BURDIN Kevin 11507706 – INAYA Victor

Projet théorie des jeux

1. L’objectif de ce projet

Ce projet repose sur un « Troll », un élément du jeu qui est disposé sur une rangée de cases, sur la colonne du milieu en général. Le premier et le dernier élément de cette séquence de cases sont matérialisés par des châteaux : ce sont des cases appartenant à des joueurs. Par convention, le joueur 1 va se situer sur la première case de cette séquence, et le joueur 2 sur la dernière. Chaque joueur a pour objectif de repousser le troll dans le château adverse. Pour cela, chaque joueur dispose d’un certain stock de pierres, qu’ils devront simultanément jeter : chaque joueur ne connait donc pas le nombre de pierres que l’adversaire a jeté. Au cours d’un tour, le troll se déplacera d’une case vers le joueur qui a jeté le moins de pierres. La partie se termine lorsqu’un joueur n’a plus de pierre, et un gagnant est élu selon la position du troll et le nombre de pierres restantes au joueur qui dispose encore des siennes.

L’idée derrière ce jeu est de trouver une stratégie optimale qui va permettre au joueur la jouant d’avoir l’ascendant sur l’autre joueur.

Nous allons, d’abord modéliser le jeu sous forme d’un graphe et calculer la forme normale qui en découle. Pour cela, nous pouvons assimiler une situation de jeu à un vecteur qui a 3 dimensions, à savoir le nombre de pierres qui reste au joueur 1, le nombre de pierres qui reste au joueur 2, et la position du troll. De là, nous pouvons construire une forme normale qui va répertorier tous les vecteurs qui découlent d’une situation donnée. A chacun de ces vecteurs sera associée une valeur de gains qui va déterminer quel joueur a l’avantage sur l’autre, trouvée soit en étant dans une situation où le jeu se termine, soit en résolvant un simplex de la sous-matrice de taille (i-1) \* (j-1) de la situation (i,j,t). L’issue de ce simplex nous donne le gain garanti en suivant la stratégie prudente dans la situation (i,j,t), ainsi qu’une distribution de probabilités nous indiquant la stratégie à suivre, i.e. le nombre de pierres à lancer pour un tour donné.

1. Le code

Notre projet a été réalisé en Python, sous Visual Studio. Il est divisé en plusieurs modules que nous allons expliciter :

Un premier module, dans le fichier JeuDuTroll.py, qui comporte l’ensemble des fonctions qui permettent de créer des instances de parties de jeu du troll : une classe Plateau, qui va contenir les différentes informations du jeu, donc le nombre de cases, le nombre de pierres pour chaque joueur, la position du troll. Ensuite, nous avons une fonction « Partie () », qui permet de lancer une instance du jeu du troll selon différents paramètres : le mode de jeu ( il est possible de jouer à deux joueurs humains, un joueur humain, ou seulement faire affronter des IAs), les paramètres pour créer le plateau de jeu, ainsi que deux paramètres optionnels, en référence, qui peuvent permettre d’extraire les historiques de jeu des deux joueurs. Cette fonction va prendre en compte la saisie des différents joueurs, soit par l’intermédiaire d’une stratégie, soit par l’intermédiaire d’un input, afin de faire évoluer la situation de jeu. A la fin d’une partie, une fonction va choisir un joueur gagnant en fonction de la situation de jeu. Enfin, si l’on souhaite paramétrer notre partie dans un terminal, nous avons une fonction dédiée.

Un second module, dans le fichier Solveur.py, qui va comporter une fonction qui va résoudre le problème d’optimisation, ainsi qu’une fonction qui va générer la matrice de gains du jeu du troll. La matrice de gains étant différente pour chaque joueur, nous avons calculé les deux matrices de gains séparément.

Enfin, il y a un troisième module « stratégies » dans le fichier « Strategies.py », qui consiste en une suite de fonctions prenant différents paramètres, et sortant un entier, le nombre de pierres que l’IA devra lancer. Parmi elles se trouvent la stratégie prudente, mais également plusieurs autres stratégies, issues de nos réflexions.

Notre fonction main se trouve dans un fichier python dédié.

1. Difficultés liées à ce projet

Durant ce projet, nous avons rencontrés plusieurs difficultés :

Tout d’abord, même si le jeu du troll est un jeu conceptuellement très simple, sa stratégie mixte prudente ne nous est pas naturelle du tout. Nous avons donc commencé par imaginer différentes stratégies pures qui nous paressaient pertinentes dans certaines situations. Cependant, ces stratégies pouvaient se faire contrer seulement en connaissant comment elles marchaient. Nous avons, par la suite, commencé l’implémentation d’une stratégie mixte.

L’implémentation de la stratégie mixte n’est pas complexe à implémenter en théorie. Cependant, il s’agit d’une stratégie imprévisible, et il est difficile de toujours savoir ce qu’un simplex va nous donner comme résultat. Il n’est donc pas toujours aisé de savoir si telle ou telle distribution de probabilités est bonne. De plus, si une valeur de la matrice est erronée (même si elle est à peu près juste), cela va complètement nuire à la matrice de gains qui s’en retrouvera altérée.

Enfin, nous avions plusieurs idées de stratégies que nous n’avons pas pu implémenter, que nous expliciterons dans la partie Analyse.

Finalement, nous avons une implémentation d’une stratégie prudente qui n’est pas optimale et qui pourrait être affinée.

1. Analyses de la stratégie prudente du jeu du Troll et des autres stratégies

Avant l’implémentation de la stratégie prudente du jeu du troll, nous avons réfléchi à des implémentations de stratégies pures pour ce jeu, qui pourraient être pertinentes.

Une idée de stratégie pure était d’envoyer un nombre maximal de pierres, sur un nombre de tours égal au nombre de cases que le troll doit parcourir pour faire gagner le joueur de la stratégie. Un exemple : sur un jeu à 15 pierres par joueur, et 7 cases, le troll doit, en théorie, avancer de trois cases pour qu’il atteigne le château d’un des joueurs. L’idée de la stratégie est donc d’envoyer le maximum de pierres tout en se laissant la possibilité de jouer 3 fois. Il va donc envoyer 5 pierres. Cette stratégie se trouve dans le module des stratégies : la fonction StrategieAgressive ()

L’inconvénient de cette stratégie est que si l’on sait comment elle marche, il est tout à fait possible de la contrer totalement. Cette dernière est, de plus, très prévisible (nombre de pierres lancées constant)

Une autre façon de penser serait de se dire que si le troll se trouve à proximité du château d’un joueur, et que ce dernier dispose des pierres suffisantes, il devrait empêcher l’adversaire de faire bouger le troll de nouveau en envoyant le nombre de pierres dont l’adversaire dispose.

Le problème est que cette stratégie ne s’applique que dans le cas ou un joueur se trouve en difficulté. De plus, elle est également très facile à contrer si l’on connait son implémentation.

Dans ce jeu, on peut donc en conjecturer que si un joueur joue une stratégie pure, il se fera contrer par un joueur adverse connaissant la stratégie. Ainsi, nous pouvons penser qu’il n’y a pas de façon optimale de jouer en stratégies pures, ni d’équilibre de Nash en stratégie pure puisque toutes les stratégies pures se font contrer par une autre stratégie pure. Nous avons donc implémenté une stratégie prudente, ou optimale, en stratégie mixte.

Pour cela, nous nous sommes appuyés sur une matrice de gains, et avons calculé, pour chaque case, une valeur comprise entre -1 et 1, qui représente le gain garanti, à l’aide, soit de cas triviaux (situations gagnantes / perdantes), soit de résolutions de problèmes de programmation linéaire.

Une fois la stratégie optimale implémentée, nous avons fait différents tests, basés sur un grand nombre parties, afin d’avoir une proportion de victoires pour chaque partie qui est parlant :

Les temps d’exécutions pouvant être très longs, certains tests seront effectués sur un nombre limité d’itérations, dans le but que l’on se fasse une idée de l’efficacité de notre stratégie pour une situation donnée.

**Test 1 : Stratégie prudente et Stratégie aléatoire avec la configuration initiale (15,15,0) avec 7 cases**

Nos premiers tests se sont basés sur la confrontation d’une stratégie aléatoire face à la stratégie prudente.

Avec Strategie1 qui correspond à notre stratégie optimale et Strategie2 qui correspond à une stratégie aléatoire, voici les résultats que nous avons obtenu :



**Observations :**

On remarque que la stratégie prudente gagne dans 60% des cas environ. On peut donc affirmer que la stratégie prudente est meilleure que la stratégie aléatoire mais n’est pas infaillible.

Nous pensons également que notre implémentation de stratégie prudente n’est pas optimale, et que la stratégie prudente devrait, en théorie, avoir un score encore meilleur.

Cependant, à cause de l’aléatoire, la stratégie prudente ne peut pas gagner dans 100% des cas.

**Test 2 : Stratégie prudente et Stratégie agressive avec la configuration initiale (15,15,0) avec 7 cases**

Ensuite, nous avons voulu comparer notre « stratégie pure prudente » avec la stratégie optimale.

Avec Strategie1 qui correspond à notre implémentation de la stratégie mixte optimale et Strategie2 qui correspond à notre « stratégie pure prudente », voici les résultats que nous avons obtenu :



**Observations :**

On remarque que la stratégie prudente gagne dans 100% des cas . La stratégie prudente domine notre stratégie agressive. Cela est dû au fait que si la stratégie agressive joue toujours la même chose.

**Test 3 : Stratégie prudente pour les deux joueurs avec la configuration initiale (15,15,0) avec 7 cases**

Nous voulions voir comment réagirait notre stratégie si elle est jouée contre elle-même. Avant de voir les résultats, nous nous attendons à ce que les deux stratégies gagnent un nombre équivalent de manches.



**Observations :**

C’est bien ce que nous observons. Cela implique également que le jeu est équitable si les deux joueurs jouent optimalement.

**Test 4 : Stratégie prudente contre une stratégie aléatoire avec la configuration initiale (5,5,0) avec 7 cases**

Nous allons voir comment va se comporter la stratégie prudente avec un nombre de pierres très faible. Avec Strategie 1 qui correspond à notre stratégie prudente et stratégie 2 qui correspond à une stratégie aléatoire, voici le résultat :



**Observations :**

On remarque que le nombre de matchs nuls est beaucoup plus élevés lorsque le nombre de pierres par joueur diminue.

**Test 5 : Stratégie prudente contre une stratégie aléatoire avec la configuration initiale (10,10,0) avec 7 cases**

**Test 4 : Stratégie prudente contre une stratégie aléatoire avec la configuration initiale (30,30,0) avec 7 cases**

Nous aurions voulu faire plus de tests autour de cette stratégie, notamment lorsque cette dernière est désavantagée. Cependant, notre implémentation n’étant pas optimale, cette dernière en ressortirait perdante.

**Autre idée de stratégie :**

Une idée de stratégie serait d’avoir une stratégie basée sur l’apprentissage : On peut donner l’exemple d’un réseau de neurones, dont les différentes pondérations dépendent, initialement de la stratégie prudente, mais qui va ajuster les différents poids de ses neurones en fonction des victoires et des défaites qu’il subit. Il aurait été intéressant de confronter ce type de stratégie à la stratégie prudente pour voir si ce genre d’optimisation est pertinent ou si la stratégie prudente reste la meilleure alternative.

En tant que prolongement pour ce projet, cela aurait été la stratégie que nous implémenterions et testerions.