

# TER - Une IA pour

Marie Pelleau & Philippe Renevier

Semestre 1

# Différentes stratégies

- Aléatoire
- Aléatoire “filtrée” (par des choix raisonnables)
- Spécialisées selon un type (familier, énergie, points, ...)
- Basée sur des combinaisons (Grimoire Ensorcelé + Coffret Merveilleux)
- Par analyses des données (perso ou BoardGameArena)
- En jouant avec le temps (laisser le dé qui avance le plus/moins le temps + Bottes Temporelles)
- 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 combinaisons
- l'état des autres joueurs
- éventuellement, les cartes qui ont été jouées et celles possibles dans les mains

## 2 points à prendre en compte

- la combinaison IA / Stratégie (changer de stratégies en fonction des cartes du début, ...)
- un joueur humain adapte sa stratégie probablement en fonction des cartes qu'il reçoit et des autres 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 : mi-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”