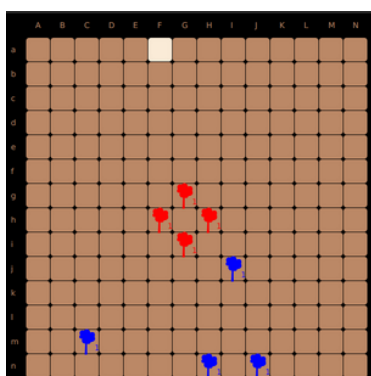




Projet Biosphère

Conception d'une Intelligence artificielle

Objectif : Créer une intelligence artificielle sous **Java** (IA) jouant au jeu biosphere et qui participera à un tournoi entre d'autres IA.



Mise en place d'une stratégie

```
07 +-----+
08 Les 2 joueurs :
09 Joueur n° 1 :
70 rouge
71 hasow
72 Disqualifié : Le caractère [ ] n'est pas un type d'action correct.
73 Vitalité sur le plateau final : 9
74 Nombre de points : -256
75 Joueur n° 2 :
76 bleu
77 = Intelligence artificielle = Tacheron
78 Gagnant
79 Vitalité sur le plateau final : 9
80 Nombre de points : 40
81 Historique : 1(1/2)2(65)
82 Format d'un tour de jeu : <tour> [ <ordre joueur> ] <action> ( <durée en ms> ).
```

test de l'ia face à une adversaire qui joue de manière aléatoire

12	2194	mabardeau	2,828	37
13	2180	amadaryan	3,099	35
14	1996	msuzin	3,818	36
15	1987	mautefault	3,617	37
16	1537	sipascal	3,27	36
17	1099	mamingasson	3,722	37
18	984	elschneider	4,203	36
19	970	calmuller	3,699	37
20	834	aabichel	3,95	36
21	797	tacheron	3,664	37
22	349	molives	4,465	35
23	-1444	ldessup	4,064	35
24	-2844	mathidurand	2,529	29
25	-4187	claforgue	7,161	36
26	-13016	ipaillat	0,577	1
26	-13016	hasow	1,371	1

Analyse des résultats du tournoi pour améliorer l'ia

Compétences acquises

Optimisation de code, lecture de tableaux et de chaînes de caractère java

