

# Planowanie SI

SI będzie zawierać w sobie 2 informacje:

- 1) pozycje na planszy, gdzie może wykonać ruch,
- 2) która z opcji będzie najlepsza (do tego będzie użyta funkcja z javascript, by posortować możliwe ruchy w sposób rosnący i malejący.

- stworzenie funkcji, której zadaniem będzie wybór najlepszego z możliwych ruchu

- stworzenie trzech poziomów trudności:

- Początkujący – komputer nie wie, jak grać w grę,
- Średniozaawansowany – komputer zna zasady gry, ale porusza się jak początkujący gracz ,
- Ekspert – komputer gra jak prawdziwy mistrz i trudno z nim wygrać.

- implementacja funkcji, której zadaniem będzie przewidywanie konsekwencji poszczególnych ruchów komputera, a co za tym idzie – zwiększenie poziomu trudności.

\*Do każdego poziomu zostanie napisana oddzielna funkcja.

Pomoce przy realizacji tego etapu tworzenia gry czerpane z:

<http://mostafa-samir.github.io/Tic-Tac-Toe-AI/>