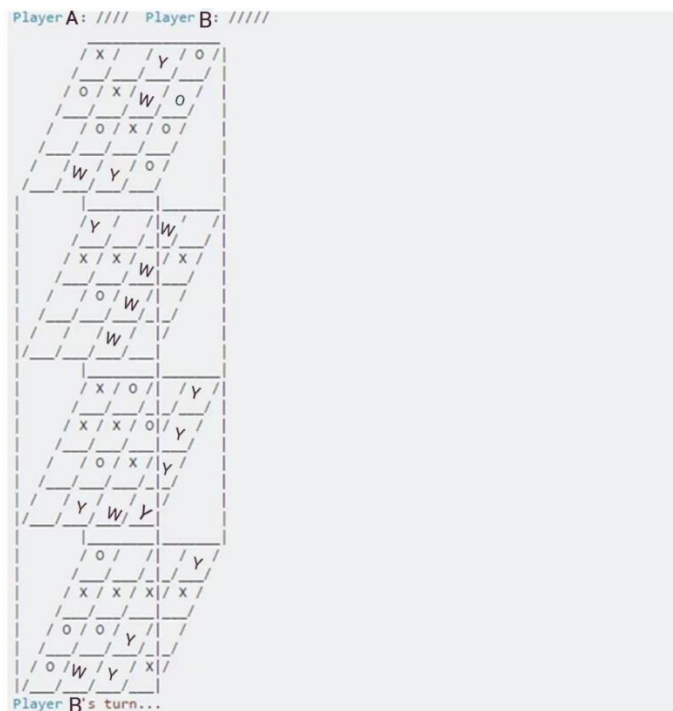


小项目：visualisation and AI for 3D Tic-Tac-Toe

要求：

1. 用 Python 语言,使用 MiniMax 算法和 Alpha-Beta 剪枝(或者使用 Negmax 算法和 Alpha-Beta 剪枝,并说明两者有何区别),需要扩展棋盘 4x4x4,不是 3x3x3; 玩家 A 有两种棋子 (X 和 O), 玩家 B 也有两种棋子 (Y 和 W), 当行、列、或对角子线出现相同的棋子获胜,例如,当出现 XXXX 或 OOOO 时,都是玩家 A 获胜,当出现 YYYY 或 WWWW 时,都是玩家 B 获胜。
2. 使用 3D 计算机游戏引擎可视化立方体(如下图所示)(参考 <https://github.com/sairghan/3D-Tic-Tac-Toe-4x4x4>)



3. 创建直观的用户友好界面(用鼠标在平面上 4x4 棋盘上下棋)(参考 3x3 棋盘 <https://www.its203.com/article/jsgaobiao/50913159>)