

Le jeu du taquin sous forme de système multi-agent

Guilhem MARION et Matthieu VIEIRA

juillet 2018

1 Structure du programme

Puzzle.py

Agent.py, une classe pour chaque agent qui est créé, chaque agent est un thread

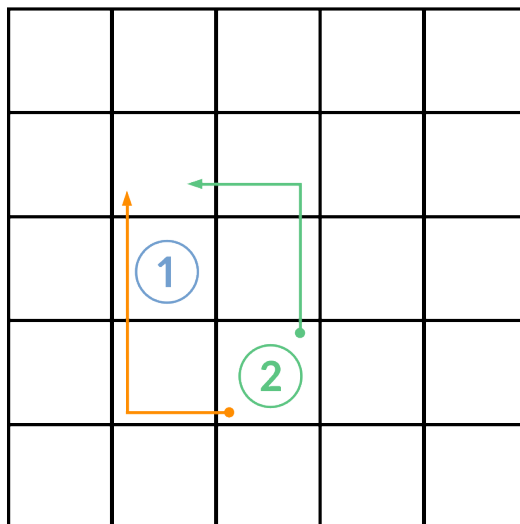
2 Construction des cas

2.1 Le cas à un agent

Dans le cas d'un quadrillage comme ici, la distance de Manhattan, donnée par la formule ci-dessous, est plus adaptée que la classique distance euclidienne. Elle est exactement le nombre de mouvement devrait parcourir le

$$d(a, b) = |x_a - x_b| + |y_b - y_a|$$

Dans le cas où deux directions sont possibles pour une distance de Manhattan, on choisit aléatoirement une des deux directions.



Contraintes :

Chaque agent cognitif doit être doté de capacités de raisonnement et de réaction indépendantes, c'est le sens même de sa définition. Ici, chaque agent

