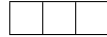


1. Igra XO se igra na datoj tabli. Igrač je pobedio kad postavi svoje simbole na 2 susedna polja. Nacrtati potpuno stablo igre i pomoću algoritma minimaks izračunati vrednosti njegovih čvorova.

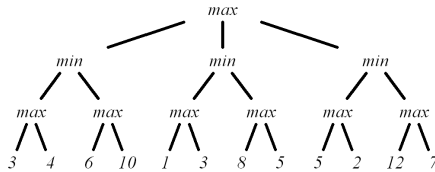


2. Data je sledeća tabla za igru

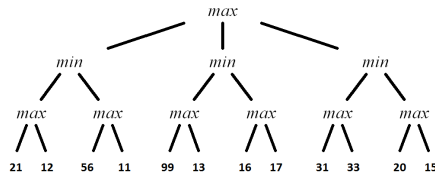
1	2
3	4

Dva igrača stavljaju naizmenično žetone na polja dok se tabla ne popuni i pri tom osvajaju onoliko poena koliko piše na polju. Pobeđuje igrač koji na kraju ima veću sumu poena. Pomoću MINIMAX algoritma odrediti najbolji polazni potez za prvog igrača. Da li alfa-beta odsecanje omogućava izračunavanje najboljeg poteza u manje koraka?

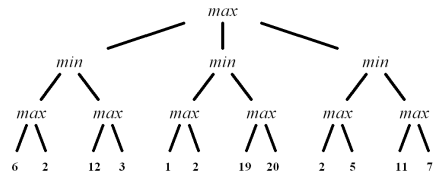
3. Na datom drvetu MINIMAX algoritmom sa alfa-beta odsecanjem izračunati vrednost korenog čvora. Označiti delove drveta koji su odsečeni pri obilasku s leva na desno. Da li neki drugi raspored grana drveta omogućava više odsecanja? Ako da, koji?



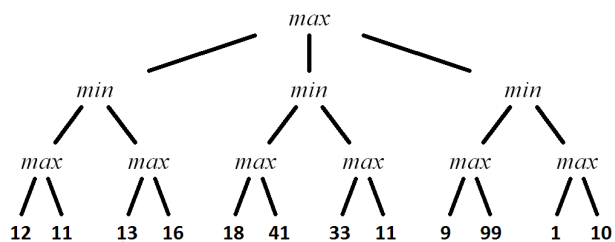
4. Označiti odsecanja koja čini algoritam minimax sa $\alpha - \beta$ odsecanjem pri obilasku sledećeg stabla s leva nadesno. Postoji li redosled obilaska stabla pri kojem se odseca veći broj čvorova?



5. Označiti odsecanja koja čini algoritam minimax sa $\alpha - \beta$ odsecanjem pri obilasku sledećeg stabla s leva nadesno.



6. Prikazati odsecanja koja vrši algoritam Minimax alfa-beta na datom stablu igre pri obilasku s leva na desno. Koji je optimalni obilazak stabla u smislu odsečenih čvorova i koja odsecanja se pri njemu vrše?



7. Prikazati odsecanja koja vrši algoritam Minimax alfa-beta na datom stablu igre pri obilasku s leva na desno. Koji je optimalni obilazak stabla u smislu odsečenih čvorova i koja odsecanja se pri njemu vrše?

