**Ussimängu Algoritmi Loomine:**

● Eesmärk: Automatiseerida klassikalise Ussimängu mängimist, et saavutada kõrgeid punktisummasid, näidates optimeeritud kasvu, ellujäämist ja teekonna leidmise strateegiaid.

● Teekonna leidmine: Rakenda algoritme nagu A\* või Dijkstra, et tagada, et madu suudaks toidu söömiseks tõhusalt ruudustikus liikuda.

● Kasvu Strateegiad: Välja töötada strateegiad mao kasvu haldamiseks, optimeerides ruumi kasutamist ja vältides enesekokkupõrget.

● Ellujäämise Heuristikud: Välja töötada heuristikud mao ellujäämise tõenäosuse hindamiseks praeguse seisundi põhjal ja kasutada neid heuristikuid otsuste tegemisel.