

Trabalho nº 1

Métodos de Pesquisa Adversarial para Jogos

José Rafael Fidalgo Fonseca Matias - up201706413

João Miguel da Costa Simões - up201704317

Paulo André Areias Gomes Leal Pinto - up201706415

Especificação do Trabalho

O tema do nosso trabalho é o “Jogo para dois jogadores”

O jogo escolhido para a realização do trabalho foi o Eximo

A linguagem de programação escolhida foi C++

Eximo é um jogo da mesma família de jogos das Damas, jogado num tabuleiro 8x8 entre dois jogadores, sendo que cada um possui 16 peças

O objetivo de jogo é capturar todas as peças do adversário ou impedir o jogador de realizar mais jogadas

Assim, o nosso trabalho incidirá na resolução do jogo Eximo utilizando Métodos de Pesquisa Adversarial em C++

Trabalhos encontrados na pesquisa

[Searching for Solutions in Games and Artificial Intelligence](#)

[Search Algorithms in Artificial Intelligence](#)

[Search Algorithms in AI](#)



Trabalho como um problema de pesquisa

Estado:

Estado inicial:

Teste objetivo:

Operadores:

Heurísticas/Função de avaliação:



Trabalho já realizado

