ALGORYTM KOMPUTERA:

1. Ocena stanu planszy przed ruchem
2. Wybranie jednego z dostępnych ruchów
3. Ocena stanu planszy po ruchu
4. Porównanie obecnego stanu z poprzednim
5. Jeżeli jest to korzystny ruch dla komputera, to rekurencyjne powtarzanie kroków 2 do 5, wchodząc na głębsze poziomy
6. Wybranie najkorzystniejszej ścieżki

Ocena stanu planszy przed ruchem:

Stan -> funkcje zliczające wystąpienia identycznych znaków z rzędu w każdej płaszczyźnie -> sumowanie wszystkich niezerowych liczników

Jeżeli następuje wygrana komputera, to zwraca INT\_MAX, przegrana – INT\_MIN, remis – 0.

Wybranie jednego z dostępnych ruchów:

Sprawdzanie, jakie pola są niezajęte i stworzenie listy z ich współrzędnymi

Ocena stanu planszy po ruchu:

Tak samo jako przed ruchem

Porównanie obecnego stanu z poprzednim:

Obliczenie różnicy:

-Dla ruchu komputera różnica = po ruchu – przed ruchem = alfa

-Dla ruchu gracza różnica = przed ruchem – po ruchem = beta

Dążenie do wybierania największych różnic

Na każdym poziomie przechowywane są alfa i beta. Odrzucanie gałęzi, które słabiej zwiększają różnicę niż poprzednia rozpatrywana gałąź

Wybranie najkorzystniejszej ścieżki:

Wybranie takiej ścieżki, która najszybciej zwraca jak najwyższy wynik.

Struktura ruchu:

int x, int y - Współrzędne wykonanego ruchu

int wynik – determinanta wyniku danego ruchu.

Wektor możliwe\_ruchy - współrzędne możliwych ruchów do wykonania na następnym poziomie

Struktura \*\*tablica\_wskaźników – zawiera wskaźniki na wszystkie możliwe struktury kolejnych podruchów