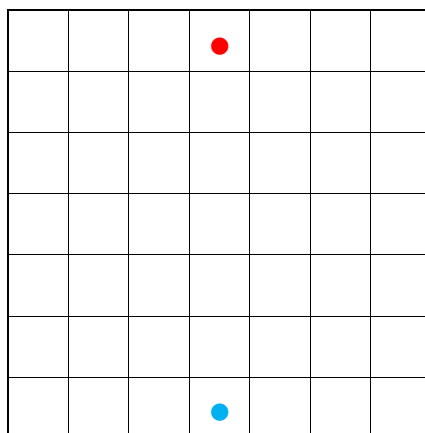


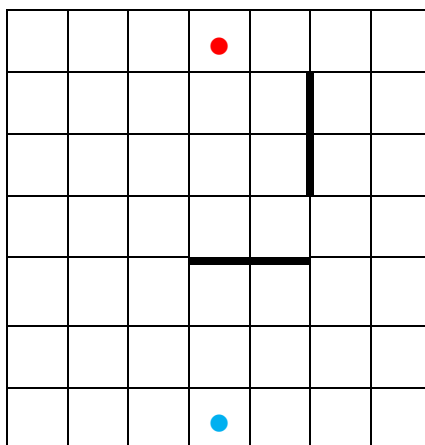
بازی کَریدور Quoridor

کَریدور یک بازی استراتژیک و تاکتیکی است که در کد ارائه شده به صورت دو نفره و در برد 7×7 انجام می‌شود. در ابتدا دو بازیکن در ستون چهارم بازی و به ترتیب در سطر اول و آخر برد قرار می‌گیرند و هرکدام ۸ عدد دیوار در اختیار دارند.



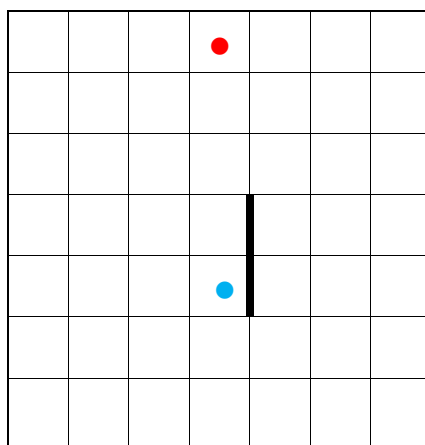
حرکت‌ها

- پلیرها می‌توانند در چهار جهت بالا، پایین، چپ و راست حرکت کنند.
- پلیرها می‌توانند با گذاشتن دیوار، راه حریف را مسدود کنند. هر دیوار ۲ خانه را به صورت عمودی یا افقی پوشش می‌دهد.

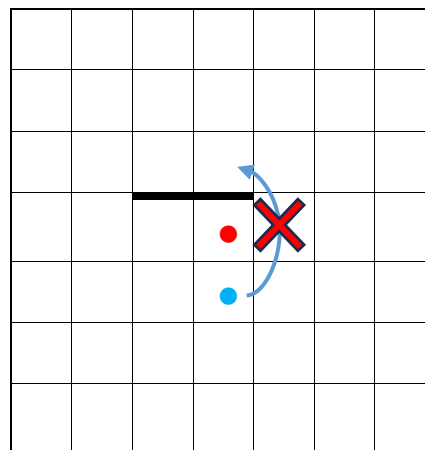
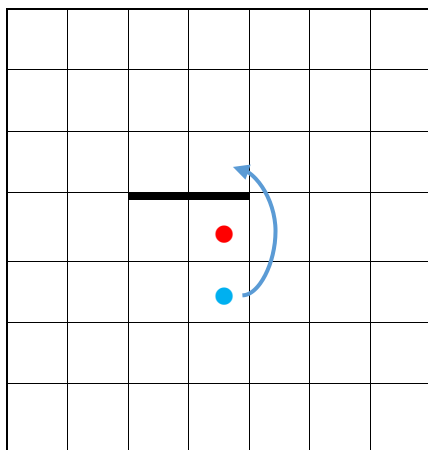


قوانین

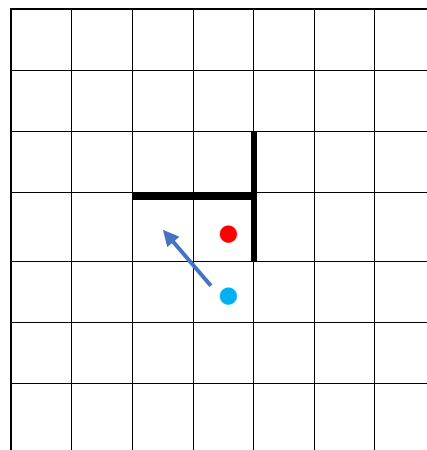
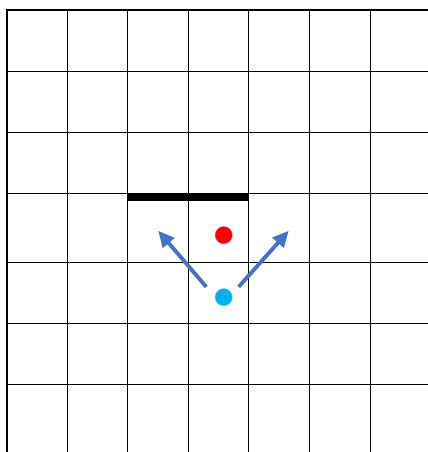
- در هر نوبت، هر بازیکن می‌تواند یا حرکت کند یا دیوار بر روی برد قرار دهد.
- با توجه به اینکه تعداد حالت‌های ممکن برای گذاشتن دیوار بسیار زیاد است، برای افزایش سرعت بازی دیوارها فقط می‌توانند تا حداکثر فاصله ۲ از بازیکن حریف قرار داده شوند. (این قانون در بازی اصلی نیست)
- بازیکن‌ها از روی دیوار نمی‌توانند بپرند. به عنوان مثال، پلیر آبی به سمت راست نمیتواند برود.



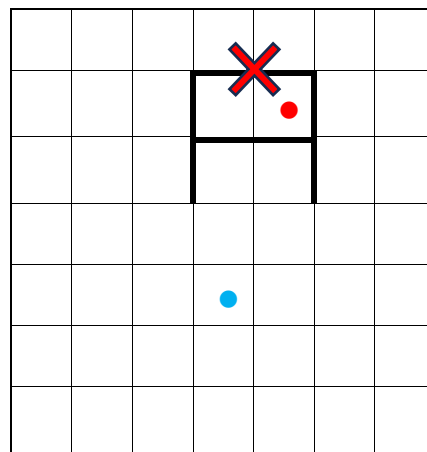
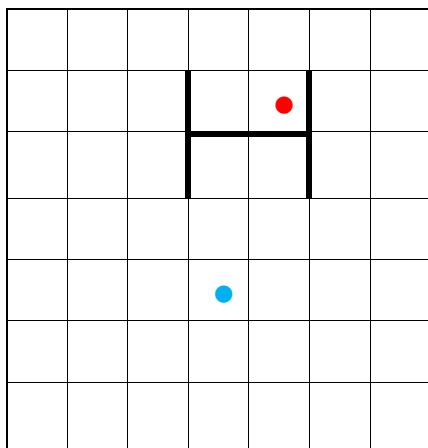
- بازیکن‌ها می‌توانند از روی یکدیگر بپرند ولی در صورتی که بین دو بازیکن و پشت بازیکن حریف دیواری نباشد.



- در شرایط بالا اگر پشت حریف دیوار باشد و دو طرف حریف با دیوار بلاک نشده باشد می‌توان با پرش به سمت بالا یا پایین حریف حرکت کرد (یعنی به صورت قطری).



- هنگام قرار دادن دیوار، باید توجه شود حداقل یک راه برای رسیدن به هدف برای هر دو پلیئر وجود داشته باشد.



موارد خواسته شده:

- (۱) تکمیل الگوریتم minimax
- (۲) پیاده سازی هرس آلفابتا
- (۳) برطرف کردن مشکل تابع ارزیابی