

# RAPPORT DE PROJET IA41

---

**Rapport de projet IA41**

**Sujet: Force 3**

---

Référence: IA41-P2017  
Version: 2.0  
Modifié: 14/05/2017  
Statut: Publique

Auteurs: BENOÎT CORTIER , JÉRÔME BOULMIER , LUCAS LAZARE

Ce document décrit le projet Rapport de projet IA41.

T<sub>E</sub>X et L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X sont des marques de la Société Américaine de Mathématiques.

tex-upmethodology est la propriété de Stéphane Galland, *Arakfiné.org*, France.

Ce document a été réalisé avec L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X et tex-upmethodology.

Copyright © 2017 Benoît CORTIER & Jérôme BOULMIER & Lucas Lazare.

Ce document est publié par University of Technology of Belfort-Montbéliard. Tous droits réservés.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L.122-5, 2° et 3°a), d'une part, que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite" (art. L.122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Référence : IA41-P2017

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
1.1	Rappel du sujet . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Règles du Force 3</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Structures de données utilisées</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Représentation d'un état</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Méthodes et résultats</b>	<b>9</b>
5.1	Méthodes d'obtention des résultats . . . . .	9
5.2	Résultats . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Fonctionnalités du logiciel</b>	<b>11</b>
	<b>Conclusion</b>	<b>13</b>



# 1

## INTRODUCTION

### 1.1/ RAPPEL DU SUJET



# 2

## RÈGLES DU FORCE 3





## STRUCTURES DE DONNÉES UTILISÉES

Structures de données pour représenter le jeu.



## REPRÉSENTATION D'UN ÉTAT

Comment un état est-il représenté.



## MÉTHODES ET RÉSULTATS

### 5.1/ MÉTHODES D'OBTENTION DES RÉSULTATS

### 5.2/ RÉSULTATS

Les résultats en eux-mêmes. L'IA est-elle meilleure que le joueur ?



## FONCTIONNALITÉS DU LOGICIEL





# 6

## CONCLUSION