# Trabalho Prático 1 - Porrinha

Lucas Finger Roman

Luís Gustavo Lorgus Decker

Renato Matta Machado Pereira da Silva

FLORIANOPOLIS

2017

[Objetivos 3](#_Toc87191789)

## Objetivos

O objetivo deste trabalho é desenvolver um simulador virtual do jogo de palitos porrinha, e o desenvolvimento de um agente jogador de porrinha que interaja com um grupo de até cinco adversários, decidindo quantos palitos, em um máximo de 3, ele vai jogar no lance e, quando for sua vez de jogar, decida a partir de uma matriz com o número de palitos máximos que cada adversário ainda possui e o numero apostado por cada adversário, sua aposta.

## Árvore de estados

Para modelar os estados do jogo, foi implementada uma árvore de estados.

### Elemento da Árvore

Cada elemento da árvore representa um estado atual do jogo. Este estado contém as seguintes informações:

* Quantas pedras cada jogador tem na mão
* Quais as apostas dos jogadores até o momento
* O jogador atual
* O número de jogadores