

Trabalho Jogos com Conhecimento

Jogo escolhido: Jogo da Velha

- **Estratégia abordada:**

Os itens a seguir estão em *ordem de prioridade*:

Primeiro: Verificar se a Máquina pode vencer no turno atual. Caso tenha dois campos marcados, e um terceiro que esteja disponível e que complete uma trinca válida nas regras do jogo, esse terceiro campo será marcado, garantindo a vitória.

Segundo: Verificar se o Oponente pode vencer no próximo turno. Caso o oponente tenha dois campos marcados, e um terceiro que esteja disponível e que complete uma trinca válida nas regras do jogo, esse terceiro campo será marcado, evitando a vitória do oponente.

Terceiro: O terceiro item é dividido em 2 casos:

1º caso: A Máquina ser o 1º jogador, ou seja, iniciar o jogo.

A Máquina inicia suas jogadas nos cantos (ou quinas), tentando formar um triângulo.

2º caso: A Máquina ser o 2º jogador, ou seja, jogar após o usuário.

Esse caso tem duas possibilidades:

A) O oponente jogar no canto, caso isso ocorra, a Máquina jogará no meio e lados.

B) O oponente jogar no meio ou lados, caso isso ocorra, a Máquina jogará nos cantos.

- **Tabela:**

C	L	C
L	M	L
C	L	C

Legenda:

C: canto

L: lado

M: meio