



Mesterséges Intelligencia gyakorlat

2023/2024 tavaszi félév

Beadandó feladat

A beadandó feladat során egy kétszemélyes játékot kell elkészítenie, melyben az egyik játékos a felhasználó, a másik a számítógép. Játékot választhat a Github repóban megtalálható feladatgyűjteményből (<https://tinyurl.com/ketszemelyes>), vagy megbeszélés után más játék is lehetséges. **Amennyiben választott egy feladatot, akkor írja be magát az alábbi táblázatba** a feladat mellé: <https://tinyurl.com/mestint-beadandok>.

Egy feladatot maximum 3 ember vállalhat el, így érdemes lehet előre kiválasztani a megtetsző játékot.

Megoldásra során készítse el a játék állapotter reprezentációját, válassza ki a használni kívánt megoldóalgoritmust, majd készítse el a grafikus felületet a játékhoz. Az értékelés nagy vonalakban az alábbiak szerint fog történni:

- **Elégséges szint**: az állapotter helyesen el van készítve, követi a játék szabályait. A program játszható próba-hiba módszerrel.
- **+ 2 jegy**: a játékhoz tartozó heurisztika megfelelően el van készítve ahhoz, hogy a számítógép okos döntést tudjon hozni. A program a MiniMax módszert használja a következő lépés megállapítására, a nehézség legalább 2 szinten állítható a játék kezdetekor.
- **+ 1 jegy**: a játékhoz grafikus felület tartozik a konzolos felület helyett.

Az elkészített feladatot az órák egyikén be kell mutatni és meg kell védeni. Bemutatás előtt töltsse fel a programot a Google Classroom felületére, ahol a zárthelyi dolgozatot is írta (link: <https://classroom.google.com/c/NjcxMDI3ODI2Mzc2?cjc=bckmqp3>).

Beadási és bemutatási határidő: utolsó gyakorlati óra. Amennyiben ez nyomós indok miatt nem megoldható, akkor azt jelezze.