

Projekt "igrice"

Antagonistična igra s polno informacijo
za dva igralca. (Primeri za metodo minimax.)

antagonistična : sodelovanje se ne splača
(šah, ~~taxek~~, 3 v vrsto, Risk)

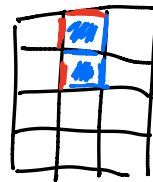
polna informacija : šah, 3 v vrsto, ~~taxek~~, človek ne želi se
~~domino~~

Vrednost igre : število, ki opisuje rezultat
 < 0 igralec je izgubil
 $= 0$ neodločeno
 > 0 igralec zmagal

igralec V_1
nasprotnik V_2

Igra s skupno vrednostjo 0 :
 $V_1 + V_2 = 0$

Primeri : 3, 4, 5 v vrsto
reversi
dama (zapleteno!)



Struktura programa:

1. Uporabniški vmesnik ("GUI" graphical user interface)
2. Logika igre
3. Igralci : usmerja igro & izbira poteze

Naj bo ~~f~~ kompleksna funkcija