**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](https://www.geeksforgeeks.org/minimax-algorithm-in-game-theory-set-3-tic-tac-toe-ai-finding-optimal-move/) și care doar să câștige sau să facă remize.

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

1. Eficientizați programul anterior folosind algoritmul AlphaBeta Pruning.