# 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 startégie 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 :

Avec a, b, c, 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.