Projekt trzeci – implementacja gry kółko i krzyżyk

Implementacja rozgrywki została uskuteczniona bez użycia zewnętrznych bibliotek graficznych, a jedynie na prostym drukowaniu planszy instrukcją *cout*. Wykorzystanym algorytmem symulującym sztuczną inteligencję jest algorytm minimax, jednak ze względu na napotkane trudności alfa-beta cięcia nie zostały zaimplementowane. Dlatego też algorytm przewiduje 6 ruchów do przodu, w przypadku większej ilości przewidywanych ruchów program mógłby podejmować decyzje w nieoptymalnym czasie. Mimo to gra działa i może przynieść graczowi frajdę, jednak polecana jest rozgrywka na planszy o długości boku jednocyfrowej. Gracz oczywiście ma możliwość wyboru zarówno długości boku planszy, jak i ilości znaków w linii potrzebnych do osiągnięcia wygranej. Poza brakiem alfa-beta cięć program jest kompletny i działa zgodnie z założeniem.