l310B, Intelligence Artificielle: résolution de problèmes

José Vander Meulen

21 septembre 2017

Objectif général

Développer l'aptitude à modéliser et résoudre de manière mécanique différentes sortes de problèmes.

Quelques objectifs spécifiques

À la fin du cours, un étudiant devra être capable de concevoir

- une modélisation d'un jeu simple sous forme de graphe
- un algorithme de recherche non-informé
- un algorithme de recherche informé et des heuristiques inhérentes à ce genre de recherche
- un algorithme de recherche contradictoire et des heuristiques inhérentes à ce genre de recherche

• ...

Dispositif pédagogique

- Cours théoriques
- Travaux pratiques

Évaluations

- Évaluations formatives : travaux pratiques
- Évaluation certificative : examen

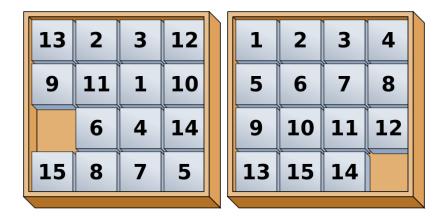
Pondération (juin et septembre)

- Évaluations formatives : travaux pratiques (0%)
- Évaluation certificative : examen (100%)

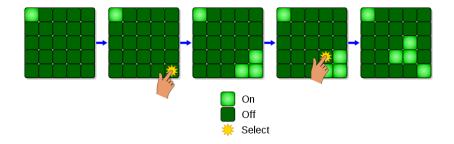
Jeu : Le loup, la chèvre et le chou



Jeu : Taquin



Jeu : Lights Out



Jeu : Awelé



À vous de jouer

