

Bonjour, on a essayé de faire un minimax avec comme système :

On fait sur 1 tour (inspecteur, fantôme, fantôme, inspecteur pour les tours impairs).

On attribue des points en fonction du nombre de suspects éliminés en étant sûrs du nombre si on est fantôme et avec une estimation si on est inspecteur.

Ensuite on fait un minimax alpha beta pour prendre la meilleure décision possible.

Le problème c'est qu'on a mis nos parties en commun trop tard et qu'on s'était mal coordonnés pour le contenu de chaque nœud de l'arbre donc le calcul des points n'était pas utilisable directement avec l'arbre et on n'a pas eu le temps de modifier nos parties pour que cela fonctionne.

On a donc décidé de faire un random en prenant le rouge si il est disponible (en partant du principe que c'est le personnage le plus intéressant) pour rendre quelque chose de mieux qu'un random classique.

Le code pour la construction de l'arbre, du calcul des points et du minimax est quand même dans le repo.

Merci,