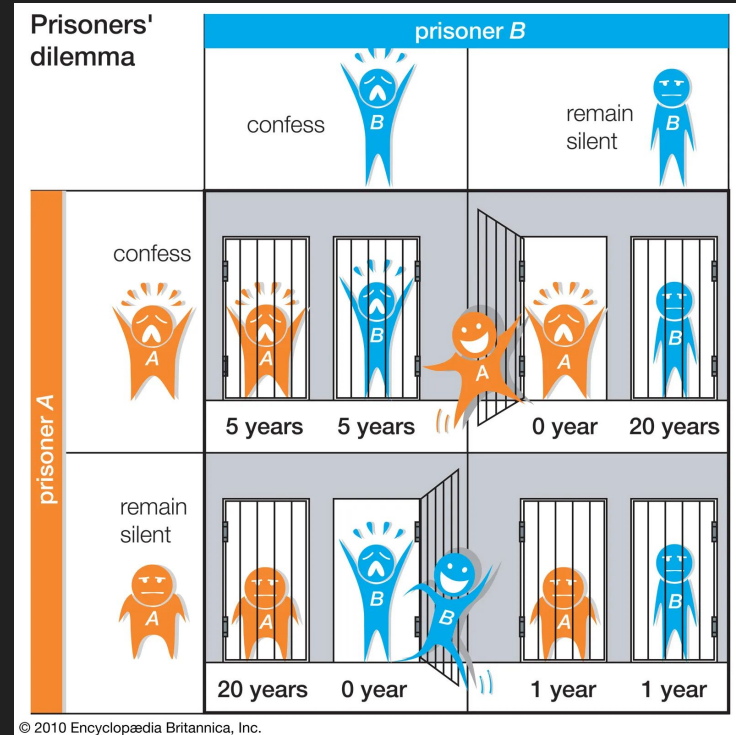


Théorie des jeux

Application en IA

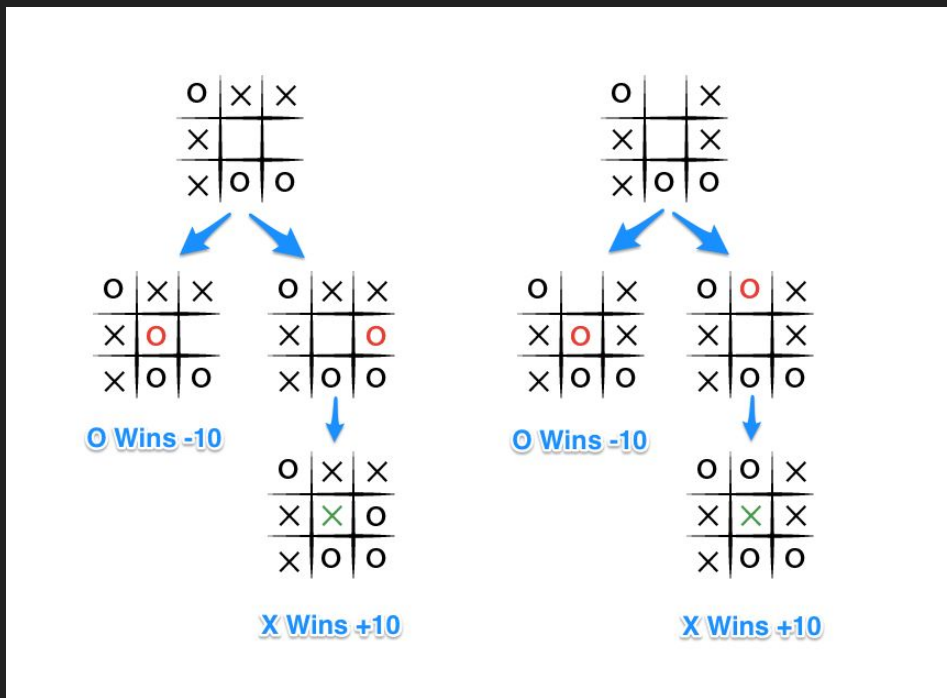
I - La théorie



II – Terminologie

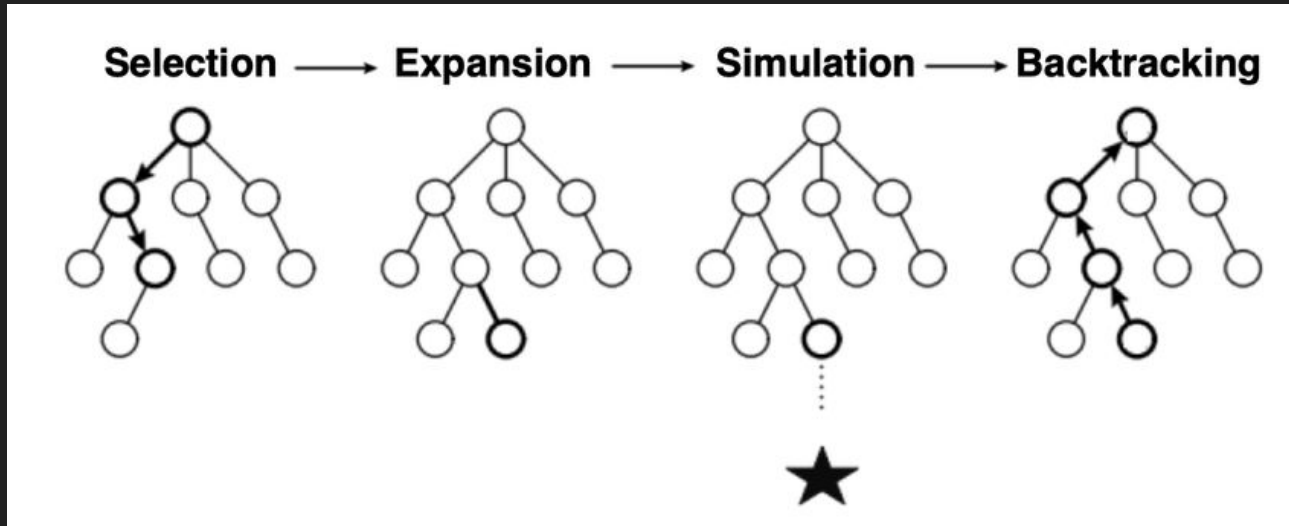
- Somme nulle
- Séquentiel / Simultané
- Information complète / incomplète
- Répétition

III – Représentation par un arbre



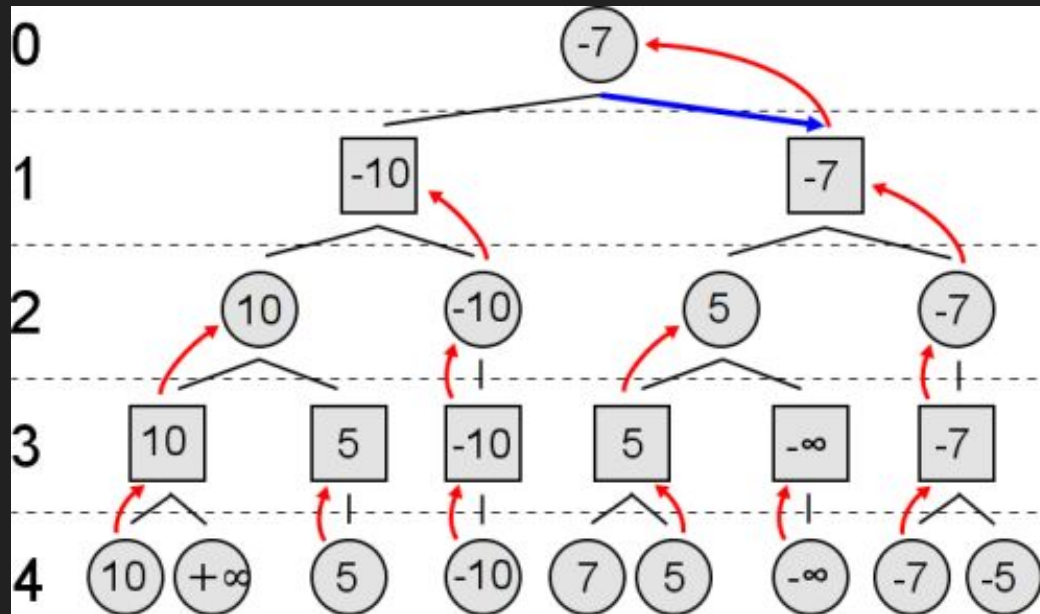
IV – Algorithmes de décision

1 – Monte-Carlo



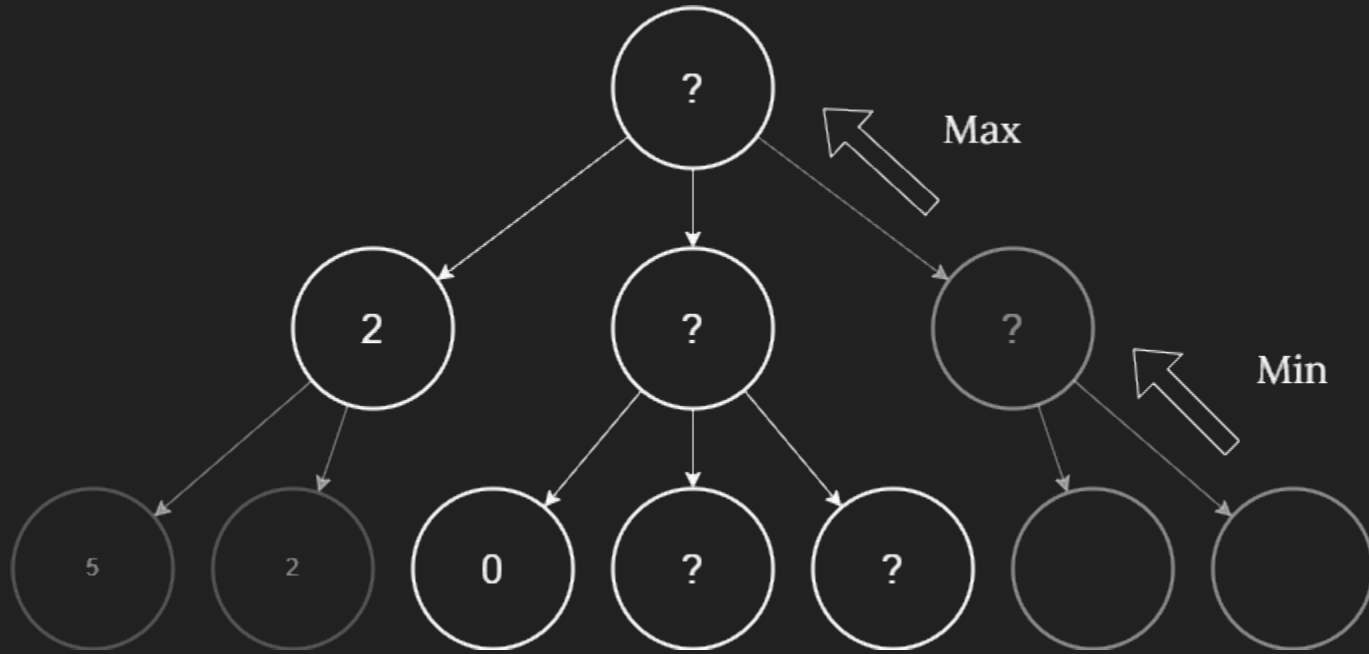
IV – Algorithmes de décision

2 – MinMax



IV – Algorithmes de décision

2 – MinMax + AlphaBêta



Place à la pratique !
Othello