

Поиск в условиях противодействия (антагонистические игры)

Реализовать алгоритм альфа-бета отсечения с эвристиками для 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](#)»: Гончарова Александра, Троицкий Олег, Валяев Антон, Туляков Андрей, Тухиков Андраник;
2. Игра «[Четыре в ряд](#)»: Буцев Виктор, Пак Владислав, Айгнина Юлия, Оноприенко Алексей;
3. Игра «[Реверси](#)»: Гаджиев Казанфар, Кошелев Дмитрий, Гончаров Владислав, Леонтьев Георгий;
4. Игра «[Гомоку](#)» (за выбор варианта игры ответственен Моргоев Михаил): Нисанова Галина, Рыбин Иван, Моргоев Михаил, Платонов Артем;
5. Игра «[Уголки](#)» на поле 8x8, по 12 фишек у каждого игрока: Павловская Виктория, Полтава Александр, Папиж Константин, Проскуряков Игорь;
6. Игра «[Мельница](#)» (Nine Men's Morris): Батраков Михаил, Луговой Ярослав, Максимчук Михаил, Белоусько Тихон, Миколинская Дария, Ноздренок Александр;
7. Игра «[Волк и овцы](#)»: Двораковская Наталия, Людовских Дмитрий, Гойдин Сергей, Иванина Анна.