PROGETTO DI FONDAMENTI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE

LUCA PRISCO ANGELO DAVIDE

1. INTRODUZIONE
2. OBIETTIVI
3. INTRODUZIONE

La Battaglia Navale è un gioco molto popolare e diffuso in tutto il mondo. Secondo alcuni, è stato ideato in Francia durante la Prima guerra mondiale; secondo altri, è stato ideato intorno al 1900 da un certo Clifford Van Wickler, che però non lo ha brevettato. Per giocare a Battaglia Navale, ogni giocatore deve avere una griglia da 10×10 caselle (indicate con numeri e lettere). Prima di cominciare la partita, ogni giocatore dovrà disporre le sue navi sulla propria griglia. Le navi da schierare sono: 1 portaerei (nave lunga 6 caselle), 2 corazzate (nave lunga 4 caselle), 3 incrociatori (nave lunga 3 caselle), 4 torpedinieri (nave lunga 2 caselle).

1. OBIETTIVI

L’obiettivo del progetto è quello di creare un’intelligenza artificiale capace di giocare a “battaglia navale” e che si adatti bene