

Matija Žnidarić -

Projekt "Implementacija igre s prediktivnim AI protivnikom: Korištenje algoritma minimax za stvaranje AI protivnika u igri čovječe ne ljuti se" spaja klasične elemente igare na ploči

Pokretanje programa:

Program se nalazi na git-hub linku: <https://github.com/mznidarić20/UUI>

Potrebno je skinuti datoteku:

Implementacija_igre_s_prediktivnim_AI_protivnikom_Koristenje_algoritma_minimax_za_stvaranje_AI_protivnika_u_igri_covjece_ne_ljuti_se_Matija_Znidaric.py

Taj program se pokreće u konzoli gdje je moguće početi igrati igru