

Compte rendu réunion

27 février 2015

1 Rapport - règles du poker

Dans le rapport, il faudra faire une petite partie avec assez d'informations pour permettre au lecteur de comprendre le reste du rapport.

2 Application

Le but de l'IA que nous allons développer sera de gagner le plus d'argent possible.

Nous devons écrire nous-mêmes la fonction d'évaluation des mains.

Normalement, pendant le profilage, la courbe des victoires doit aller vers une limite.

2.1 Calculette de probabilités

La calculette de probabilité étant perdue, nous devons nous-mêmes créer notre propre calculette basée sur un système simple: On effectue x tirages (au moins 10 000) aléatoires pour toutes les cartes qui vont arriver et celles du joueur. Pour chacun de ses tirages, on doit calculer qui perd et qui gagne. De ce fait, on va calculer nos chances de gagner.

Il faudra que nous testions avec plusieurs nombres, pour voir à partir de quel moment on s'approche le plus de la statistique réelle (en comparant avec des calculettes de probabilité en ligne).

3 A faire pour la prochaine fois

Pour la prochaine fois, il faudra :

- faire la fonction d'évaluation de main
- faire la fonction de mémorisations des données des parties
- faire la "calculette de probabilités"
- commencer à faire la partie qui va lire le fichier.
- faire un enum avec PIQUE=0 etc... (pour plus de lisibilité) et de même pour les AS, J, Q, K.
- ajouter des exceptions