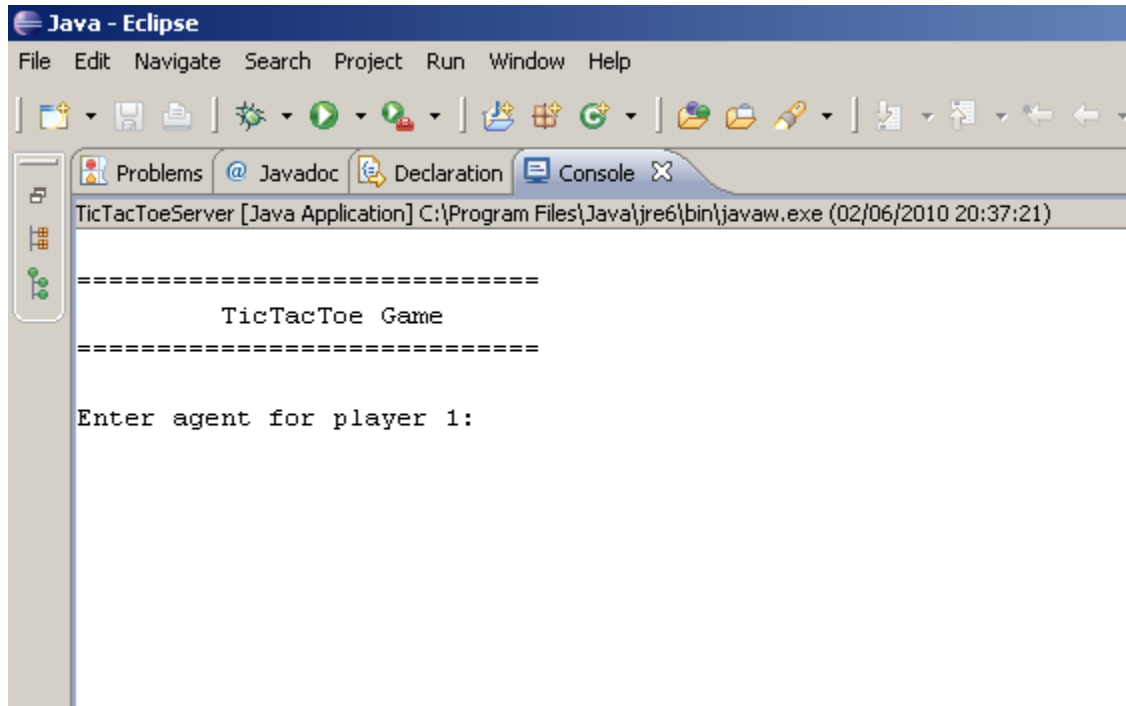


**Inteligência Artificial**  
**LAB3 – Laboratório**

Caetano Motta Milord  
Luciano Bernardes Silva

1-



2- Em nenhuma das tentativas jogadas consegui vencer o BitHead e quando ambos os agentes eram o BitHead o jogo terminava em velha.

3 – a) Porque a função `maxValue` irá buscar o maior valor e deve ter como inicialização um valor muito baixo. Já a função `minValue` ao contrário da `maxValue`, irá buscar o menor valor e deve ter como inicialização um valor muito alto.

b) O método `copy` cria uma cópia do tabuleiro para simular qual seria o resultado da jogada do oponente. No caso do algoritmo minimax o método `minValue` chama a jogada do oponente utilizando o método `maxValue` e vice-versa.

c) O método minimax só retorna a jogada após a execução de toda a árvore validando qual a maior(`maxValue`) e menor(`minValue`) jogada em cada nível.

4-

```
int numero = successor.size();
if(numero > 1){
    Random random = new Random();
    numero = random.nextInt(numero-1);
} else numero = 0;

while(successor.size() > numero)
```

5-

função maxValue

```
if (bestValue == 1)
    return bestValue;
```

Função minValue

```
if (bestValue == -1)
    return bestValue;
```