

# Métodos de Pesquisa Adversarial para Jogos de Tabuleiro 2v2

Trabalho nº1

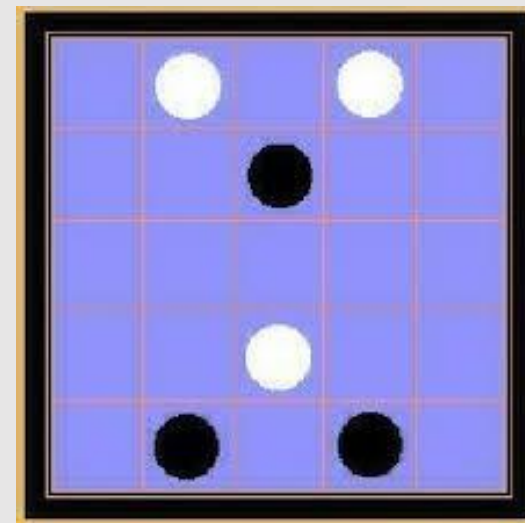
# Especificação do Trabalho

O jogo Neutreeko consiste em colocar as 3 peças da cor do jogador em posições consecutivas.

O estado de jogo inicial é o tabuleiro apresentado, começando as pretas a jogar.

As peças movem-se em qualquer direção até encontrar um outro objeto ou a extremidade do tabuleiro.

Se uma posição se repetir 3 vezes seguidas, há um empate.



# Referências

[Jogar Neutreeko Online](#)

[Especificação do Neutreeko](#)

# Formulação do Problema

O estados de jogo seriam representados pelas posições ocupadas por cada peça.

Portanto, o estado inicial seria representado pelas posições iniciais das peças.

O teste objetivo avaliaria se um dado jogador tem 3 peças da sua cor correspondente alinhadas ortogonalmente ou diagonalmente.

Os operadores definem-se com o movimento de cada peça: mover-se em qualquer direção até encontrar a borda do tabuleiro ou uma outra qualquer peça.

Uma possível heurística seria a subtração do número de peças em linha com o número de peças em linha do oponente.

# Trabalho realizado

Linguagem de Programação: Python

Ambiente de desenvolvimento: Visual Studio Code com Live Share / GitHub

Estruturas de dados: Peça, Jogador, Estado

Existirão ainda ficheiros para efeito de reunir estatísticas a avaliar posteriormente