

## T1 – Tic Tac Toe com ML

### Enunciado

Neste primeiro trabalho prático da disciplina, você vai construir um sistema de IA para o jogo da velha em um tabuleiro clássico 3x3. O objetivo da IA não é ser um dos players, mas sim verificar se alguém ganhou, se houve empate ou se ainda há jogo. A seguir serão descritas as etapas do trabalho.

1. **Dataset:** Acesse o link <https://archive.ics.uci.edu/ml/machine-learning-databases/tic-tac-toe/> e obtenha um dataset que possui instâncias do tabuleiro do jogo da velha. Analise o dataset e verifique se ele atende às necessidades do problema apresentado. No caso de não atender plenamente, realize as adequações que julgar pertinente (limpeza, transformação,...). Não esqueça de registrar os eventuais problemas que você encontrou e todos os passos que você executou (justificando esses passos) para construir o dataset que será usado por você para construir a solução de IA.
2. **Solução de IA:** Divida fisicamente o conjunto de treino e teste. Precisam ser os mesmos, pois testaremos mais de um algoritmo de IA. Construa a sua solução testando ao menos 3 algoritmos: k-NN, MLP e outro que você irá escolher. O terceiro poderá ser Árvore de Decisão ou Bayesiano. Os dois primeiros algoritmos vimos em aula, mas o terceiro caberá a você estudá-lo e explicá-lo em seu relatório. Todas as decisões referentes a parâmetros desses algoritmos devem ser apresentadas e justificadas no seu relatório também. No caso da MLP, não esqueça de informar a topologia usada. Meça os seus resultados utilizando acurácia. Busque por uma acurácia alta (procure as melhores configurações e parâmetros para os algoritmos). Compare os resultados e escolha o melhor algoritmo para o problema. Mostre a sua comparação usando tabelas e gráficos. Justifique sua escolha no texto do seu relatório.
3. **Front end:** Construa um front end mínimo para o jogo da velha, onde dois players humanos possam interagir. No front end, a cada turno (a cada jogada de usuário), a solução de IA escolhida por você deve indicar se um dos jogadores ganhou, se houve empate ou se ainda há jogo. A partir da saída do seu algoritmo de IA, seu front end deve dar ou não seguimento ao jogo, bem como os feedbacks necessários (mensagens ao usuário sobre o estado do jogo). Não esqueça de durante a interação, contabilizar acertos e erros da solução. Medindo também a acurácia da solução durante as interações com os usuários. Registre isso no seu relatório.

### Definições e critérios:

- Os grupos podem ser de até 6 alunos. Distribua as atividades entre os integrantes do grupo de forma que todos trabalhem.
- Data de entrega e apresentação: no cronograma disponível no moodle.

- Na data da apresentação, todos os integrantes do grupo devem estar presentes e a avaliação não é apenas sobre o que foi entregue, mas também sobre o domínio/conhecimento demonstrando pelos integrantes durante a apresentação.
- **Pontuação**
  - Dataset .....: 1,0 ponto
  - Soluções de IA.....: 4,5 pontos (1,5 por algoritmo)
  - Explicação sobre o 3º algoritmo: 1,0 (com detalhes da lógica, vantagens e desvantagens do seu uso, motivo da escolha).
  - Front End.....: 1,0 ponto
  - Relatório.....: 2,5 pontos (de 2 a 6 páginas), descrevendo o problema, o dataset e suas modificações, o desenvolvimento das soluções, decisões e suas justificativas, comparações, resultados obtidos durante o treinamento e durante a interação via Front End. Inclua uma conclusão descrevendo dificuldades encontradas e ganhos obtidos em decorrência da execução desse trabalho.
  - Observações:
    - Código incorreto, ausência na apresentação (não justificada), não domínio durante apresentação e não cumprimento do enunciado provocam decréscimo na nota.
    - Plágio, incluindo chatGPT, zeram o trabalho.