

player = pow(-1, random.randint(0,1))

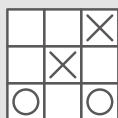


state = tic.State()



while (state.is_done() != True) :

YES



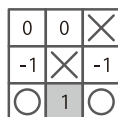
NO



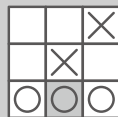
player *= -1



action = ai.action(state, mode="MiniMax")



state = state.next(action)



開始

ゲームの状態の初期化

手番プレイヤーの初期化

ゲーム継続

NO

YES

手番プレイヤーの交代

手番プレイヤー

プレイヤー A

プレイヤー B

プレイヤー A の行動選択
(MiniMax 法)

プレイヤー B の行動選択
(Random 法)

行動を反映した状態に更新

終了