

Integrantes:

Implementar um agente inteligente, jogador de dominó.

(3 pts) Versão 1. Agente utiliza expectiminimax para desafio individual em mesa com 4 jogadores e 7 pedras para cada.

(3 pts) Versão 2. Agente utiliza expectiminimax para partida em duplas em mesa com 4 jogadores e 7 pedras para cada.

(4 pts) Versão 3. Agente aprende a jogar por reforço com Q-learning para partida em duplas em mesa com 4 jogadores e 7 pedras para cada.

Critérios de pontuação para cada versão:

- 1) corretude = 40%,
- 2) reaproveitamento de código da disciplina = 40%,
- 3) experimentações = 20%.

Haverá arguição individual com possibilidade de perda individual de pontos.