

# TER - Une IA pour 7WONDERS

Marie Pelleau & Philippe Renevier

Semestre 1

# Différentes stratégies

- Aléatoire
- Aléatoire “filtrée” (par des choix raisonnables)
- Spécialisées selon le type de points (scientifique, militaire, ...)
- Basée sur le chainage (pour jouer des cartes gratuitement)
- Par analyses des données (perso ou BoardGameArena)
- Contre (jouer ou défausser la carte qui embête le plus les autres joueurs)
- Basée sur un arbre de décision ou de listes de préférence
- Par composition des stratégies précédentes

## Remarque

Possibilité d'approche type algorithme génétique

## Il faut connaître

- toutes les cartes (et leur coûts)
- les chainages
- l'état des voisins et des autres joueurs
- éventuellement, les cartes qui ont été jouées et celles dans les mains (à 3 ou 5 joueurs, on voit son jeu 2 fois...)

## 2 points à prendre en compte

- la combinaison IA / Stratégie (Babylone est bien pour une stratégie scientifique ...)
- un joueur humain adapte sa stratégie probablement en fonction de sa merveille, des cartes qu'il reçoit, de ses voisins (ressources / conflits / guildes) et des tous les joueurs (détecter leur stratégie pour les contrer)

## Ce qui est demandé

- début novembre : définir 2 niveaux d'IA (garanties, ambitieuses) et définir les règles conservées
- début décembre : le niveau garanti est atteint
- début janvier : le niveau ambitieux est analysé
- soutenance et rapport : le **vendredi 8 janvier**, soutenance en **anglais**.

# Ce qu'on attend de vous

## Remarque

Plus le groupe est “grand”, plus les attentes placées sur ce groupe seront grandes

## Remarque

Il faut argumenter et prouver (si vous dites que votre IA est au top, nous en attendrons la démonstration)

## Remarque

Ne jamais commencer une soutenance par “On a rien réussi”