanie odnotowana, gdy zostaną zauważone obok siebie trzy takie same znaki, nie dotyczy ukosów, ponieważ jest możliwość doboru nieproporcjonalnej planszy np. 2x5 dlatego ten sposób wygranej został usunięty z gry.

W konsoli natomiast wpisujemy wymiary pola jakie nas interesuje.



Okno konsoli (plansza 3x3)



Okno gry