

- 1) a) Procura adversarial é usada quando o objetivo não é encontrar uma sequência de ações mas sim elaborar uma estratégia contra alguém que quer contrariar os desejos.
- b) Algoritmo de PA que consiste em procurar em profundidade qual é a melhor estratégia contra um adversário (Min) que joga de forma ótima.
- c) Otimização usada para cortar ramos da árvore de procura ao manter um α (valor mínimo para Max) e β (valor máximo para Min).
- d) Heurística que estima a utilidade de um estado não terminal.
- e) Resultado da utilidade do estado final para o jogador.

② V ③ F ④ V ⑤ F ⑥ F