

BÀI TẬP LỚN 2 (HK1 25-26)

GAME PLAYING

Mục tiêu

- Hiện thực game playing agent cho một trò chơi tự chọn (dạng đối kháng).
- Nâng cao kỹ năng lập trình, giải quyết vấn đề.

Yêu cầu

Mỗi nhóm chọn một trò chơi không dễ - trò chơi nếu sinh cây phải có hệ số nhánh cao và độ sâu của cây từ 30 trở lên (VD: cờ tướng, cờ vua, cờ vây, ...) để hiện thực bằng giải thuật Minimax và giải thuật – mô hình Học máy (bất kỳ), với yêu cầu cụ thể như sau:

1. Agent phải chơi đúng luật.
2. Minimax thắng được agent chơi ngẫu nhiên với tỉ lệ 90%.
3. Học máy thắng được agent chơi ngẫu nhiên với tỉ lệ 60%.
4. Nhóm tạo video thuyết trình (tối đa 15 phút) về trò chơi, hiện thực của nhóm, và kết quả của các giải thuật.

Đánh giá

- Minimax chiếm 75% số điểm của BTL.
- Học máy chiếm 25% số điểm của BTL.
- Tỉ lệ thắng không đạt yêu cầu sẽ mất điểm, cứ 10% mất 2 điểm cho phần đó.

Nộp bài

- Mỗi nhóm chỉ cần 1 thành viên nộp bài trên BTEL.
- Nén thành 1 file zip trong đó chứa mã nguồn, file slide báo cáo, và link video thuyết trình: “_MSSV1_MSSV2_MSSV3_MSSV4.zip”.
- Hạn nộp: 23g55 12/12/2025.

Xử lý gian lận

Xử theo luật của nhà trường.