

Universidad Nacional Experimental de Guayana

Departamento de Ciencia y Tecnología



Agente basado en Algoritmo Minimax : 20%

Prof. Manuel Paniccia

Agente basado en Algoritmo Minimax 20%

Requerimientos del Mini-Proyecto:

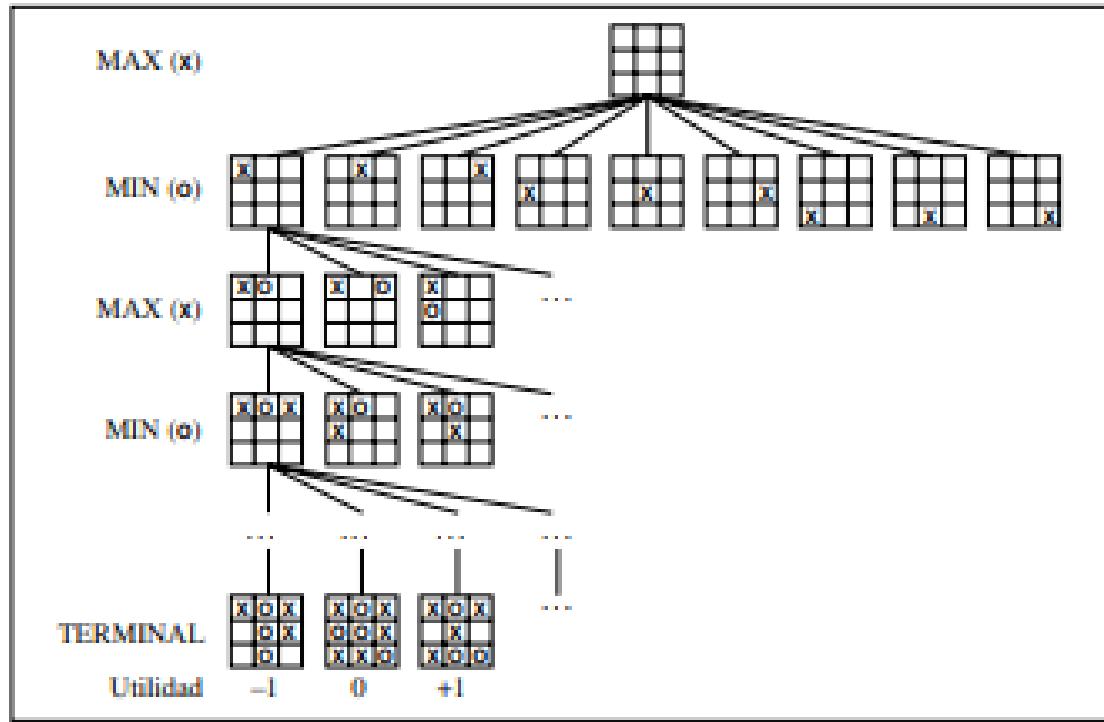
- ✓ Se quiere el desarrollo de un agente que juegue de manera autónoma contra un contrincante humano, el juego del TRES EN RAYA. El sistema debe estar desarrollado en el lenguaje de programación **Python**. Es conveniente que la interfaz del juego se muestre de manera gráfica y se debe ver como se van agregando los simbolos (X o O) en el tablero. Para esto se puede usar la librería de **Pygame**, que sirve de ayuda grafica para crear videojuegos de manera sencilla. Usar su creatividad para controlar el juego de manera fácil.
- ✓ Se debe mostrar no solo el tablero del juego, sino parte del grafo de decisiones en la interfaz del juego.

Agente basado en Algoritmo Minimax 20%

Para el desarrollo del agente que juega **Tres en Raya**, estará basado en el algoritmo **Minimax** explicado en clases, con el fin que le permitan al agente aplicar decisiones y planificar de manera optima las siguientes movidas, garantizando su triunfo.

- ✓ Adicional al código, se debe entregar **un informe estilo Paper científico** (el modelo del **Paper** a utilizar se explicara en clases), donde se exponga las **bases teóricas y algoritmos** del proyecto.
- ✓ La ponderación del **Paper** es de **10%** y el **código** es de **10%**, que en conjunto suman los **20%** en total.
- ✓ El **Mini-Proyecto** se puede realizar en pareja.
- ✓ Este **Mini-Proyecto** será defendido via **Google Meet**.

GUI DEL JUEGO: De esta manera debe verse el tablero del juego del Agente, de manera que le permita al usuario poder jugar. Sean creativos para mostrar parte del grafo de decisiones en la interfaz del juego.



Esta evolución debe ser entregada al: **E-mail:**
tareas.uneg@gmail.com **el Paper** y el código compartir el enlace autorizado de GitHub
para el día 10 de Diciembre de 2025