

NoobAdvisor :

Premier echelon de l'IA, va juste tirer un nombre entre 0 et le nombre de cases du board, le convertir en une coordonnée, et tester si cette case est not aimed. Recommence jusqu'à ce qu'elle le soit.

Fonction NoobAdvisor :

Entrée : Board un tableau de state contenant les resultats de tous les tirs.

Dim le tableau des tailles des dimension de Board.

Sortie : Coord une Coordonnée d'une case non touchée.

Faire {

Entier distance = Alea(0, taille(Board)) ;

Entier longueur = taille(Board) ;

Pour (n allant de 0 à taille(Dim)) {

longueur = longueur / Dim[taille(dim) - 1 - n] ;

Ajout(Coord, taille(dim) - 1 - n, distance / longueur) ;

Distant = distance % longueur

}

} tant que (Board[Coord] != NOTAIMED) ;

Retourner Coord ;

EasyAdvisor :

Second echelon de l'IA, A deux modes de fonctionnement, le premier a même comportement que le NoobAdvisor, le second se met en fonctionnement quand un bateau est touché, et va touché toutes les cases adjacentes jusqu'à ce que les case HIT et SUNK soit toutes cernée par de cases Missed

Procedure EasyAdvisor :

Entrée : Board un tableau de state contenant les resultats de tous les tirs.

Dim le tableau des tailles des dimension de Board.

Coe une liste de case.

Sortie : Coord une Coordonnée d'une case non touchée.

Si estVide(coe) {

Coordinate c = NoobAdvisor(Board, Dim) ;

Si (Tir(enemy, c) != MISSED) {

AjouterCasesAdjacentes(coe, coord) ;

}

Retourner Coord ;

}

Sinon {

Si (Board[Coe[0]] == NOTAIMED {

Coord = coe[0] ;

Retirer(coe, 0) ;

Retourner Coord ;

}

EasyAdvisor(Board, Dim, Coe) ;

MediumAdvisor :

Troisième échelon de l'IA, Même comportement que la Easy, mais le mode Hunting ne vise jamais deux cases adjacentes

Procédure MediumAdvisor :

Entrée : Board un tableau de state contenant les résultats de tous les tirs.

Dim le tableau des tailles des dimensions de Board.

Coe une liste de case.

Minsize la taille du plus petit bateau présent sur la grille

Sortie : Coord une Coordonnée d'une case non touchée.

Si estVide(coe) {

Faire {

Entier distance = Alea(0, taille(Board)) ;

Entier longueur = taille(Board) ;

Entier mod = 0 ;

Pour (n allant de 0 à taille(Dim)) {

Mod = 0 ;

longueur = longueur / Dim[taille(dim) - 1 - n] ;

Ajout(Coord, taille(dim) - 1 - n, distance / longueur) ;

Distant = distance % longueur

Mod = (mod + distance / longueur) % minsize;

}

} tant que (mod != 0 || Board[Coord] != NOTAIMED) ;

Si (Tir(enemy, coord) != MISSED) {

AjouterCasesAdjacentes(coe, coord) ;

}

Retourner Coord ;

}

Sinon {

Si (Board[Coe[0]] == NOTAIMED {

Coord = coe[0] ;

Retirer(coe, 0) ;

Retourner Coord ;

}

MediumAdvisor(Board, Dim, Coe) ;