

# ChessIA - um Engine baseado em IA

Vamos criar uma engine de xadrez não baseado em regras, como esses que estamos vendo do Shannon, mas sim um engine que seria treinado usando datasets de jogos de xadrez para definir qual o lance mais comum dentro de uma condição da partida, e podendo ser testado em um jogo contra uma pessoa para avaliar.

## **Integrantes do grupo:**

Nome: Fábio Grassioto

Nome: Pedro Mendes

Nome: Henrique

Nome: Wesley Soares Ferreira