



BACCALAUREAT UNIVERSITAIRE EN SCIENCES INFORMATIQUES

TRAVAIL PERSONNEL

Etudiant-e :

NOM et Prénom :

Costa da queira, João Filipe

Email :

Joao.Costa@etu.unige.ch

Identifiant UniGE :

Costadjf

Encadrant-e responsable au Département d'Informatique :

NOM et Prénom :

MARCHANT - MAILLET Stéphane

Email :

Téléphone : 022 379 01 54

Encadrant-e externe (rayer si inutile) :

NOM et Prénom :

Lieu :

Email :

Description du Travail personnel :

Sujet / Titre :

outil visualisation min max

Date de début :

Date de fin :

Brève description (cahier des charges en annexe) :

Création d'un outil web qui aide à la visualisation de l'exploration de l'arbre de l'algorithme Max. Exemple avec le jeu des échées.

Date et signatures : 07/12/2020

L'étudiant-e :

João Queira

L'encadrant-e académique :

Formulaire à compléter et signer / L'original doit être remis au secrétariat du Département d'informatique

Travail de Bachelor – cahier des charges

- (1) Développer une intelligence artificielle MinMax capable de jouer aux échecs contre qui un humain peut jouer, ainsi que machine contre machine. Ces deux instances de l'intelligence artificielle doivent être capables d'avoir des paramètres « d'intelligence » différents.
 - Pour pouvoir jouer contre il doit y avoir une interface visuelle du jeu.
- (2) Développer un outil web qui permettra la visualisation de l'exploration de l'arbre de l'algorithme MinMax, ainsi que la possibilité d'y changer directement les paramètres de l'intelligence artificielle.