

Zadanie 2 (dodatkowe)

Kółko i krzyżyk

Zaprojektuj (HTML, JS) grę w kółko i krzyżyk, przy czym jednym z graczy jest komputer.

Wykorzystaj algorytm MiniMax (można skorzystać np. z gotowego rozwiązania

https://eduinf.waw.pl/inf/utils/001_2008/0415.php).