

## Лабораторна робота 6

МОШІ

Угрина Максим ПМ-31

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

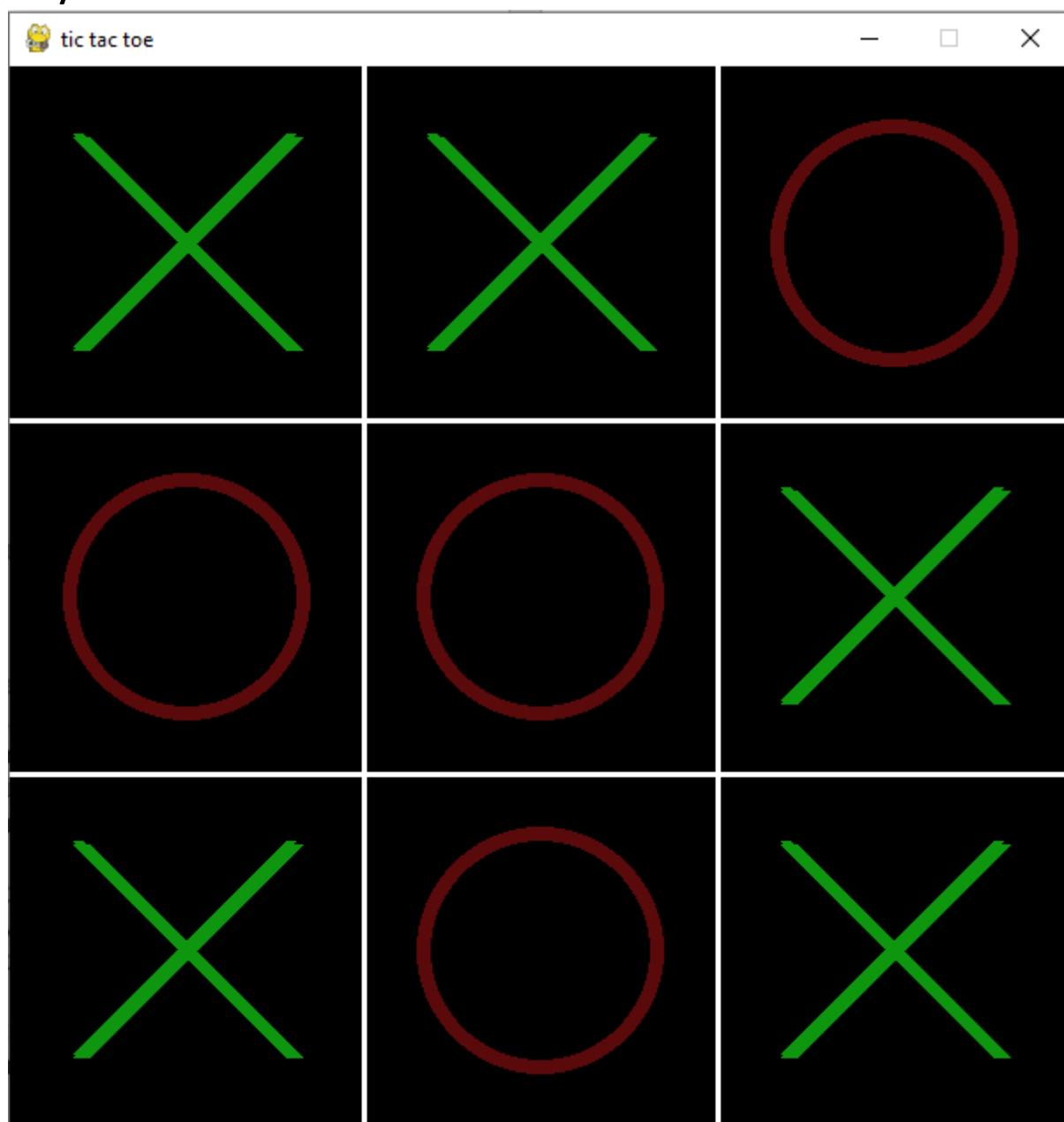
#### **Завдання**

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 візуалізація 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).

## Результат

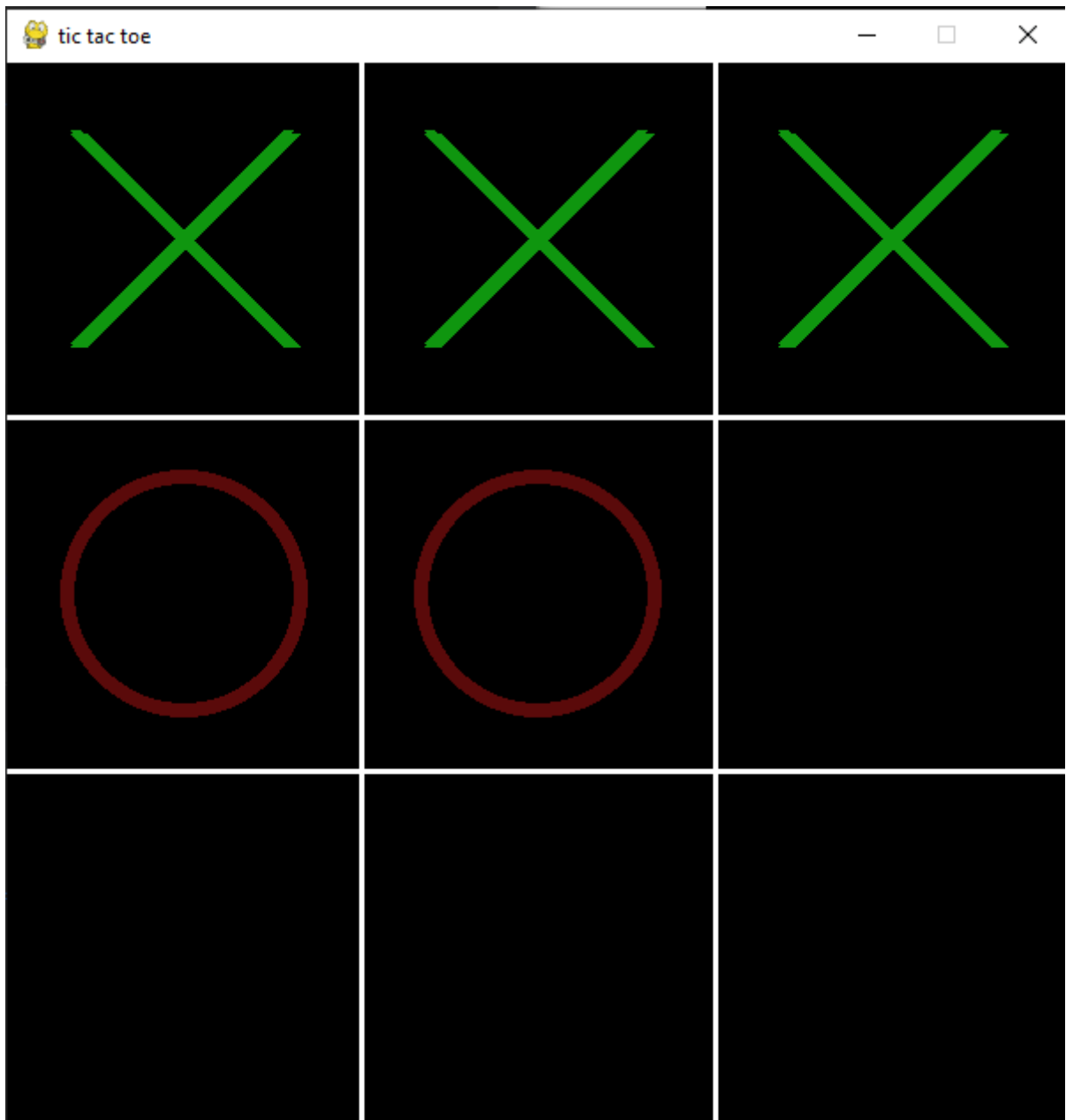




tic tac toe



**Гру закінчено. Нічия**



**Гру закінчено. Х переміг**