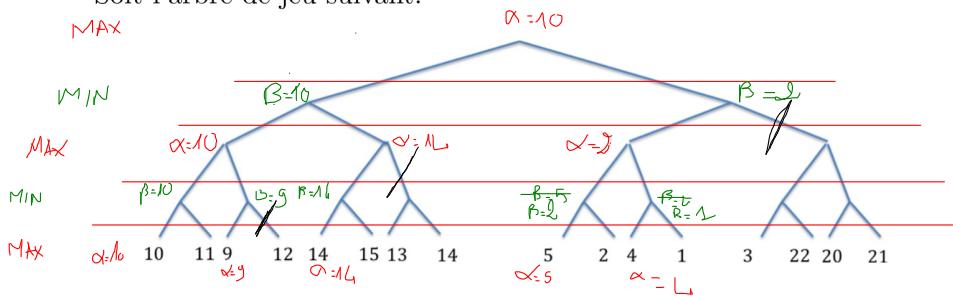


états finaux (les noeuds feuilles), vous utiliserez les valeurs suivantes :
 1 si le **joueur 1** gagne, -1 s'il perd.

3. Qui est le vainqueur ?

Exercice 5

Soit l'arbre de jeu suivant.



1. Appliquez l'algorithme Alpha-Beta sur cet arbre

Exercice 6

Appliquez l'algorithme Alpha-Beta sur l'arbre de jeu suivant :

