

6.samostatná průběžná práce

Zadání:

Vytvořte ve vámi zvoleném programovacím jazyce algoritmus minimax. Nechte proti sobě hrát dvě verze tohoto algoritmu hru piškvorky na hracím poli 3 x 3 (jedna verze hraje za **X** a druhá za **O**). Otestujete hru na následujících výchozích stavech.

X	O	
	O	X

O	X	
X	O	O
	X	

X	O	
	X	
		O