**Universidade de São Paulo – USP  
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação – ICMC  
Departamento de Ciências de Computação – SCC  
  
SCC-5774 – Inteligência Artificial I  
  
Professor Gustavo Batista**gbatista@icmc.usp.br  
 **Aluno Igor Bueno Corrêa**igorbc@usp.br  
 **Projeto – Four in a Row**

O objetivo do projeto é criar um programa capaz de jogar o jogo For in a Row (também conhecido como Connect 4) usando busca adversária com poda alpha-beta.