



Laborator 19

În **REPORT.txt** adăugați output-ul versiunii finale a programului.
Dacă o parte din program nu e implementată, nu funcționează, face ca programul să dea seg fault atunci puteți comenta unele linii din main și să folosiți aceea afișare.

Exerciții

1. Implementați un program care să joace contra voastră X și 0 și care doar să câștige sau să facă remize.

Exercițiul 1 este obligatoriu. Conceptele explorate sunt esențiale pentru obținerea notei **minime** de promovare.

2. Eficientizați programul anterior folosind algoritmul AlphaBeta Pruning.