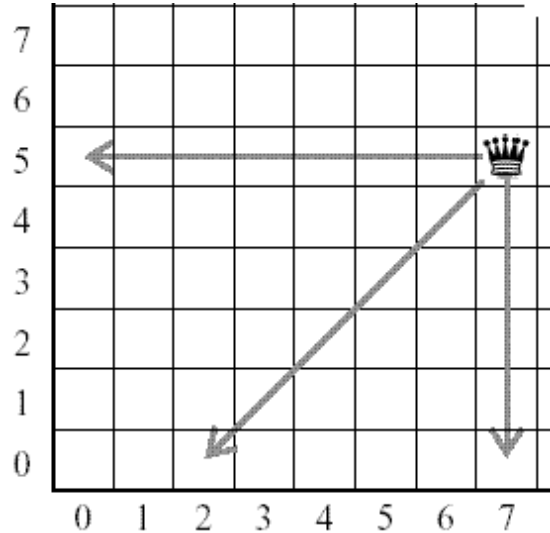


# Trí Tuệ Nhân Tạo K58 – Thực hành 2

## Bài 1: bài toán “Di chuyển quân Hậu”

Tham khảo kiến thức ở trang 7-8-9 của slide lý thuyết 7, hãy viết chương trình cho phép nhập vị trí  $(p, q)$  của quân Hậu, sau đó liệt kê mọi ô là trạng thái thắng trong giới hạn của trò chơi (tức là trong bàn cờ từ dòng 0 đến dòng  $p$  và cột 0 đến cột  $q$ ).

Trong trường hợp không lập trình được, hãy liệt kê các trạng thái thắng của bàn cờ  $1000 \times 1000$ . Bạn rút ra kết luận gì về quy luật xuất hiện của các ô thắng?



## Bài 2: tính hàm Grundy cho trò chơi “Chuyển quân bài”

Một dải ô vuông có 16 ô, có một số ô bị bôi đen (chẳng hạn như ở ví dụ dưới là các ô 2, 6 và 11). Hai quân bài Cơ (ô 3) và Nhép (ô 12). Hai người chơi lần lượt dịch chuyển quân bài của mình, người thứ nhất chỉ được dịch quân Cơ, người thứ hai chỉ được dịch quân Nhép. Điều kiện:

- Không được dịch quá 3 ô so với ô hiện tại.
- Không được nhảy qua đầu quân bài đối phương.
- Không được đi vào ô bị bôi đen.

Yêu cầu: viết chương trình tính giá trị hàm Grundy cho các trạng thái của trò chơi, trường hợp không muốn viết chương trình, hãy tính giá trị cho trạng thái trong hình dưới đây.

