

Algorytm Alfa-Beta z iteracyjnym pogłębianiem w grze Neutron

Marcin Kaczyński

Jakub Kitaj

Michał Proc

2 czerwca 2012

- 1 Cel projektu**
- 2 Reguły gry**
- 3 Algorytm Alfa-Beta**
 - 3.1 Iteracyjne pogłębianie**
 - 3.2 Zaimplementowane heurystyki**
- 4 Wyniki i wnioski**