

Universidad del Valle  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación  
Inteligencia Artificial  
**Proyecto 2**

**AlphaZero Univalle.** Sobre un tablero de ajedrez de 6x6 cada jugador tiene un caballo. Hay ítems que los caballos deben capturar antes que su oponente. El jugador que tome más ítems gana la partida. Si en el movimiento de un jugador se alcanza la casilla donde está el caballo del adversario, el jugador se queda con los ítems que su enemigo haya recolectado hasta el momento. Usted debe implementar el algoritmo minimax para ayudar a la máquina a hacer sus movimientos. A continuación se muestra un posible inicio del juego con cinco ítems.



**Tenga en cuenta las siguientes especificaciones:**

- Al iniciar el juego el usuario puede indicar la cantidad de ítems y debe ser un número impar
- El juego siempre lo inicia la máquina quien usa el caballo blanco
- Las posiciones iniciales de los caballos y de los ítems son aleatorias y debe ser diferentes
- Los dos caballos pueden estar en la misma posición así su adversario no tenga ítems
- El juego termina justo cuando se tome el último ítem
- Se debe mostrar en pantalla la cantidad de ítems que cada jugador ha recolectado
- Una vez terminado el juego se indica quién ha sido el ganador