

ANGGOTA :

- Rivanco Setiawan -c14200098
- Gideon Raymond - c14200014
- Hanzel Tangkar - c14200058
- Michael agustinus - c14180145

TOPIK

Implementasi AI pada game Tic tac toe

PENJELASAN

Jadi pada proyek uas ini akan membuat ai bot untuk game tic tac toe menggunakan ai algoritma minimax. Dengan menggunakan minimax maka nanti ai bot musuh akan mencari keuntungan terbesar(max) untuk dirinya dan juga menentukan keuntungan terkecil untuk musuhnya(atau kita player). dengan membandingkan tiap kemungkinan yang mungkin terjadi dan menentukan yang max untuk dirinya dan sebaliknya.

Terdapat beberapa method yang akan digunakan:

- ☐ Print board: berguna untuk print board atau tempat bermain tic tac toe
- ☐ Space is free: berguna untuk mengecek apakah posisi tidak terisi oleh teks
- ☐ Insert letter: menggunakan parameter posisi dan juga letter(X/O), pada method ini akan cek terlebih dahulu apakah posisi kosong menggunakan space is free kemudian mengisertkan letter ke posisi yang ditentukan.
- ☐ Check for win: Digunakan untuk menentukan apakah sudah mencapai kondisi menang atau belum
- ☐ Check draw: Untuk mengecek apakah sudah mencapai kondisi seimbang
- ☐ Check which mark won: digunakan untuk ai mengerti simbol mana yang dalam kondisi menang
- ☐ Player move: menginputkan user input berupa posisi
- ☐ Comp move: input ai bot berupa posisi dengan minimax di dalamnya
- ☐ Minimax: algoritma minimax

- AI:
Minimax
- Software/bahasa pemrograman
python

