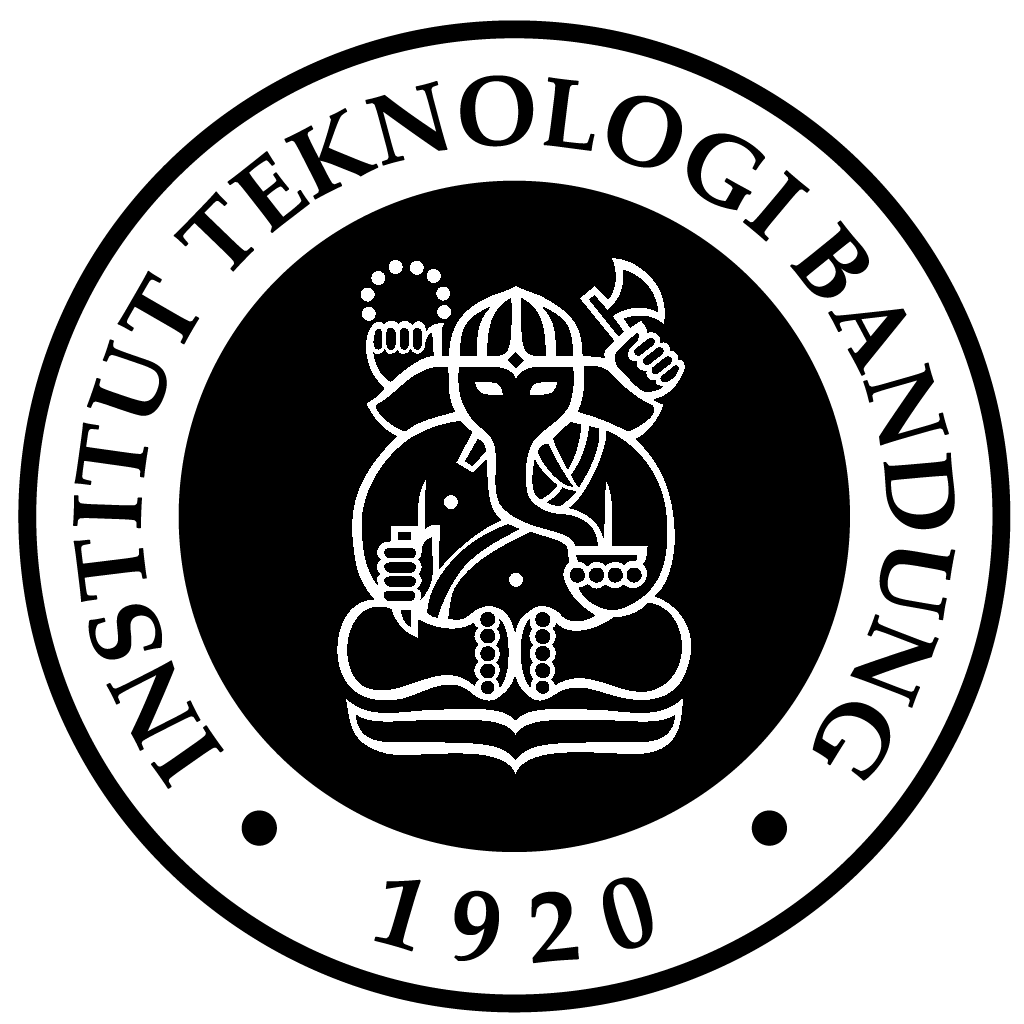
**Tugas Besar 1 IF3170 Intelegensi Buatan**

**Implementasi Minimax Algorithm dan Local Search pada Permainan Dots and Boxes**



**Disusun oleh:**

1. Ahmad Alfani Handoyo 13520023
2. Aditya Prawira Nugroho 13520049
3. Felicia Sutandijo 13520050
4. Putri Nurhaliza 13520066

**SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**

**2022**

**Daftar Isi**

[A. Objective Function 1](#_Toc116754072)

[B. Minimax Alpha Beta Pruning 1](#_Toc116754073)

[C. Local Search 1](#_Toc116754074)

[D. Hasil Pertandingan 1](#_Toc116754075)

[E. Saran Perbaikan 1](#_Toc116754076)

[F. Kontribusi Anggota 1](#_Toc116754077)

# Objective Function

# Minimax Alpha Beta Pruning

# Local Search

# Hasil Pertandingan

# Saran Perbaikan

# Kontribusi Anggota

**REFERENSI**

GeeksforGeeks. 2021. *Minimax Algorithm in Game Theory | Set 4 (Alpha-Beta Pruning)*. Diakses pada 12 September 2022, dari https://www.geeksforgeeks.org/minimax-algorithm-in-game-theory-set-4-alpha-beta-pruning/

Khodra, Masayu Leylia. 2021. “Beyond Classical Search: Classical Search vs Local Search”. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Russell, Stuart. Peter Norvig. 2010. *Artificial Intelligence a Modern Approach Third Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.