* B1: Gán best\_move = None, best\_value = -INFINITY nếu player là 'o' nếu không thì INFINIT
* B2: Nếu game đã đạt trạngt thái kết thúc thì trả về best\_move
* B3: Tìm các nước đi hợp lệ của trạng thái game hiện tại
* B4: Với mỗi nước đi hợp lệ

Thuật toán hàm minimax:

* Input: trạng thái hiện tại, độ sâu, người chơi
* Output: Nước đi tốt nhất, giá trị tốt nhất
* Thuật toán:
  + Bước 1: Kiểm tra trạng thái game đã kết thúc chưa, nếu đã kết thúc thì trả về None và điểm số của trạng thái
  + Bước 2: Nếu người chơi là o thì gán best\_value = -INFINITY, nếu không thì gán best\_value = INFNITY, gán best\_move = None
  + Bước 3: Tìm tất cả nước đi hợp lệ của trạng thái hiện tại
  + Bước 4: Với mỗi nước đi hợp lệ move
    - Bước 3.1: cập nhật player mới, gọi hàm minimax với trạng thái mới sau khi đã đi nước đi move đó, độ sâu – 1, player đã cập nhật, gán \_, value = output
    - Bước 3.2: Nếu value tốt hơn best\_value thì cập nhật best\_move = move, best\_value = value
  + Trả về best\_move, best\_value