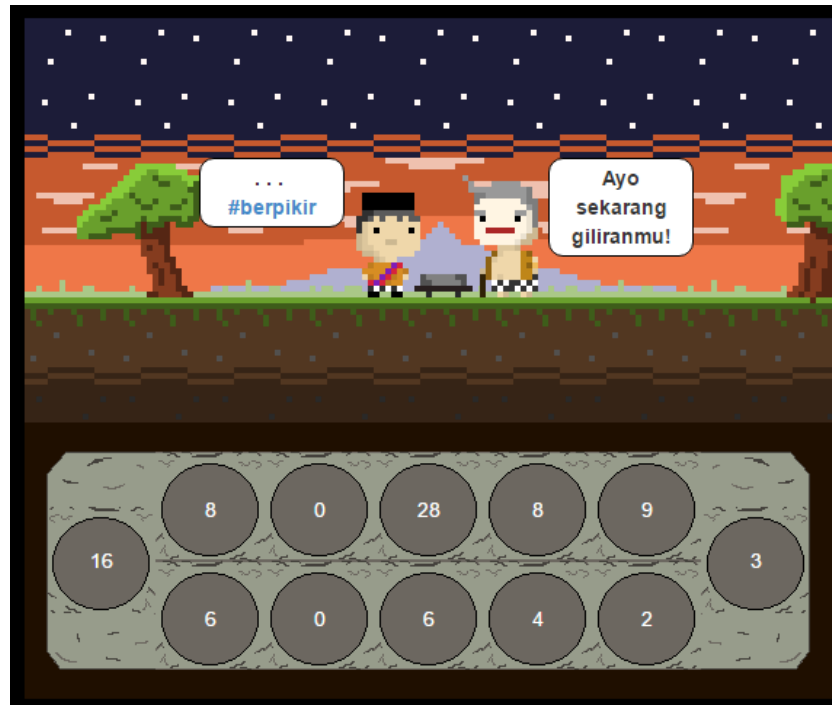


GAME PLAYING – CONGKLAK

Anda sedang memainkan *game Congklak: Artefak Borobudur* melawan Semar si *computer player* level *expert*. Setelah beberapa putaran, kondisi papan congklak ditunjukkan oleh gambar berikut:



Keterangan:

- Angka di dalam lubang menunjukkan jumlah biji di lubang tersebut
- Lubang di area bawah adalah lubang-lubang milik Anda (*human player*) dan lubang di sisi kanan adalah lumbung milik Anda
- Lubang di area atas adalah lubang-lubang milik lawan (*computer player*) dan lubang di sisi kiri adalah lumbung milik lawan
- Permainan berakhir ketika semua biji sudah berada di dalam lumbung atau salah satu pemain sudah kehabisan biji untuk dimainkan
- Pemenang adalah pemain dengan jumlah biji terbanyak di dalam lumbung

Apabila saat ini adalah giliran Anda untuk bermain, biji pada lubang yang mana yang akan Anda ambil? Jelaskan pola berpikir Anda dengan *tree search*!

Catatan: Petunjuk permainan dapat Anda baca di *paper* “PENERAPAN ALGORITMA MINIMAX PADA PERMAINAN CONGKLAK” yang dapat Anda *download* melalui alamat berikut: <https://github.com/ksatria/MK-Artificial-Intelligence-1/blob/master/Paper/PENERAPAN%20ALGORITMA%20MINIMAX%20PADA%20PERMAINAN%20CONGKLAK.pdf>