Määrittelydokumentaatio :

Tulen käyttämään Algoritmit ja tekoäly kurssin harjoitustyössä python ohjelmointikieltä, ja hallitsen itse tarpeeksihyvin vertaisarviointia varten C#, JS, Pyhton ja Javaa.

Aion toeuttaa työni minimax algoritmillä.

Teen 2048 pelin version, jossa tietokone tekee joka toisen siirron, ja jokatoinen on randomilla tehty siirto. tietokoneen on tarkoitus minmax algoritmin avulla tarkoitus pärjätä random siirtoja ”vastaan”.

Ohjelma saa syötteenä käyttäjän hiiren klikkauksen merkkinä seuraavasta siirrosta. Eli kun klikkaat hiirelllä tietokone tekee oman siirtonsa, ja kun kilkkaat uudestaan ”vastus” eli random siirto tapahtuu. Täten pystyt seuraamaan hyvin pelin tapahtumia.

Tavoitteena oleva aika ja tillatilavuus // Tavoitteena olevat aika- ja tilavaativuudet (esim. O-analyysit)

* Tästä kannattaa selvittää niin paljon kuin voitte. **Ei** ole tarkoitus todistaa tai mitata mitään itse.
* Käytä aika ja tilavaatimuuksia apuvälineenä ymmärtääksenne, miten työhön kannattaa asennoitua.
  + Nämä kannattaa katsoa wikipediasta ja varmistaa, että ymmärrätte oman algoritmin kohdalla mistä ne tulevat. Miksi algoritmisi tarvitsee sen verran aikaa?

 Viitteet//

Harjoistustyön ydin on tekoäly joka osaa pelata 2048 pelin randomsiirtojen vaikeuttamana.

tekstissä tai määrittelyssä ei käytetty kielimalleja

£”  **Työn laajuus:** Pelin perustoteutus, satunnaisten siirtojen logiikka ja tekoälyn toteutus minimax-algoritmilla.

£ Lisää, että projektia hallitaan GitHub-repositoriossa, ja koodia hallitaan Poetryn avulla.