

connect 4!

OR FOR

ΜΙΛΤΙΑΔΗΣ ΚΟΜΜΑΤΑΣ

ΖΗΣΗΣ ΤΣΙΑΜΗΣ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΑΝΑΓΗΣ



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ PROJECT

- Το project που υλοποιήσαμε αφορά το connect 4. Οι χρήστες είναι ο παίκτης και ο υπολογιστής.
- Ο υπολογιστής χρησιμοποιεί την τεχνική νοημοσύνη κάτι που καθιστά δύσκολη την νίκη στον χρήστη

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ PROJECT

- Η δυνατότητα εφαρμογής AI και παράλληλα η αλληλεπίδραση του χρήστη με αυτήν τον καθιστά να σκέφτεται περισσότερο στρατηγικά
- Ψυχαγωγία
- Απόδειξη ανωτερότητας του ανθρώπου από τον υπολογιστή

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Πρώτος ξεκινά αυτός που θα νικήσει στο rock, paper, scissors
- Νικητής είναι ο παίκτης που συμπληρώσει πρώτος τετράδα:
 - 1)Οριζόντια
 - 2)Κάθετα
 - 3)Διαγώνια
- Το σύμβολο του παίκτη πέφτει στο χαμηλότερο διαθέσιμο κελί της στήλης.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ & LESSONS LEARNED

- Μάθαμε να προγραμματίζουμε σε περιβάλλον Visual Studio Code
- Εξασκήσαμε τις γνώσεις; που μάθαμε στην θεωρία
- Υλοποίηση του project μας με κατάλληλη χρήση γραφικών