

Proyecto Haskell

Proxima jugada en un tablero de Tic-Tac-Toe

Debera leer un archivo que tenga la definicion de un posible estado del juego de tic-tac-toe

La informacion es del tipo

E X O

X O E

E E E

donde X es la jugada del jugador X, O el la del jugador O, y E es un casillero vacio.

Para definir la proxima jugada, debera realizar una busqueda en amplitud de todas las posibles jugadas, hasta llegar a una proxima jugada que conduzca con mayor probabilidad a un exito, o al menos evite un fracaso garantizado.

Para la busqueda en profundidad utilice un árbol de búsqueda ayudado con una estructura de Cola (FIFO) de cada posible estado, de forma tal de poder evaluar todas las posibilidades de cada jugada.