

Méthode CeratHisto

Objectifs :

Il s'agit de créer une méthode dans IAUnit qui crée un IAHistoObj les joutes dans histoList de chaque unité afin de pouvoir à la fin de la partie mettre à jour le tableau du Qlearning.

Contexte :

cette méthode va être appelée à chaque fois que l'IA d'un groupe d'unités est appelé (dans IAunit.exécute) . L'objet IAHistoObj doit contenir l'État au temps N, la stratégie choisit au temps N, et la récompense associée au passage de de l'État N à l'état N +1.

Mise en œuvre

paramètres : état N (int) et stratégie N (int).

Fonctionnement :

- créer un IAHistoObj au temps N avec l'État et la stratégie (paramètres) pour chaque unité du groupe.
- Met à jour les récompenses des IAHistoObj (créé au temps N-1) de chaque unité présente dans le groupe(au temps N-1).
- Calcul d'une récompense :

$$R = \frac{\text{dégâts infligés par le groupe} \times a - \text{dégâts infligés au groupe} \times b - \text{unités mortes} \times c}{\text{nombre d'unités du groupe}} + \text{récompense de victoire}(\text{si victoire}) - \text{récompense de non victoire}(\text{si non victoire})$$

Avec a, b, c, récompense de victoire, récompense de non victoire a ajouter dans finals

La partie de calcul de la récompense va être à mon avis assez compliqué, il ne falloir créer des variables temporaires pour stocker des informations (unités présentes dans le groupe au temps N -1, vie des unités du groupe au temps N-1 ...) ce qui risque d'être le plus compliqué c'est d'évaluer les dégâts infligés par les unités du groupe sans prendre en compte les dégâts infligés par les unités.