

در این پروژه در هر بار که decide زده میشود، از مین مکس استفاده میکنیم تا بهترین act را به ما بدهد به طوری که تضمین میکند این act تا 4 حرکت پیش بینی شده بعدی بهترین عمل است و به گونه ای شبیه سازی 4 عمل بعدی را در هر دور decide انجام میدهیم.

فایل minmax هم دارای کلاس های Node و tree و Minimax میباشد که Node بیانگر وضعیت جهان بعد از اکشن parent آن نود است و tree بیانگر درخت مین مکس است. الگوریتم مربوط به پیدا کردن بهترین اکت در کلاس Minimax انجام شده است.