3D Connect Four

Faza 3

Implementacija Min-Max algoritma za traženje sa alfa-beta odsecanjem

**Studenti:**

**Sara Jovanović 16638**

**Valentina Jošanović 16648**

1. **Funkcija minimax***Poziv funkcije:* (minimax st dubina potez start)

Ova funkcija vraća stanje nakon odigranog određenog poteza u toj funkciji. Potez koji je odigran je izabran na osnovu igrača koji igra i vrednosti koje vraća funkcija *proceniStanje*. Prilikom analize koji potez odigrati gleda se do dubine *dubina*. U okviru ove funkcije pozivane su pomoćne funkcije *min-stanje* i *max-stanje* koje određuju stanje koje ima najmanju, odnosno najveću vrednost funkcije procene za zadatu listu stanja(*listaPoteza)*. Lista svih mogućih poteza se formira korišćenjem funkcije *formirajListuMogucihPoteza* koja je realizovana u drugoj fazi.

1. **Funkcija proceniStanje***Poziv funkcije: (proceniStanje st)*Ova funkcija procenjuje vrednost nekoliko nasumičnih završnih stanja i ta procena je izvršena na osnovu funkcije *pobednik*.