

Reversi - Minimax

Sistemas Inteligentes - Doc. Víctor Manuel de la Cueva

José Manuel Beauregard Méndez

A01021716

Manual de Usuarios

Este manual de usuario contiene toda la información necesaria para correr y probar la funcionalidad de la entrega. Esta implementación utiliza librerías que ya vienen pre instaladas en la versión Python 3.x.

Para poder correr el programa es necesario llamar la función de Othello que esta en el archivo de Proyecto4.py, a continuación se muestra un ejemplo:

```
from Proyecto4 import othello
# nivel: 1 o 2
# fichas: 0 computadora juega blancas, 1 computadora juega negras
# inicio: 0 inicia la computadora, 1 inicia el jugador
othello(nivel = 2, fichas = 0, inicio = 0)
```

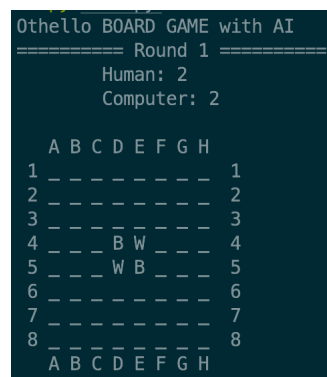
La función othello recibe tres argumentos:

- **nivel:** : indica el nivel de exploración y es un entero que indica el número de tiros que se exploran hacia abajo en el árbol
- **fichas:** es un entero que vale 0 si a la computadora le tocan las blancas o 1 si le tocan las negras
- **inicio:** también es un entero que indica el jugador que inicia y vale 0 si inicia la computadora y 1 si inicia el contrario

¿Cómo jugar?

El juego va a imprimir el estado del juego cada vez que se haga un movimiento, al inicio de cada ronda se da a conocer el resultado actual del juego así como hasta el final del juego, se dará a conocer los puntajes finales. La coordenada de X será un valor del abecedario (A-H ó a-h) mientras que Y es un número (1-8). Es importante separar las coordenadas con un espacio (e.g. F 5).

El tablero se ve así:



```
Othello BOARD GAME with AI
===== Round 1 =====
Human: 2
Computer: 2

  A B C D E F G H
1  - - - - - - - 1
2  - - - - - - - 2
3  - - - - - - - 3
4  - - B W - - - 4
5  - - W B - - - 5
6  - - - - - - - 6
7  - - - - - - - 7
8  - - - - - - - 8
  A B C D E F G H
```