

# Inteligência Artificial 2009/2010

## Departamento de Informática, Universidade de Évora



### 3.º Trabalho Prático

Jogos de dois jogadores- Jogos com informação completa  
determinísticos



Elaborado por:  
Rui Lourenço n.º 21297  
Miguel Gualdino n.º 21678

e([Tabuleiro 3x3 do jogo], tipo da peça que vamos jogar).

2. O estado terminal que recebe um estado e sucede quando O ou X ganha ou quando existe um empate.

3. Função de utilidade, retorna 1 se ganha, 0 se empata, -1 se perde,

```
valor(e(Lista,Operador),-1,_):-
    estado_terminal(e(Lista,Operador)), Operador=o,!.
```

5. Não foi possível comparar, o nosso alfabeto não conseguimos implementar.

$$[0,0,0,0,0,0,x,0,x]$$

Numero de Nos: (325)

7. não implementado.....

8.

Estado	Minimax
[0,0,0, 0,0,o, x,o,x]	325
[0,o,o, 0,0,0, x,x,0]	5
[x,x,o, 0,0,o, x,o,0]	3
[x,o,x, x,0,o, o,o,x]	1
[0,0,0, 0,0,0, 0,0,x]	109600
[o,0,0, 0,x,0, 0,0,x]	1956
[x,0,o, o,x,0, 0,0,o]	64
[0,0,0, 0,x,0, 0,o,o]	1956
[0,0,0,  x,x,0,  o,o,0]	325
[0,0,0,  0,x,0,  o,0,0]	13699