**משחק הקסגון**

הוראות המשחק: המשתמש הוא השחקן האדום, והמחשב הוא השחקן הכחול.

לשחקן יש שתי אופציות למהלך:

1. מעבר לאחד המשושים הסמוכים (לכל היותר שמונה). במהלך זה התא שאליו עבר השחקן נצבע באדום, ותא המקור נשאר גם הוא בצבע אדום.
2. מעבר לאחד המשושים הסמוכים לאחד מהמשושים הסמוכים לתא המקור. במהלך זה רק התא אליו עבר השחקן נצבע באדום.

השחקן צריך ללחוץ תחילה על התא ממנו הוא רוצה לזוז ואז ללחוץ על התא אליו הוא רוצה לעבור.

המשחק נגמר כאשר כל הלוח מלא, והמנצח הוא מי שמילא יותר תאים בלוח בצבע שלו (בשונה מהמשחק המקורי).

את המשחק עצמו כתבתי בswi-prolog, ואת הGUI כתבתי בג'אווה.

הקישור בין השניים נעשה באמצעות פקודות ספריית jpl.

האלגוריתם בו השתמשתי הוא אלפא ביתא.

האלגוריתם הוא כמו בספר, אך ישנו פרמטר נוסף שהוא עומק החיפוש, והוא נקבע לפי רמת המשחק, ככל שעומק החיפוש באלגוריתם גדול יותר, כך המשחק נחשב קשה יותר.

הפונקציה היוריסטית של המשחק היא: בכל שלב, הניקוד של אותו שחקן הוא כמות התאים הצבועים בצבע שלו פחות כמות בתאים הצבועים בצבע של המתחרה.

ההבדל בין רמות הקושי השונות במשחק הוא עומק החיפוש באלגוריתם.