

Compte rendu réunion

23.01.15

1 Plannification

Nous considérons le lundi de la dernière semaine de mai comme la fin du projet. Nous aurons une réunion par semaine avec nos tuteurs, en général le mercredi matin.

2 Choix techniques

Notre chef de projet sera Morgane VIDAL.

Le langage utilisé sera le C++. La partie graphique utilisera les technologies SFML / SDL avec l'utilisation supposée d'une librairie permettant l'affichage des cartes du jeu.

A l'issue de chaque réunion, nous écrirons des comptes rendus, rédigés en Latex.

Le rapport sera entièrement rédigé en Latex

3 Objectifs

Profiling en 2 phases : - statique (automate à états finis) - dynamique

On commencera avec une application permettant à un joueur de jouer contre l'IA. Si on a le temps, on permettra à plusieurs joueurs de jouer en même temps contre l'IA.

Phase de tests : tester les différents scénarios pour voir les réactions des adversaires (rationalité, agressivité).

Il faudra lire des articles.

On pourrait utiliser des réseaux de probabilités conditionnelles (chercher des librairies déjà existantes).

On doit créer une IA de 0.

Commencer d'abord par mettre en place un arbre de décisions.

Bluff Rationalité Agressivité Profiling statique Profiling dynamique Git

Glossaire

Agressivité Un joueur agressif va jouer de façon à prendre l'initiative et continuer à miser.. 1

Bluff Le bluff est une technique de jeu qui consiste à jouer comme si l'on possède un jeu différent de celui détenu en réalité.. 1

Git Logiciel de gestion de versions décentralisé créé par Linus Torvalds.. 1

Profiling dynamique Méthode consistant à profiler au fur et à mesure du jeu un joueur en vérifiant qu'il ne change pas de type de jeu.. 1

Profiling statique Méthode consistant à profiler un joueur. Une fois un profil établi pour un joueur, le profil ne change pas.. 1

Rationalité La rationalité appliquée au poker stipule que toutes les actions d'un joueur ont une logique. S'ils n'obéissent pas forcément à LA logique, ils obéissent au moins à SA logique. . 1