

1 Suche eines Spielzugs

Schreiben Sie ein Programm, das zu einer Spielsituation eines Brettspiels wie z.B. Schach einen "vernünftigen" Spielzug sucht. Zum Testen verwenden Sie den Zuggenerator aus der letzten Übung. Optimierungen bei der Suche müssen Sie nicht realisieren. Auch die Stellungsbewertung soll so einfach wie möglich ausgeführt werden.