(CONSULTAR CHESS MASTER COMO EXEMPLO E OUTROS)

Joga - função do jogo ( recebe tabuleiro e pergunta ao jogador a jogar passando o estado atual do tabuleiro)

IA -

-Chamar um métdodo que identifica todas as jogadas

-Ela chega a um conjunto de jogadas disponíveis

-Ela escolha a jogada(escolhe com alguém em um heurística ou não)

Então precisamos derivar uma função f(x) onde f(x) é uma função do tabuleiro, onde ela me dá um

número em função do tabuleiro, esse número indica um a lógica.

Se f(x) identifica que preto ou branco está com vantagem ela indica;

um fator(negativo - branca vencendo)

um fator(positivo - pretas vencendo)

<--------------- 0 -------------->

### Da pra fazer um peso em relação ao posicionamento da peça(Exemplo de heurística) !!!

Exemplo: Está na vez da IA jogar; o que ela deve fazer:

Pra cada jogada possível ela gera um tabuleiro, simulando que ela jogou nesse clone (criar um método clone), dado

f(x) = -1 (vantagem branca - humano)

J1-f(x)=1 J2-f(x)=0 J3-f(x)=1 J4-f(x)=1 ( A priori melhor jogada ) MAX

Então o tabuleiro J4 é selecionado

J4.1 f(X) = 0 J4.2 f(x) =1 J4.3-f(x) = -2 (pode me levar a -2) MIN

Então vamos para J2.1

J2.1 - f(x) = 0 J2.2 - f(x) = 0 J2.3-f(x) = 0 , poderíamos fazer uma pode em 2.1 e 2.2 para liberar memória.

OBS.: Tomar cuidado com o número de nós expandidos.