

BÀI TẬP LỚN 2 (HK2 21-22)

GAME PLAYING

(version 1.0)

Mục tiêu

- Hiện thực **game playing agent** cho **một trò chơi tự chọn (dạng đối kháng)**.
- Nâng cao kỹ năng lập trình, giải quyết vấn đề.

Yêu cầu và cách đánh giá

Mỗi nhóm chọn một trò chơi không dễ (VD: Cờ tướng, cờ vua) để hiện thực.

1. Agent chơi đúng luật.
2. Thắng được agent chơi ngẫu nhiên đúng luật (10/10), nghĩa là đấu 10 ván bất kể đi trước hay đi sau đều phải thắng.
3. Agent (hoặc nhiều agent) có cấp độ chơi (chơi dở - trung bình – hay, có thể chia thành cấp từ 1 đến 10), tìm cách đánh giá cấp độ (khả năng chơi) của agent(s) – phải so với con người.
4. Chỉ hiện thực các giải thuật Searching (không dùng Machine Learning) trong BTL này.
5. Tạo video thuyết trình về trò chơi và hiện thực của nhóm.

Nộp bài

- Mỗi nhóm chỉ cần 1 thành viên nộp bài trên BKEL.
- Nén thành 1 file zip trong đó chứa mã nguồn, file slide báo cáo, và link video thuyết trình: “_MSSV1_MSSV2_MSSV3_MSSV4.zip”.
- Hạn nộp: 23g55 xx/xx/2022.

Tham khảo

- Tài liệu học tập của môn học
- [Minimax algorithm](#)
- [Alpha-beta pruning](#)
- [Monte Carlo Tree Search](#)

Xử lý gian lận

Xử theo luật của nhà trường.