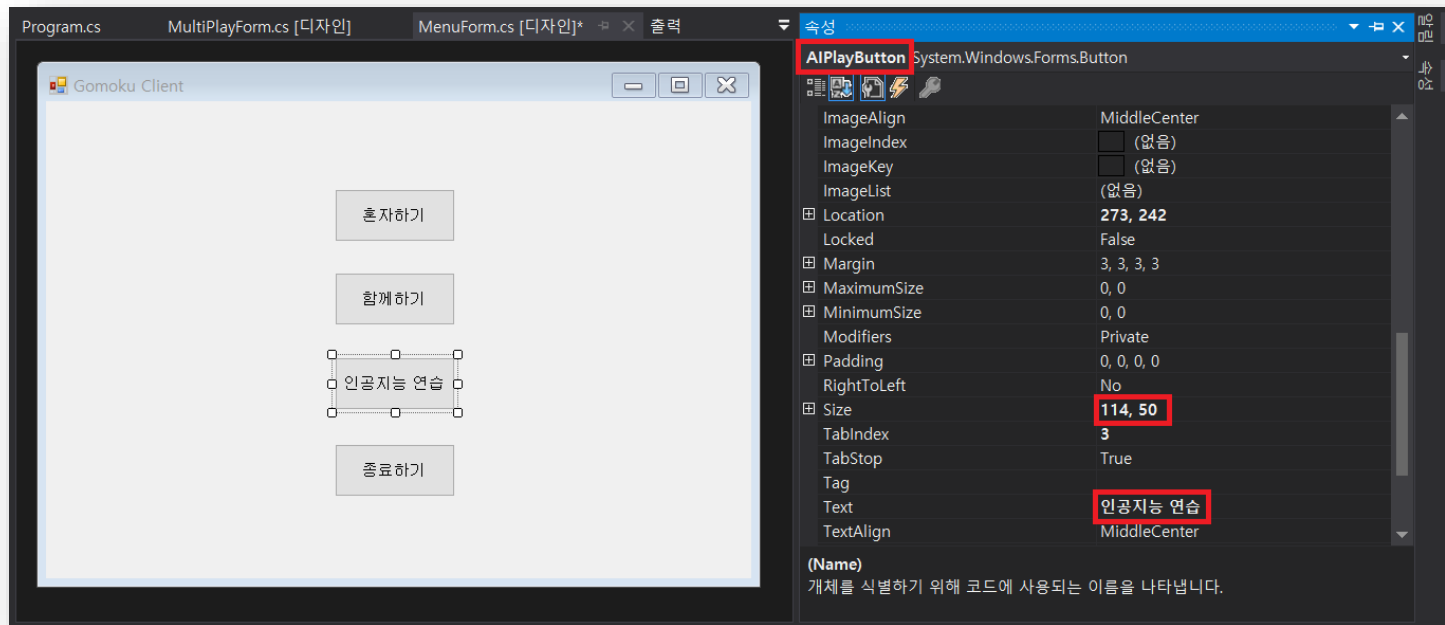


컴퓨터공학 All in One

C/C++ 문법, 자료구조 및 심화 프로젝트 (나동빈)
제 81강 - Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

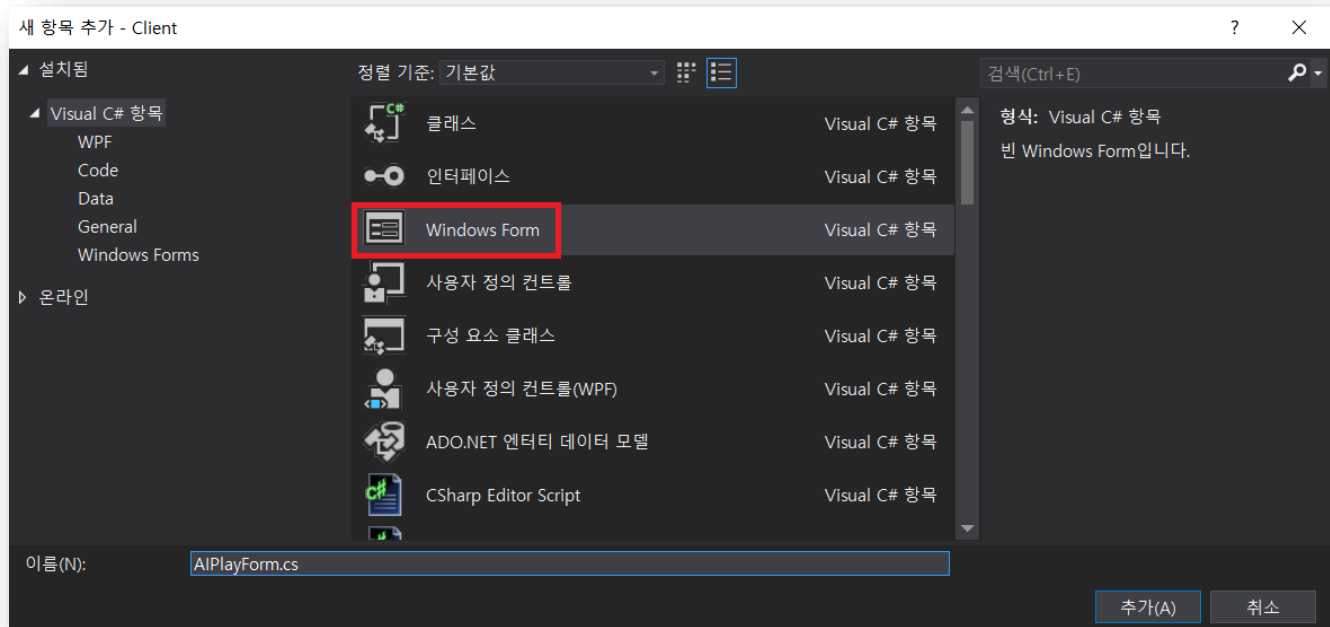
Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

인공지능 연습 버튼 만들기



Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

인공지능 연습 버튼 만들기



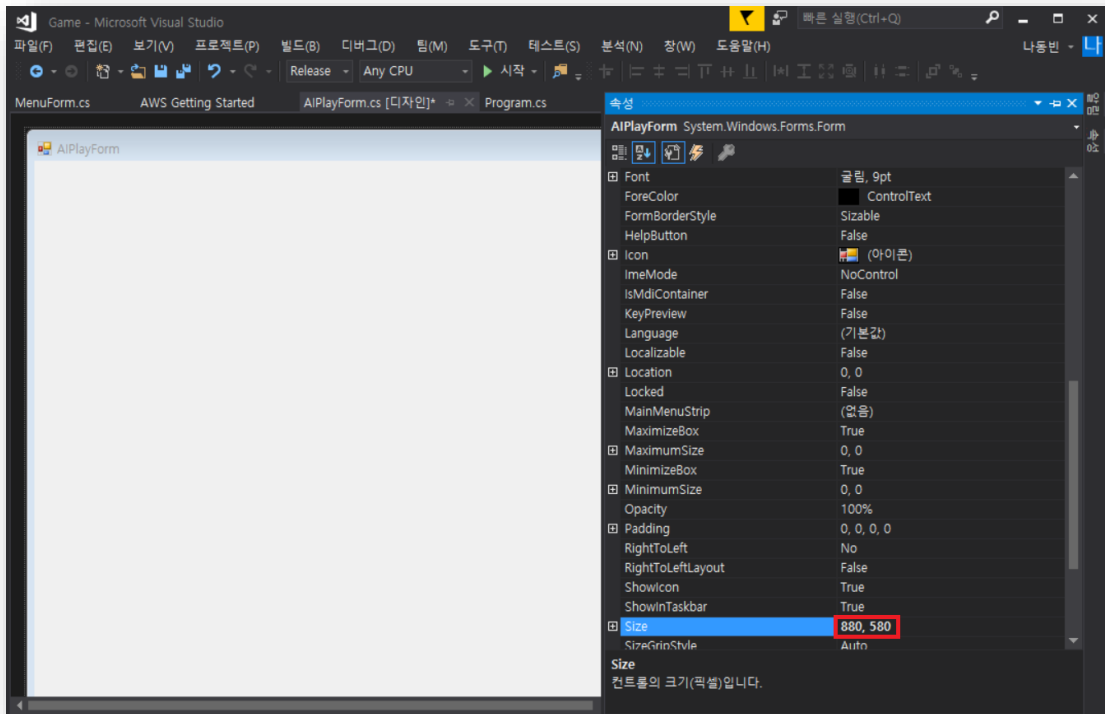
Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

인공지능 연습 창으로 이동하기

```
private void AIPlayButton_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Hide();
    AIPlayForm aiPlayform = new AIPlayForm();
    aiPlayform.FormClosed += new FormClosedEventHandler(childForm_Closed);
    aiPlayform.Show();
}
```

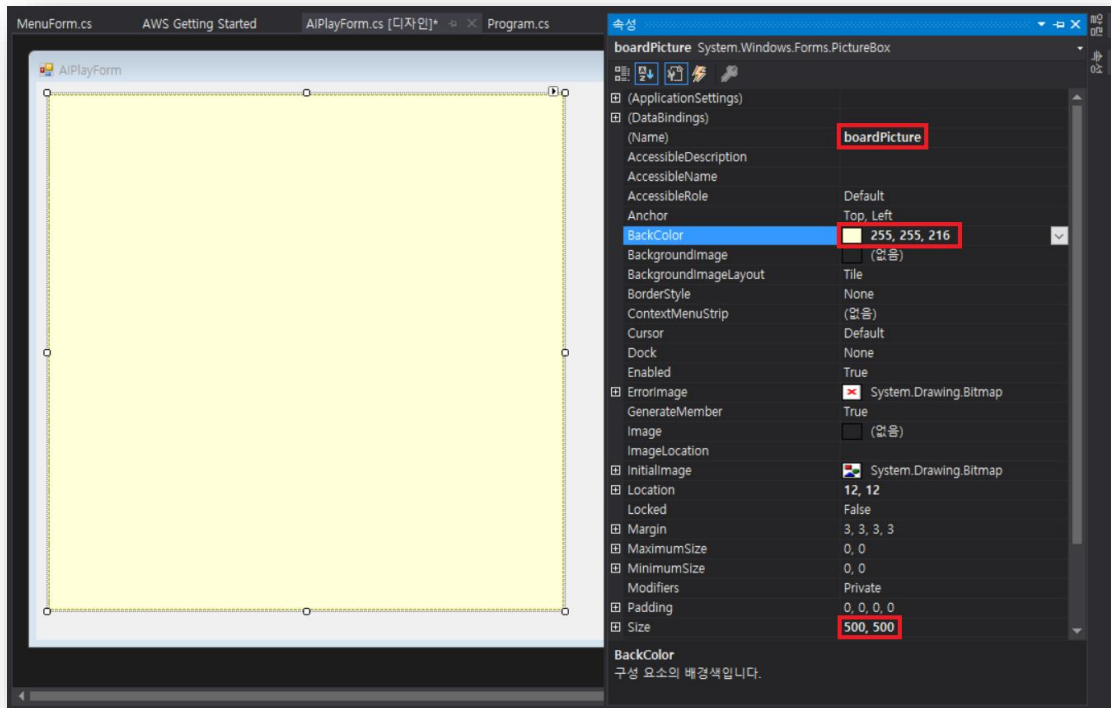
Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

인공지능 연습 모드 화면 구성하기



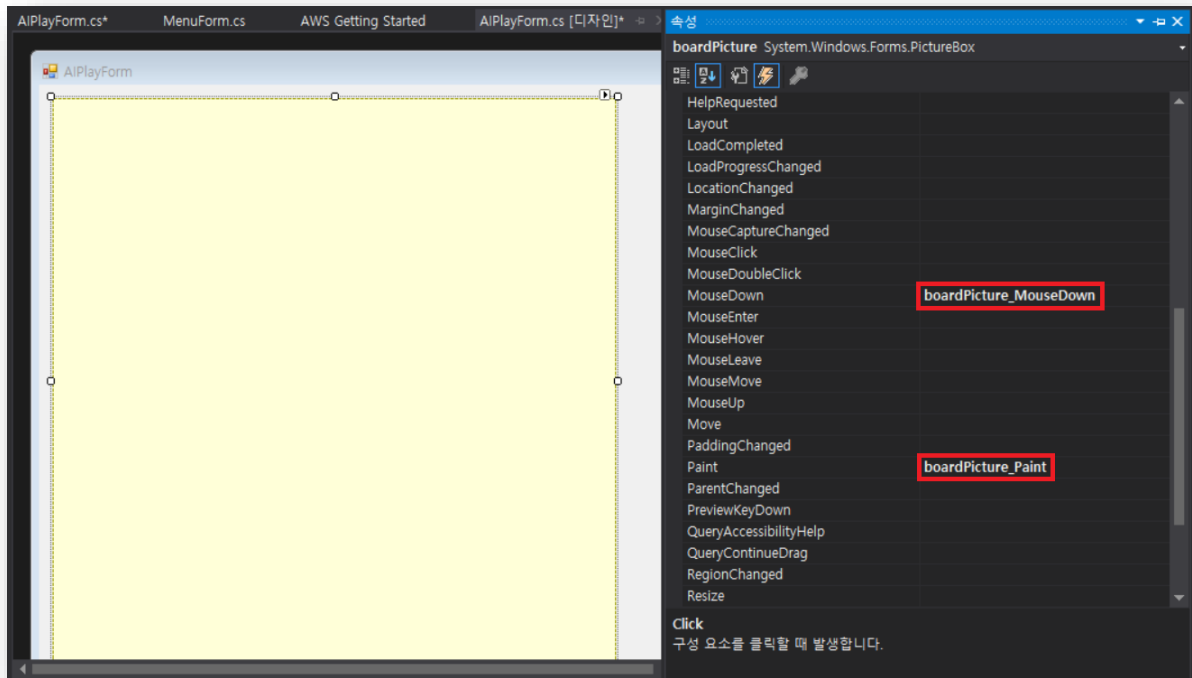
Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

인공지능 연습 모드 화면 구성하기



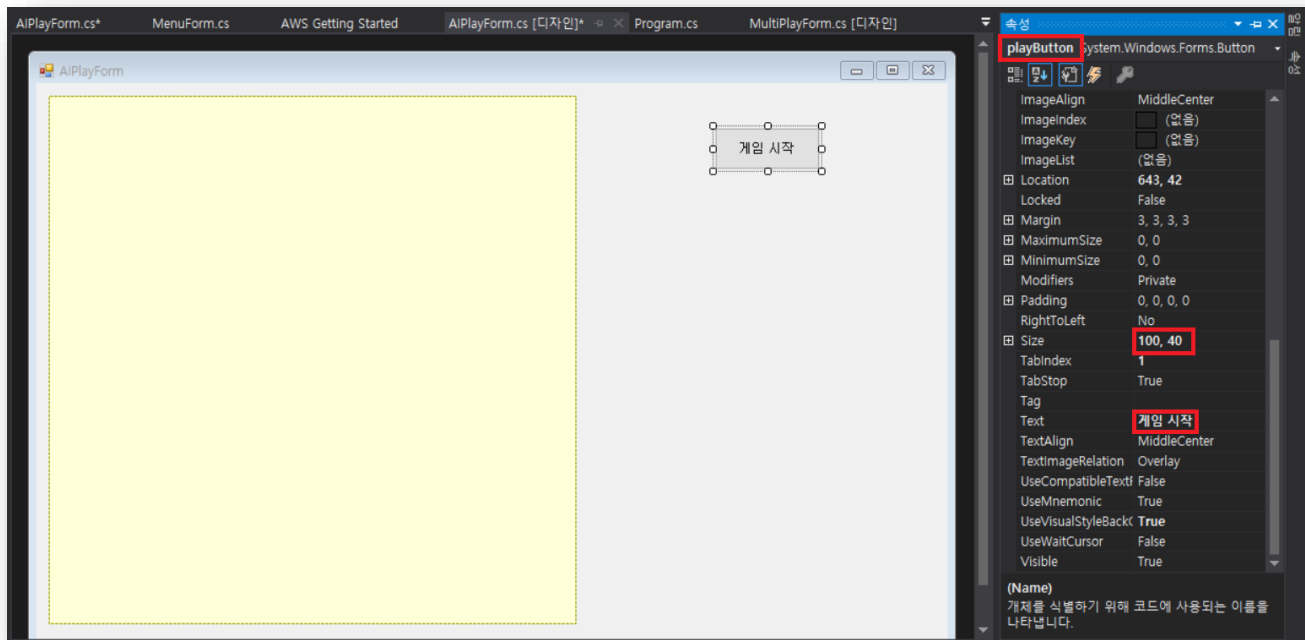
Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

인공지능 연습 모드 화면 구성하기



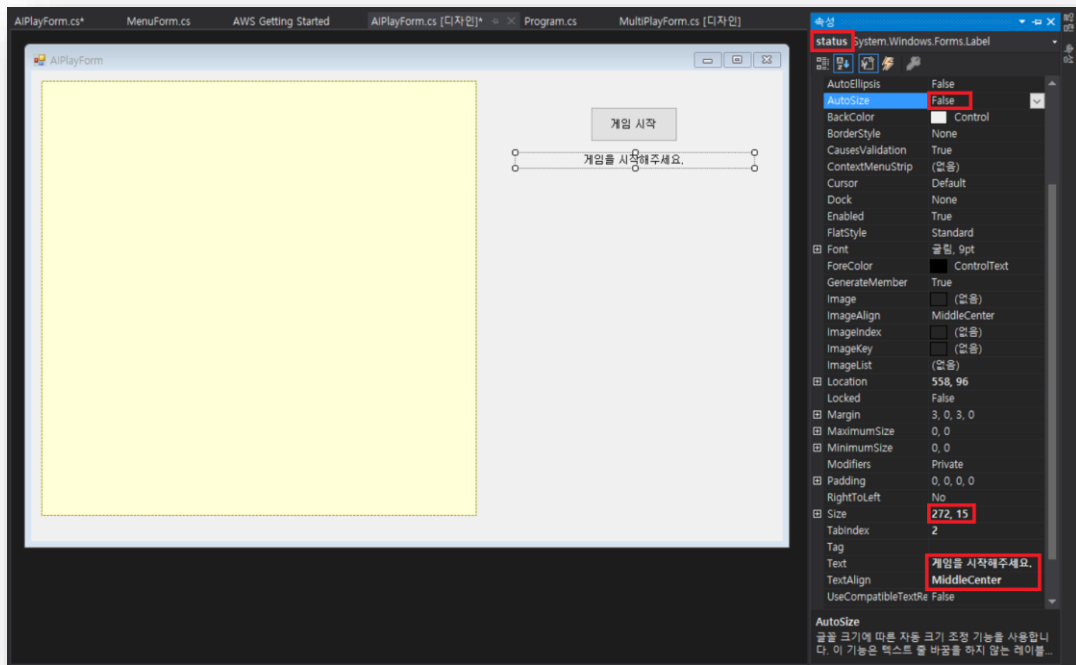
Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

인공지능 연습 모드 화면 구성하기



Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

인공지능 연습 모드 화면 구성하기



Alpha-Beta Pruning 인공지능 알고리즘 적용

오목 인공지능 적용 이후의 소스코드 살펴보기

<https://github.com/ndb796/CPP-Server-And-CSharp.Net-Client-Network-Gomoku-Game-Refactoring/blob/master/Client/AlPlayForm.cs>