

Le fantome de l'opera

Nous avons utilisé un algorithme minmax pour implementer notre fantôme et notre inspecteur. Nous avons choisi cet algorithme car implementer un réseau neuronal avec apprentissage par renforcement nous prendrais trop de temps pour un résultat qui ne serais pas forcément supérieur.

Pour implementer notre algorithme, nous avons representé le plateau sous forme de nodes. Il existe different types de nodes:

- Les nodes qui représentent la carte
- Les nodes qui représentent les déplacements possible des personnages

Notre algorithme va rechercher le coup le plus efficace en fonction des mouvement possible de l'adversaire. Pour cela notre algorithme va prendre en compte le nombre de personnes dans une meme piece.

L'implementation des pouvoirs dans notre algorithme n'a pas été faite à part pour le personnage rouge.