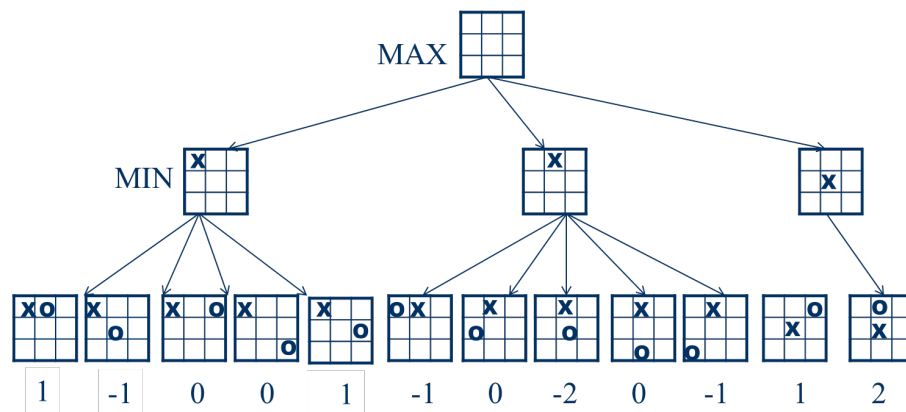


GUIÓN DE PRÁCTICAS 8

BÚSQUEDA ENTRE ADVERSARIOS: FUNCIONES HEURÍSTICAS

Continuando con el juego TicTacToe, de la práctica 7:

1. Implementa una función heurística adecuada para este problema.
2. Las funciones heurísticas constituyen la alternativa a la generación del árbol completo Minimax. Crea nuevas funciones o **modifica las existentes** para que minimax:
 - a. Tenga un límite de profundidad dado por la constante LIMITE
 - b. Se actualice la profundidad del árbol en cada llamada recursiva.
 - c. Si se llega a este límite y no es un estado terminal, entonces que aplique la función heurística al nodo y devuelva este valor como valor minimax del nodo al límite de profundidad
 - d. Si en cualquier momento antes de llegar al límite de profundidad, se llega a un nodo terminal, que devuelva el valor de la función de utilidad (Valor alto, por ejemplo 100 si es MAX quien gana la partida, valor bajo, por ejemplo -100 si es MIN quien gana la partida)



Ejemplo cuando la profundidad LÍMITE ha sido establecida en 2 (más el nodo inicial). En este caso no habrá ningún nodo terminal, en todos ellos se deberá aplicar la función heurística a los nodos del último nivel y mediante minimax estos valores serán propagados hacia los nodos superiores.