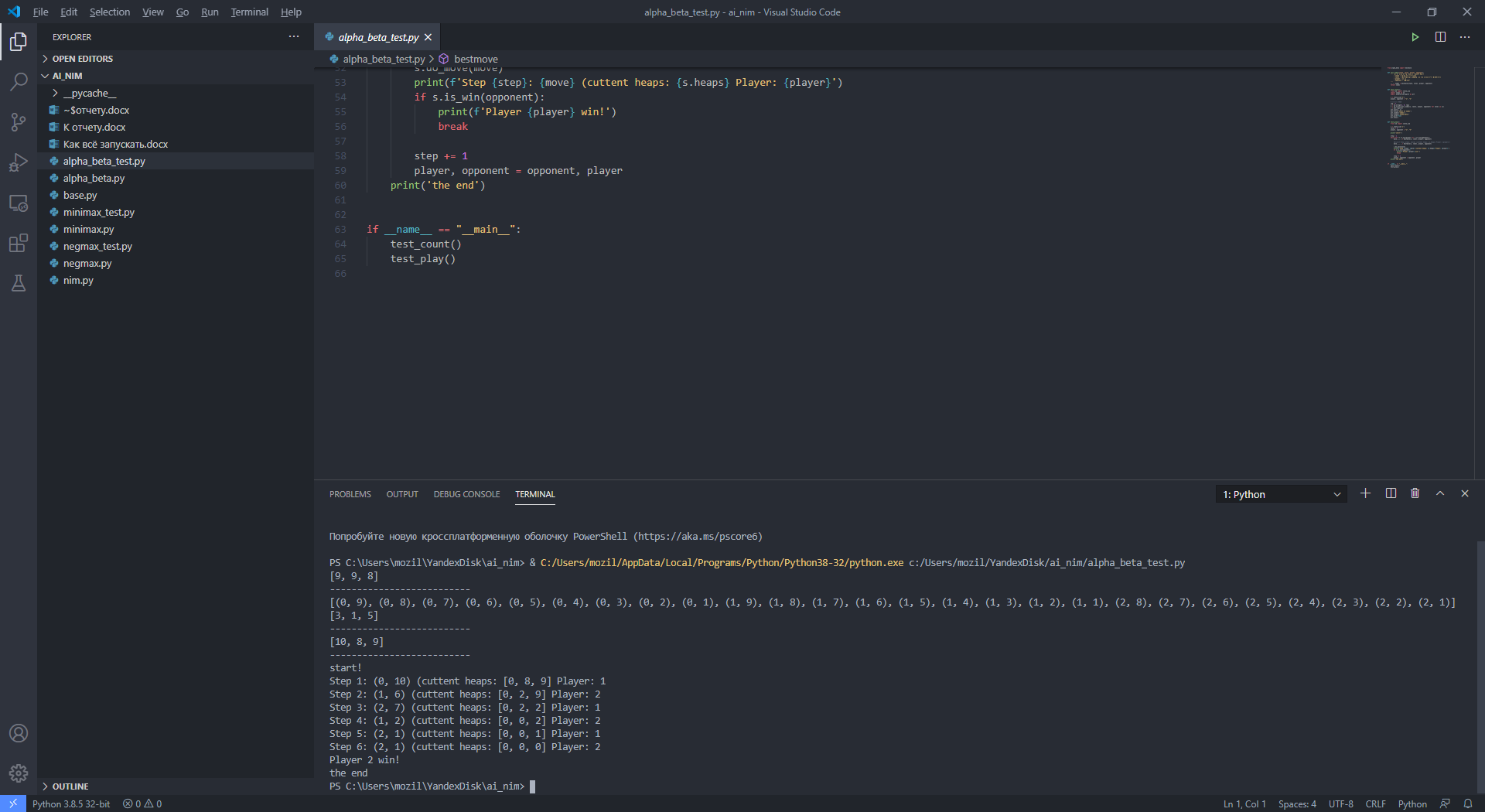


График узлов alpha-beta



Пример игры и использование алгоритма alpha-beta

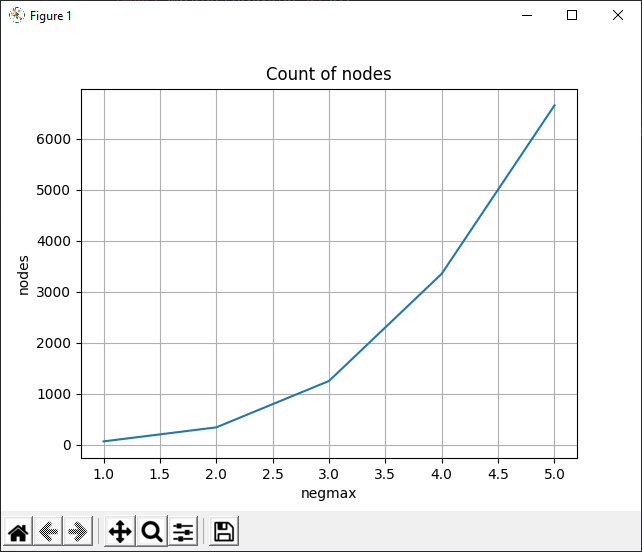
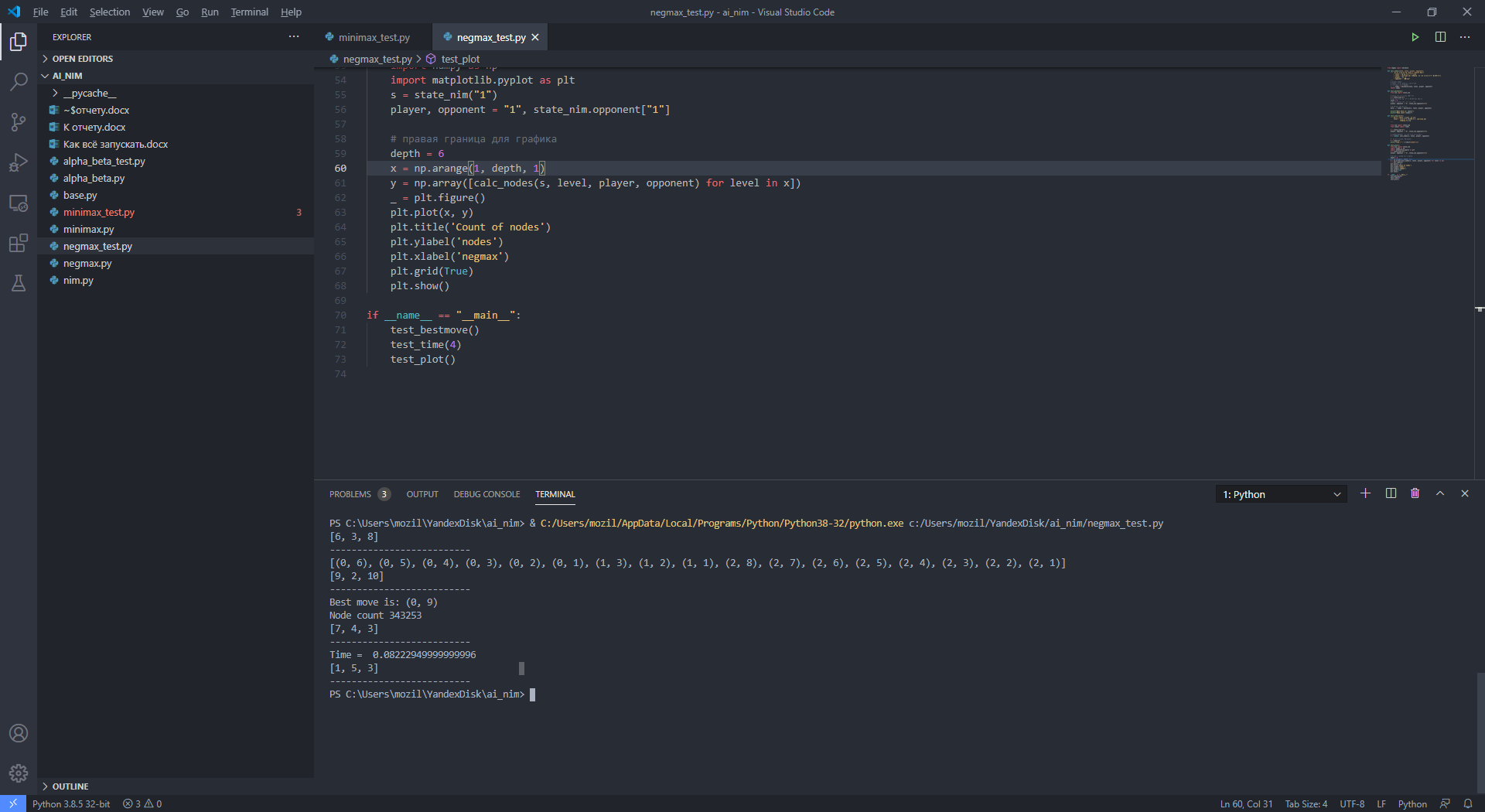


График узлов negmax



Время выполнения negmax

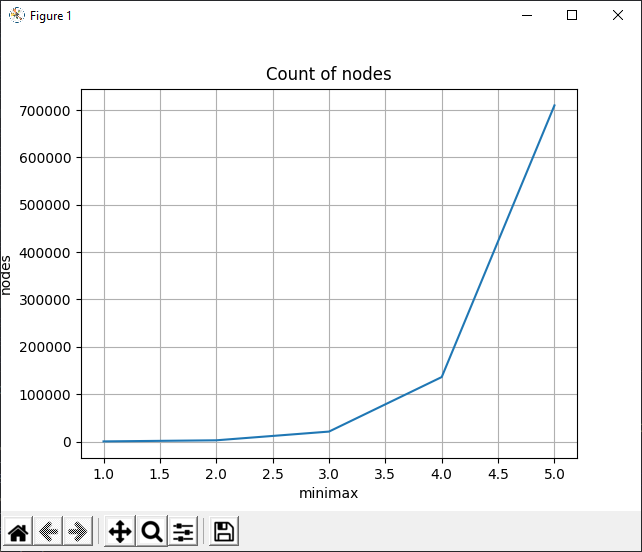
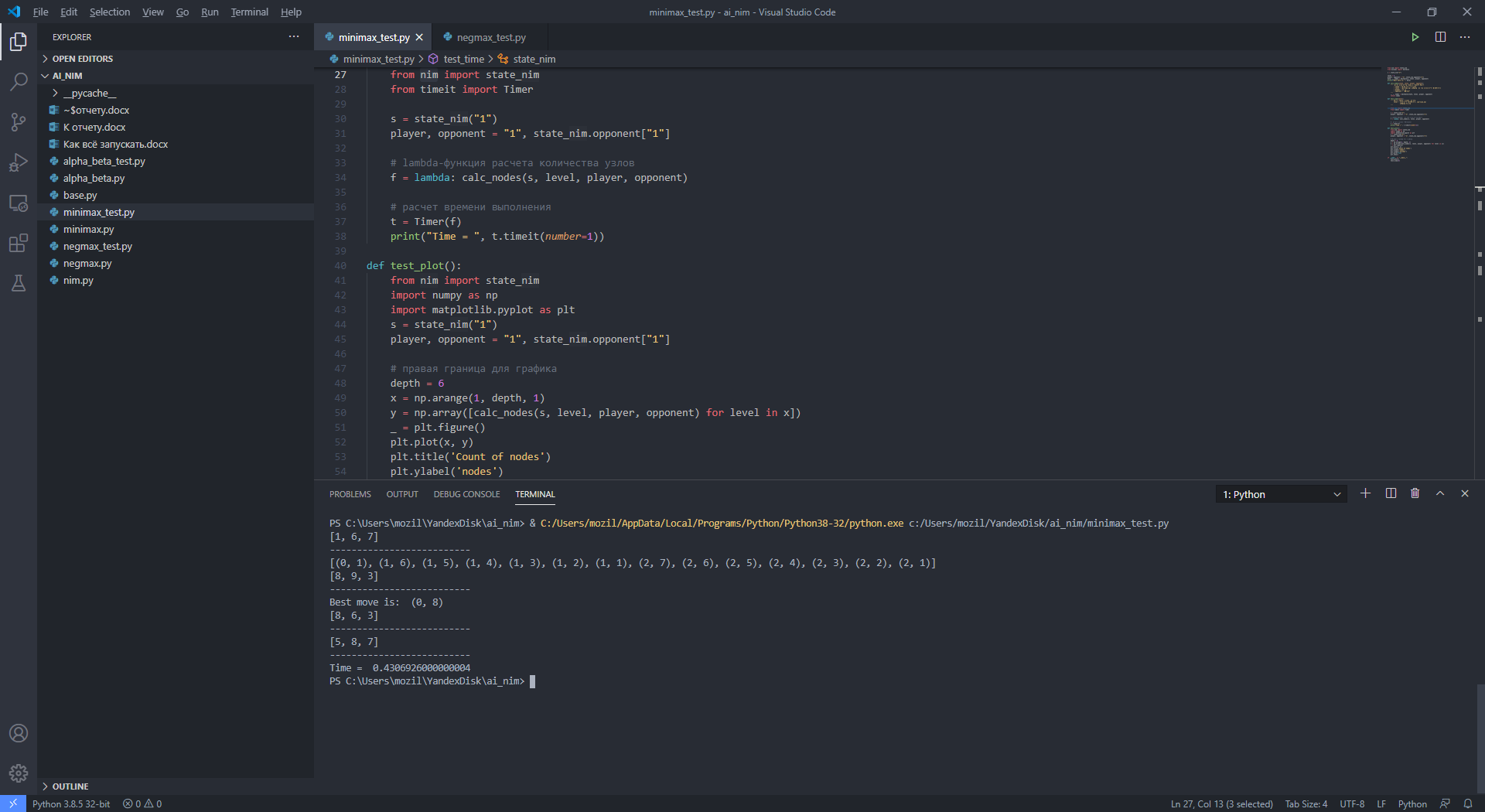


График узлов minimax



Время выполнения minimax

Оценка игрового состояния осуществляется следующим образом. Если куч больше двух, берем целую кучу. Как только их становится две, берем во второй куче камней таким образом, чтобы там остался один камень. Как только остается 1 куча, берем её целиком.