3D Connect Four

Faza 4

Definicija heuristike (procena stanja)

**Studenti:**

**Sara Jovanović 16638**

**Valentina Jošanović 16648**

1. **Funkcija oceniStanje***Poziv funkcije:* (oceniStanje stanje igrac)  
   Ova funkcija se poziva sa prosleđenim stanjem i igračem, i vraća vrednost tog stanja za tog igrača. Ta vrednost se izračunava korišćenjem funkcija *pobednikCetiri, pobednikTri, pobednikDve i pobednikJedna*, koje broje koliko puta u datom stanju postoji nadovezanih kuglica. Konačna vrednost se dobija tako što se rezultat funkcije *pobednikCetiri* pomnoži sa 16, rezultat funkcije *pobednikTri* pomnoži sa 9, rezultat funkije *pobednikDve* pomnoži sa 4, a zatim se sve to sabere i doda se rezultat funkcije *pobednikJedna*. Tako se vrši ocenjivanje stanja, a zatim se ta vrednost koristi kao heuristika u funkciji *proceni-stanje* koju koristi minimax algoritam.