

Поиск в условиях противодействия (антагонистические игры)

Реализовать алгоритм альфа-бета отсечения с эвристиками в игровых задачах – написать программу для игры человека с компьютером. Интерфейс может быть текстовым (вывод в консоль), однако достаточно понятным. Ограничение времени на ход принять равным 5 секундам, демонстрация приложения в компьютерных классах мехмата.

Критерии оценки:

1. Задание сдано после окончания срока сдачи – 0 баллов;
2. Задание сдано в срок, приложение играет слабее преподавателя – 50% баллов;
3. Задание сдано в срок, приложение играет сильнее преподавателя – 100% баллов;
4. Сдача в срок, приложение играет сильнее преподавателя и других реализаций данной игры – 150%. Если других реализаций в срок не представлено, то засчитывается при условии выполнения пункта 3.

Задания

1. Игра «[Инфекция](#)»;
2. Игра «[Четыре в ряд](#)»;
3. Игра «[Реверси](#)»;
4. Игра «[Гомоку](#)» (договориться о выборе версии игры);
5. Игра «[Уголки](#)» на поле 8x8, по 12 фишек у каждого игрока; Игра «[Мельница](#)» (Nine Men's Morris);
6. Игра «[Волк и овцы](#)».