

## Лабораторна робота 6

МОШІ

Черечін Олександр ПМ-31

### Гра на дереві рішень

2022/23 н.р.

Математичні основи штучного інтелекту

ІІІ курс

#### Лабораторна робота №6

#### «Алгоритм гри на основі дерева рішень»

##### Завдання

Розробити програмну реалізацію гри «хрестики-нулики» на основі дерева рішень.

##### Етапи виконання завдання

1. Вивчити із використанням запропонованих літературних джерел зміст методу та застосування дерева прийняття рішень.
2. Розробити структуру даних для зберігання дерева рішень.
3. Розробити дерево рішень для гри «хрестики-нулики».
4. Реалізувати допоміжну функцію для вибору комп'ютером рішення з дерева рішень.
5. Реалізувати допоміжні функції для візуалізації поля гри «хрестики-нулики» та взаємодії з користувачем через маніпулятор «миша» (може бути використано довільний інструмент візуальної розробки, наприклад, MS Visual Studio та Win Forms).
6. Безпосередньо реалізувати гру «хрестики-нулики» для гри людини з комп'ютером (забезпечити безпрограшну гру комп'ютера).

