오목 인공지능 설계보고서

2022180020 양인건

오목 AI 프로그램 이름 : 오파고

어떠한 상대가 나오던 허점을 파고들어 이겨버리겠다는 생각으로 만들어진 오목 프로그램 ‘오파고’ 입니다.

전략 : 체크를 대충 한 프로그램들과 대결했을 때 쉽게 이길 수 있도록 돌을 ( 3 , 3 )에서부터 두기 시작하여 역대각선을 먼저 그리도록 하였습니다. 만약 막힐경우 다른 장소에 두어 이기는 플랜을 세우게 계획해 놓았습니다. 생각보다 대각선 체크를 안하는 코드들이 많아 이 점을 이용한 것이죠.

프로그래밍 방법 : 가장 평범한 방법인 이차원 배열을 그리고 그 안에 오목판을 집어넣어서 가로, 세로, 대각선을 계산해주었습니다.

소감 : 처음에 코드를 짜야한다는 생각에 피로감이 몰려왔지만 코드를 짜다보니 생각보다 흥미를 느꼈고, 원래는 가볍게 하려던 코드였는데 열의를 느끼게 되어 욕심이 생기다보니 조금 더 조금 더 시간을 투자하고 높은 완성도를 바랬던 것 같습니다.