

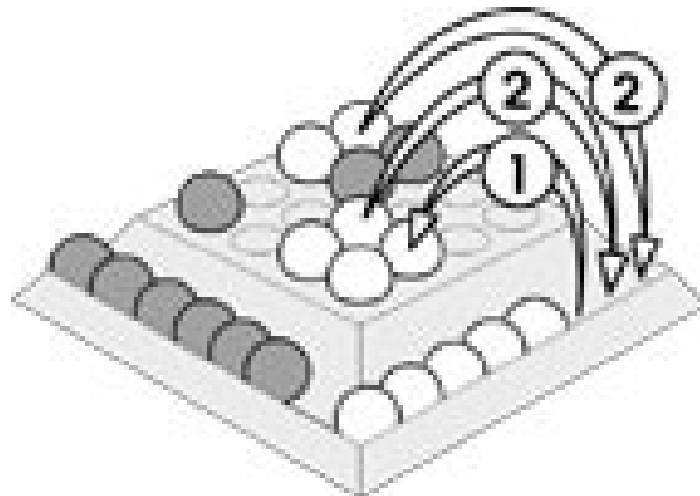
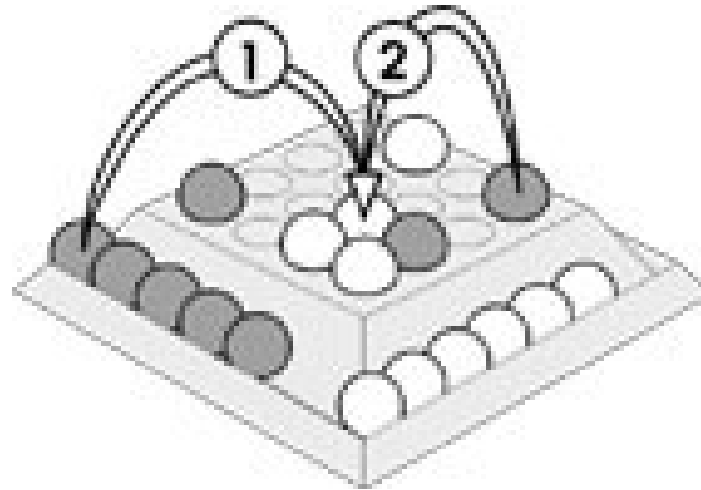
Intelligence Artificielle et Modèles de Raisonnement

Pylos[®]



Règles

- Chacun son tour
- Empilement
- Carré à la couleur



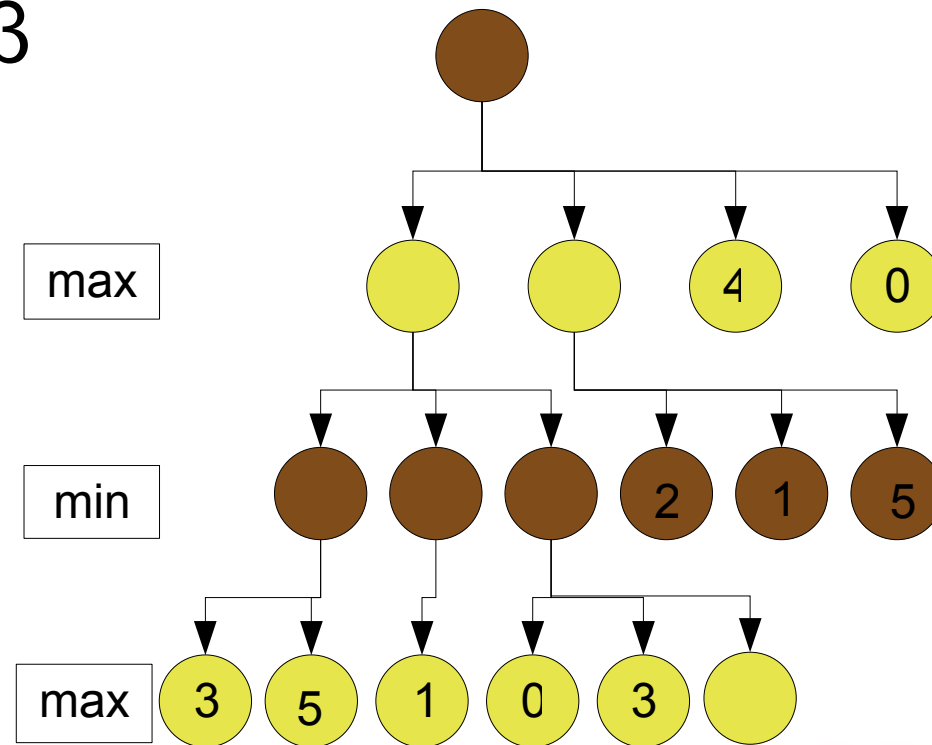
Mini-partie

- Essayez d'analyser comment vous jouez sur un exemple simple



Modèle de raisonnement

- Algorithme min-max
- Coupes $\alpha - \beta$



Évaluation

- Règles

- (1) -1000 points si plus de billes
- (2) 10 points par bille en réserve en plus
- (3) 8 points pour un carré en finition 3 (+4)
- (4) -8 points pour deux carrés en finition 3 (-4)
- (5) 2 points pour chaque carré en finition 2
- (6) -3 points pour chaque carré en finition 2
- (7) +3 points pour prendre le pion du milieu



Le code – en bref

- 4 parties séparées : outils, règles, ia, jeu.
- Une situation est une liste de listes de listes:
 $((((1\ 1\ 1\ -1)\ (-1\ -1\ 1\ 1)\ (0\ 1\ 1\ -1)\ (1\ -1\ 1\ 1))\ ((1\ -1\ -1)\ (0\ 1\ 1)\ (0\ 1\ -1))\ ((0\ -1)\ (0\ -1))\ ((0)))$
- Respecte l'esprit lisp sauf pour les sauvegardes
- Min-Max calculé en fait en
Max-(Max de l'opposé)
- Pas d'interface graphique



Partie commentée



Améliorations

- Interface graphique
- Profondeur dynamique
- Optimisation du code ?
- Optimisation des coefficients dans les règles



Questions ?

