

Algoritmos y Estructuras de Datos

Ingeniería en Sistemas de la Información

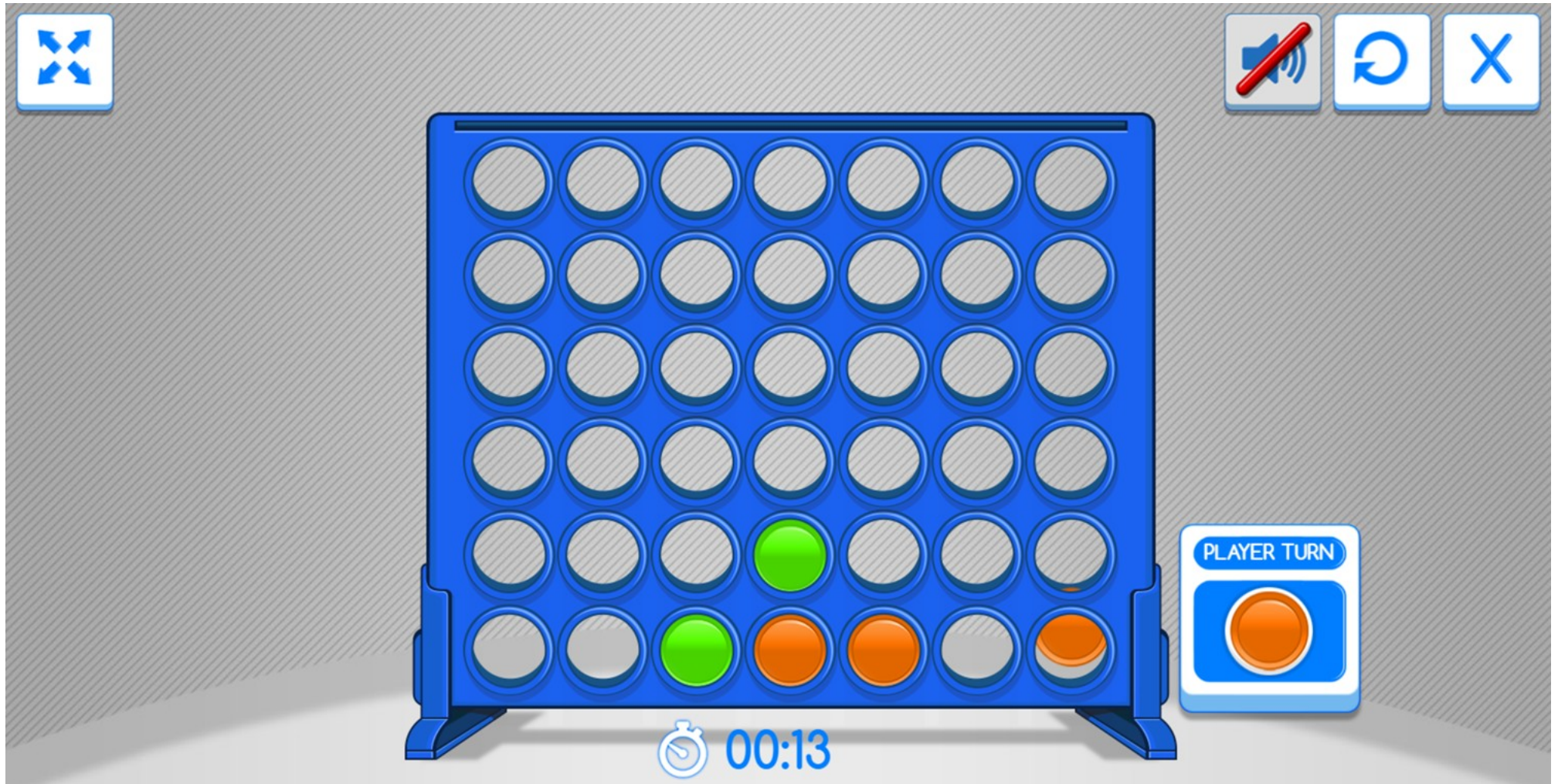
TP IV

4inLine



UNIVERSIDAD
ADVENTISTA DEL PLATA

<https://www.calculators.org/games/connect-4/>



4inLine



Objetivos:

- 1) Emular por software mediante un algoritmo, utilizando todo lo aprendido en la asignatura, el funcionamiento de una IA que responda como 2do jugador.
- 2) Uso árboles y nodos
- 3) Uso de matrices
- 4) Aprender jugando
- 5) Participar del torneo al final del cuatrimestre.

Consideraciones:

- El tablero es de 6 filas por 7 columnas
- Un jugador es humano
- Luego de cada jugada del humano construir un árbol con las posibles alternativas de respuesta.
 - Cada nodo del árbol contendrá una representación de un posible escenario mediante una matriz.
- No hace falta buscar la sugerencia de jugada más óptima, con la primera que se encuentre que hace 4 en línea se juega ahí.
- Usar Objetos y Clases