

analysis

April 22, 2024

```
[27]: %matplotlib inline
import matplotlib.pyplot as plt
import pandas as pd
import numpy as np
import seaborn as sns
from functions import *

"""
• x La proportion de victoire, défaite.
• x Le nombre de tours moyen d'une partie.
• x Le nombre moyen et/ou pourcentage de partie gagnée avec une pile de 4 animaux de sa propre couleur.
• x La proportion de couleur dans la pile finale pour chaque pion.
• x Le nombre de fois en moyenne où la règle de la Retraite est appliquée.
• x Le pourcentage de mouvement de chaque pièce au cours d'une partie.
• x Le pourcentage d'occupation de chaque case du plateau pour chaque joueur.
• x Le pourcentage de victoire pour chaque position de départ des 4 pions (identifier s'il y a une position de départ plus favorable).
"""

# Chargement du dataset qui contient les informations sur les parties jouées
url = "./dataset/game_M44_1.csv"
df = pd.DataFrame(pd.read_csv(url))

# Lorsque que l'on écrit dans un csv les valeurs sont sérialisées en string
# donc il faut les désérialiser afin de les utiliser
# La fonction apply itère sur chaque ligne du dataframe et désérialise les valeurs
df["ai"] = df["ai"].apply(lambda x: eval(x))
df["final_stack"] = df["final_stack"].apply(lambda x: eval(x))
df["initial_pos"] = df["initial_pos"].apply(lambda x: eval(x))
df["donkey"] = df["donkey"].apply(lambda x: eval(x))
df["cat"] = df["cat"].apply(lambda x: eval(x))
df["dog"] = df["dog"].apply(lambda x: eval(x))
df["rooster"] = df["rooster"].apply(lambda x: eval(x))
```

```
# On récupère les informations sur les IA utilisées
ai = df["ai"][0]
```

```
[28]: # Information relative sur les AI / algorithmes utilisés
ai_blue = df["ai"][0][0]
ai_orange = df["ai"][0][1]

print(get_ai_information(ai_blue))
print(get_ai_information(ai_orange))
```

```
AI BLUE: Minimax - depth: 4
AI ORANGE: Minimax - depth: 4
```

```
[29]: df.info()
df.describe()
```

```
<class 'pandas.core.frame.DataFrame'>
RangeIndex: 218 entries, 0 to 217
Data columns (total 10 columns):
#   Column          Non-Null Count  Dtype
---  -
0   ai              218 non-null   object
1   victory         218 non-null   object
2   turn            218 non-null   int64
3   retreat         218 non-null   int64
4   initial_pos     218 non-null   object
5   final_stack     218 non-null   object
6   donkey          218 non-null   object
7   dog             218 non-null   object
8   cat             218 non-null   object
9   rooster         218 non-null   object
dtypes: int64(2), object(8)
memory usage: 17.2+ KB
```

```
[29]:
```

	turn	retreat
count	218.000000	218.000000
mean	63.073394	0.389908
std	35.634526	0.678361
min	8.000000	0.000000
25%	35.000000	0.000000
50%	55.000000	0.000000
75%	88.750000	1.000000
max	150.000000	4.000000

```
[30]: # Proportion de victoire et défaite pour chaque joueur
victory = df["victory"].value_counts()
print(victory / df["victory"].count() )
```

```

print("L'IA orange a gagné", victory[0], "parties et l'IA bleu a gagné",
      victory[1], "parties")

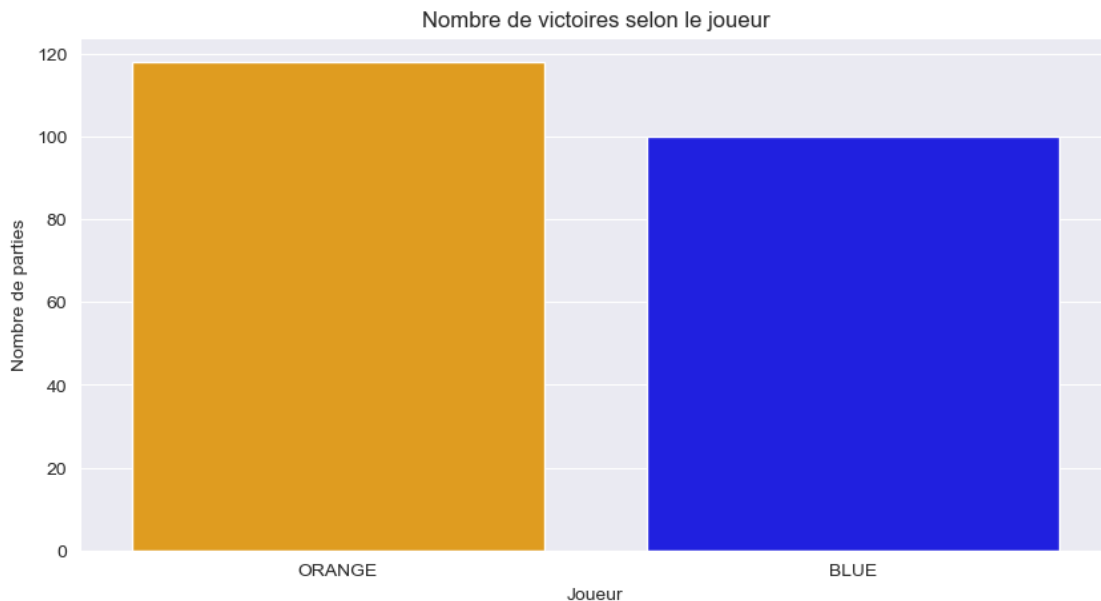
# Graphique de la proportion de victoire et défaite
plt.figure(figsize=(10, 5))
sns.barplot(x=victory.index, y=victory.values, palette=["orange", "blue"])
plt.title("Nombre de victoires selon le joueur")
plt.ylabel("Nombre de parties")
plt.xlabel("Joueur")
plt.show()

```

```

victory
ORANGE    0.541284
BLUE      0.458716
Name: count, dtype: float64
L'IA orange a gagné 118 parties et l'IA bleu a gagné 100 parties

```



```

[31]: #Nombre de tours moyen d'une partie
print(f"Nombre de tours moyen d'une partie: {df['turn'].mean():.2f}")

# value_count retourne le nombre d'occurrences de chaque valeur et max retourne
# la valeur la plus fréquente
# Combien de fois une partie se termine en n tours e.g 10 parties se sont
# terminées en 10 tours
occurrence = df["turn"].value_counts()
# Retourne un set qui donne le nombre de tours le plus fréquent
turn_occurrence_max = occurrence[occurrence == occurrence.max()]

```

```

print("\nLes parties qui se terminent le plus souvent en n tours:")
for turn, count in turn_occurrence_max.items():
    print(f"Tour: {turn}, Occurrences: {count}")

# Graphique du nombre de tours moyen d'une partie
plt.figure(figsize=(16, 8))
sns.histplot(df["turn"], bins=100, kde=True, binwidth=1)
plt.title("Répartition du nombre de parties terminées par nombre de tours")
plt.ylabel("Nombre de parties")
plt.xlabel("Nombre de tours")
plt.ylim(0, occurrence.max())
plt.xlim(4, df["turn"].max())
plt.yticks(np.arange(0, occurrence.max() + 1, 1))
plt.xticks(np.arange(0, df["turn"].max() + 1, 50))
plt.show()

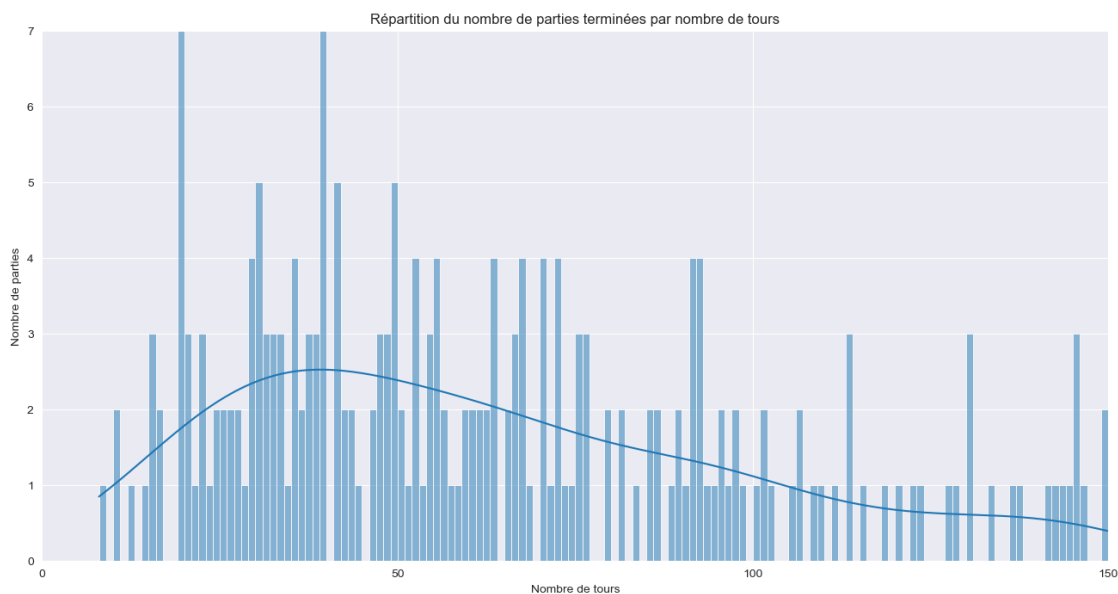
```

Nombre de tours moyen d'une partie: 63.07

Les parties qui se terminent le plus souvent en n tours:

Tour: 19, Occurrences: 7

Tour: 39, Occurrences: 7



```

[32]: # Pourcentage de parties terminées avec une pile de 4 animaux de la même couleur
color_occurrence = df["final_stack"].apply(lambda x: x[0]["color"]).
    ↪ value_counts()

print("Sur l'ensemble des piles finales:")

```

```

print(color_occurrence[0], "piles finales sont composées de pions de couleur",
      ↪color_occurrence.index[0])
print(color_occurrence[1], "piles finales sont composées de pions de couleur",
      ↪color_occurrence.index[1])

final_stack_of_the_same_color = df["final_stack"].apply(lambda row:
      ↪count_stack_by_color(row)).value_counts()

print(f"\nSur un total de {final_stack_of_the_same_color.sum()} parties:")
print(f"{final_stack_of_the_same_color[True]} parties se terminent avec une
      ↪pile de la même couleur")
print(f"{final_stack_of_the_same_color[True] / len(df) * 100:.2f}% des parties
      ↪se terminent avec une pile de la même couleur")

try:
    print(f"{final_stack_of_the_same_color[False] / len(df) * 100:.2f}% des
      ↪parties se terminent avec une pile de couleur différente")
except KeyError:
    print("Il n'y a pas de parties qui se terminent avec une pile de couleur
      ↪différente")

# Graphique du pourcentage de parties terminées avec une pile de 4 animaux de
      ↪la même couleur
plt.figure(figsize=(10, 5))
plt.pie(final_stack_of_the_same_color, labels=["Pile de la même couleur", "Pile
      ↪de couleur différente"], autopct='%1.1f%%', startangle=140)
plt.title("Répartition des piles finales")
plt.show()

```

Sur l'ensemble des piles finales:

117 piles finales sont composées de pions de couleur orange

101 piles finales sont composées de pions de couleur blue

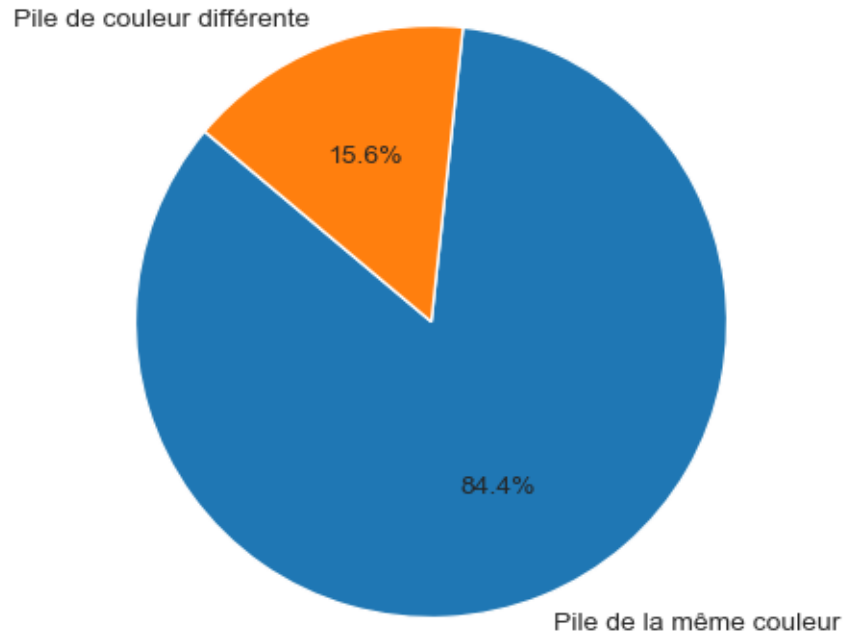
Sur un total de 218 parties:

184 parties se terminent avec une pile de la même couleur

84.40% des parties se terminent avec une pile de la même couleur

15.60% des parties se terminent avec une pile de couleur différente

Répartition des piles finales



```
[33]: # Affiche la proportion d'occupation de chaque case du plateau pour un type de
      ↪ pion donné et la couleur du pion
def plot_heatmap_occupation(_df, _type=None, color=None):
    df_occupation = get_grid_occupation(df, _type, color)
    num_mouvement = df_occupation.sum().sum()

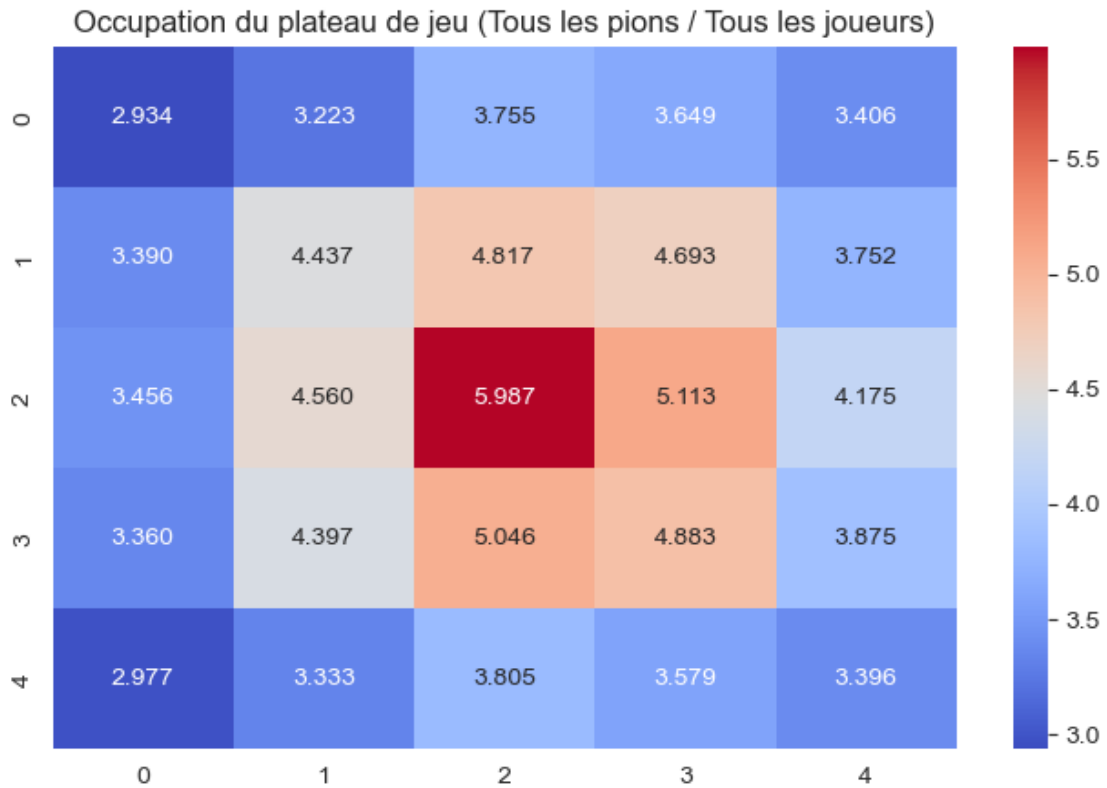
    print(f"\nPourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de
    ↪ {round(num_mouvement)} mouvements ({'Tous les pions' if _type is None else
    ↪ _type.capitalize()}) :")

    plt.figure(figsize=(8, 5))
    sns.heatmap(df_occupation * 100 / num_mouvement, annot=True, fmt=".3f",
    ↪ cmap="coolwarm")
    plt.title(f"Occupation du plateau de jeu ({'Tous les pions' if _type is
    ↪ None else _type.capitalize()} / {'Tous les joueurs' if color is None else
    ↪ color})")
    plt.show()

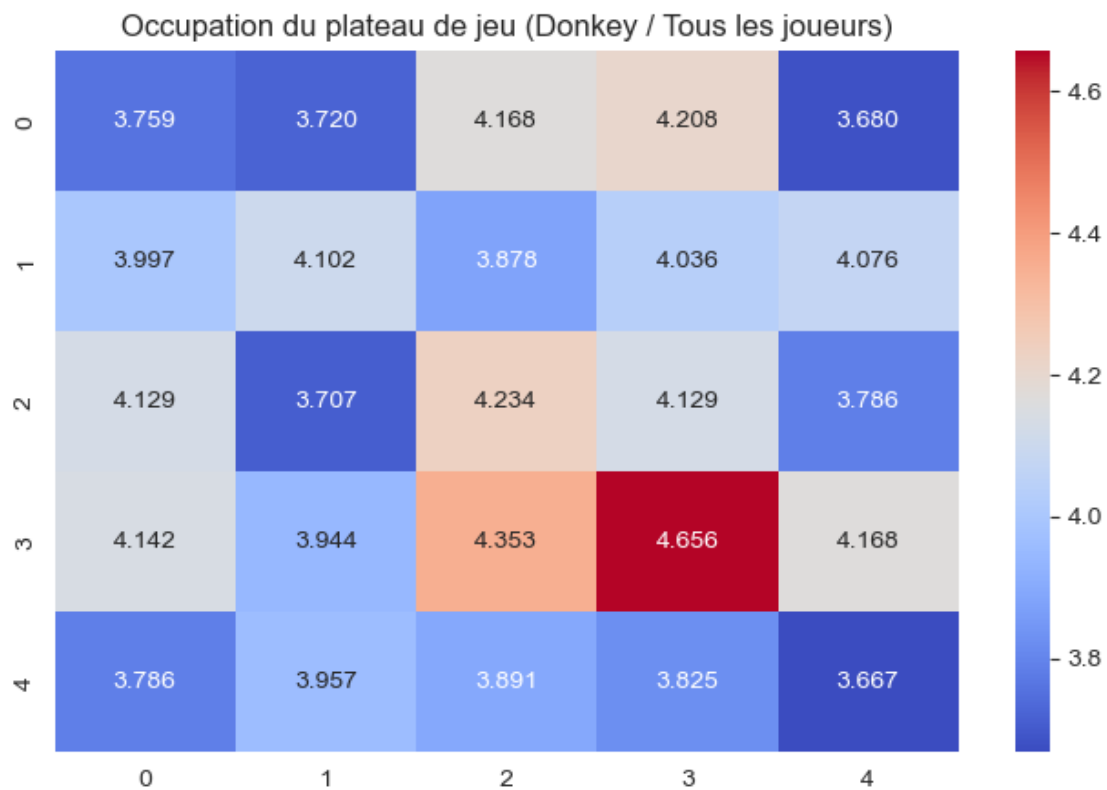
# Joueur ayant le plus de victoire
plot_heatmap_occupation(df)
for pawn_type in ["donkey", "cat", "dog", "rooster"]:
```

```
plot_heatmap_occupation(df, pawn_type)
```

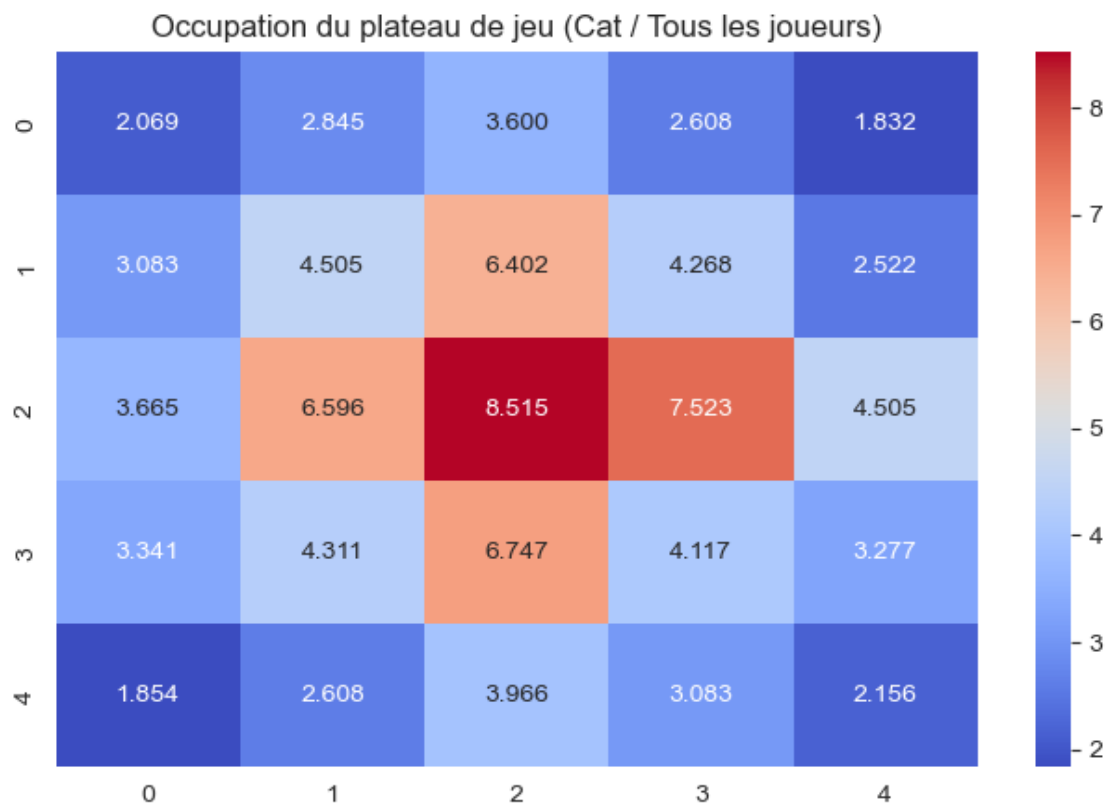
Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 30063 mouvements
(Tous les pions):



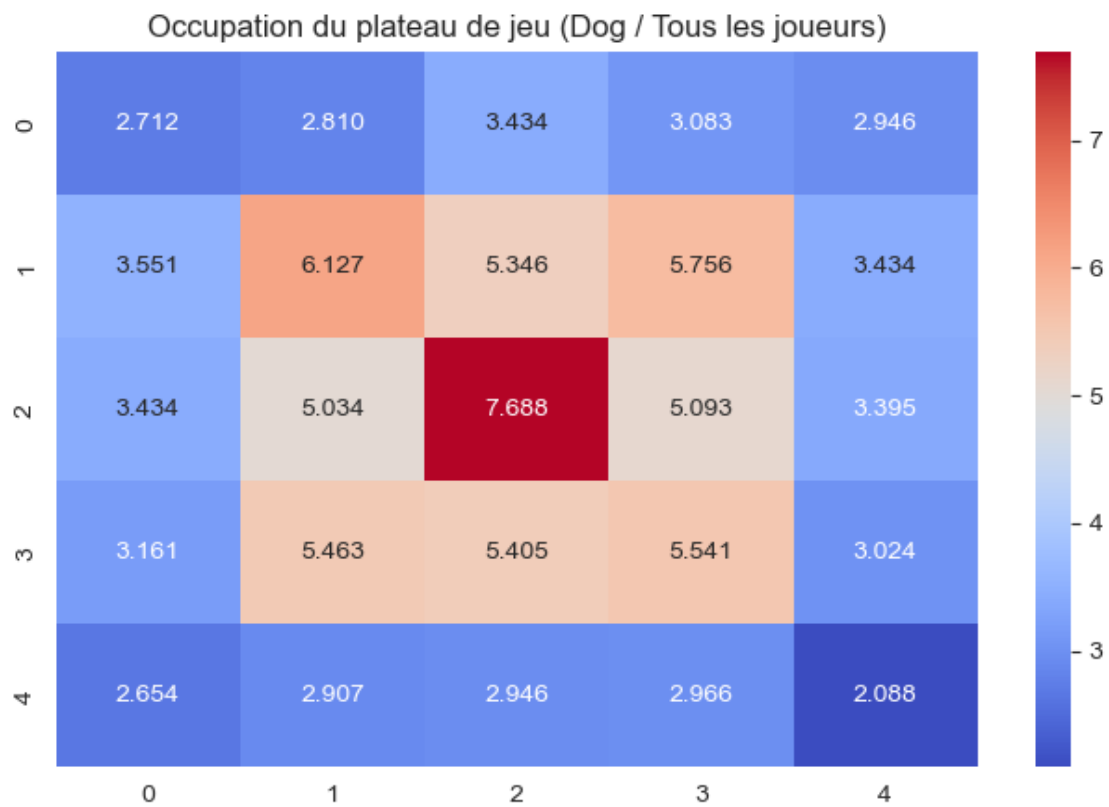
Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 7581 mouvements
(Donkey):



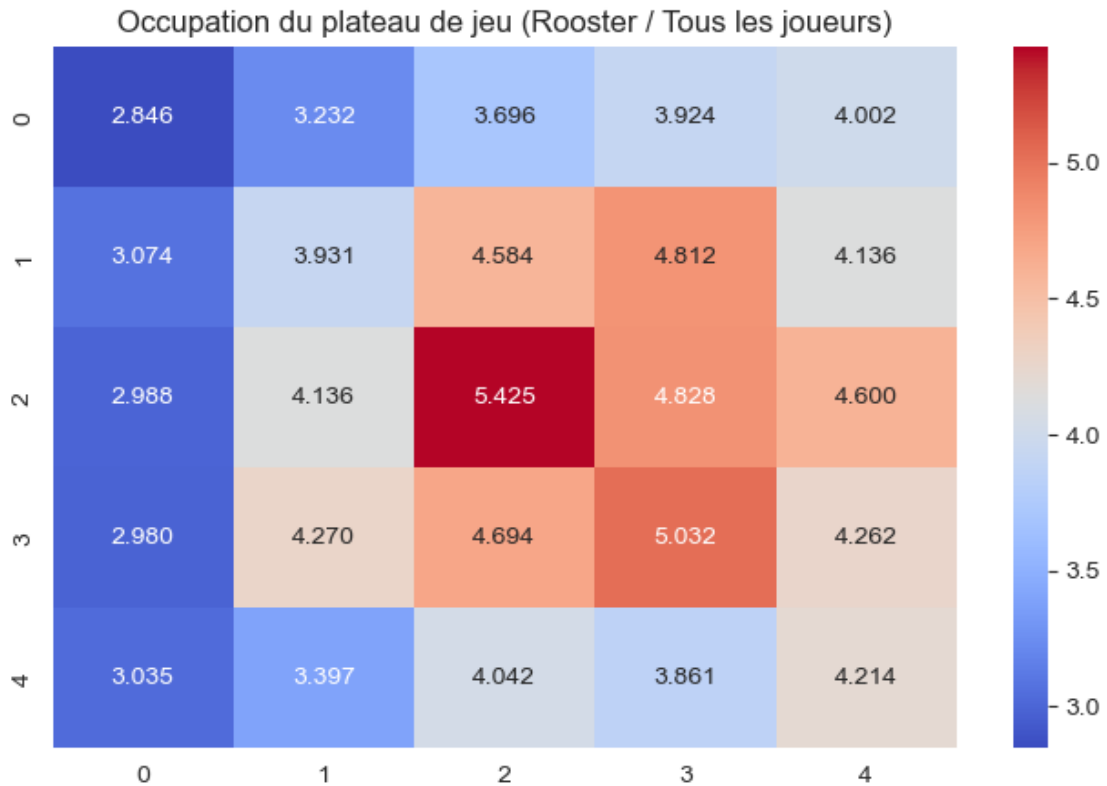
Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 4639 mouvements (Cat):



Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 5125 mouvements (Dog):

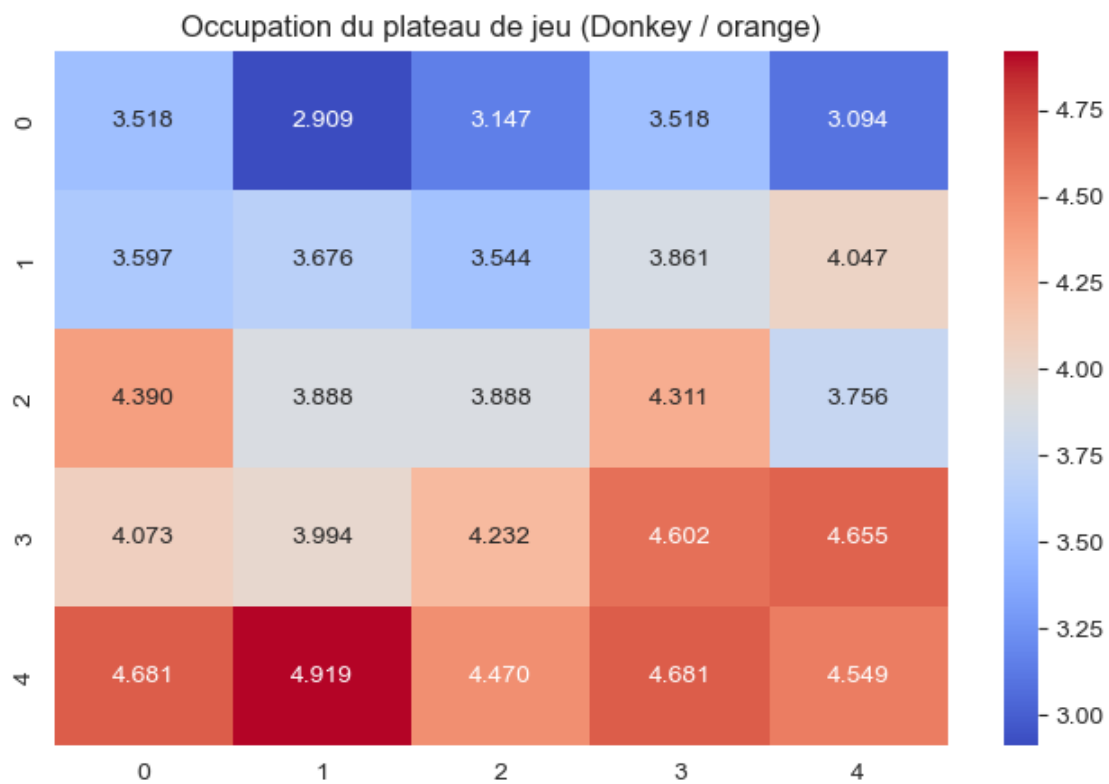


Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 12718 mouvements (Rooster):

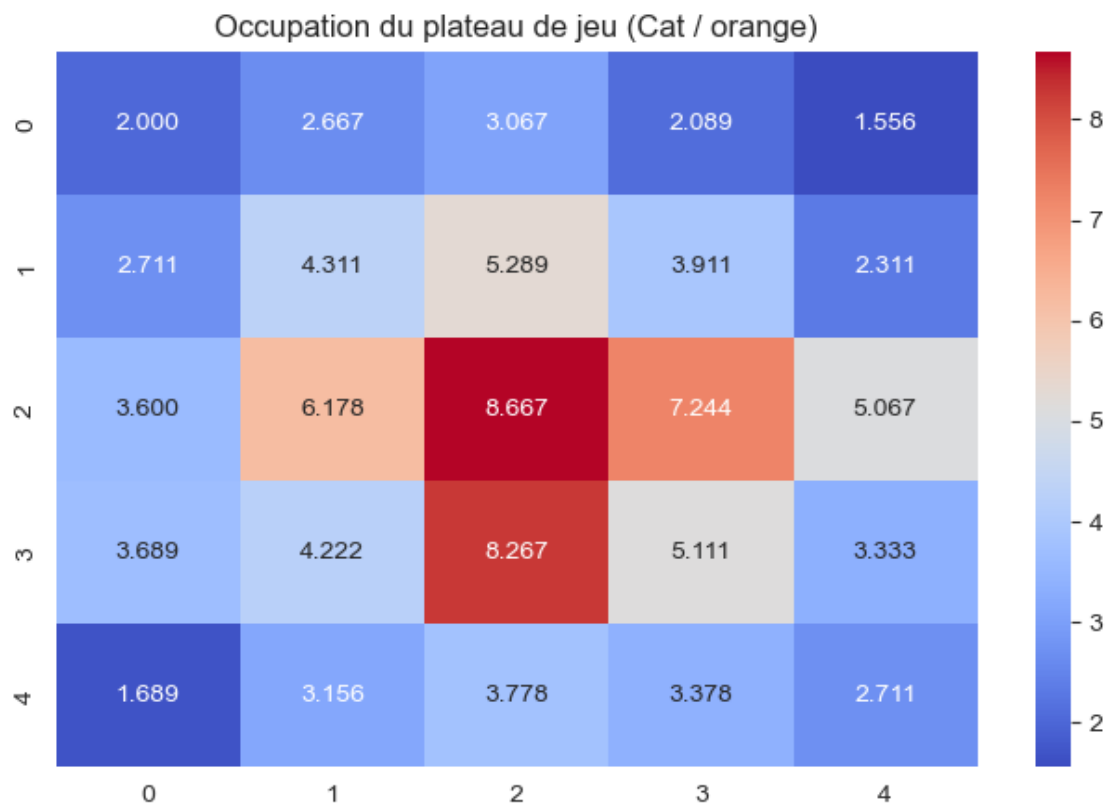


```
[34]: # Le joueur ayant le plus de défaite
most_winner = df["victory"].value_counts().idxmax()
for pawn_type in ["donkey", "cat", "dog", "rooster"]:
    plot_heatmap_occupation(df, pawn_type, most_winner.lower())
```

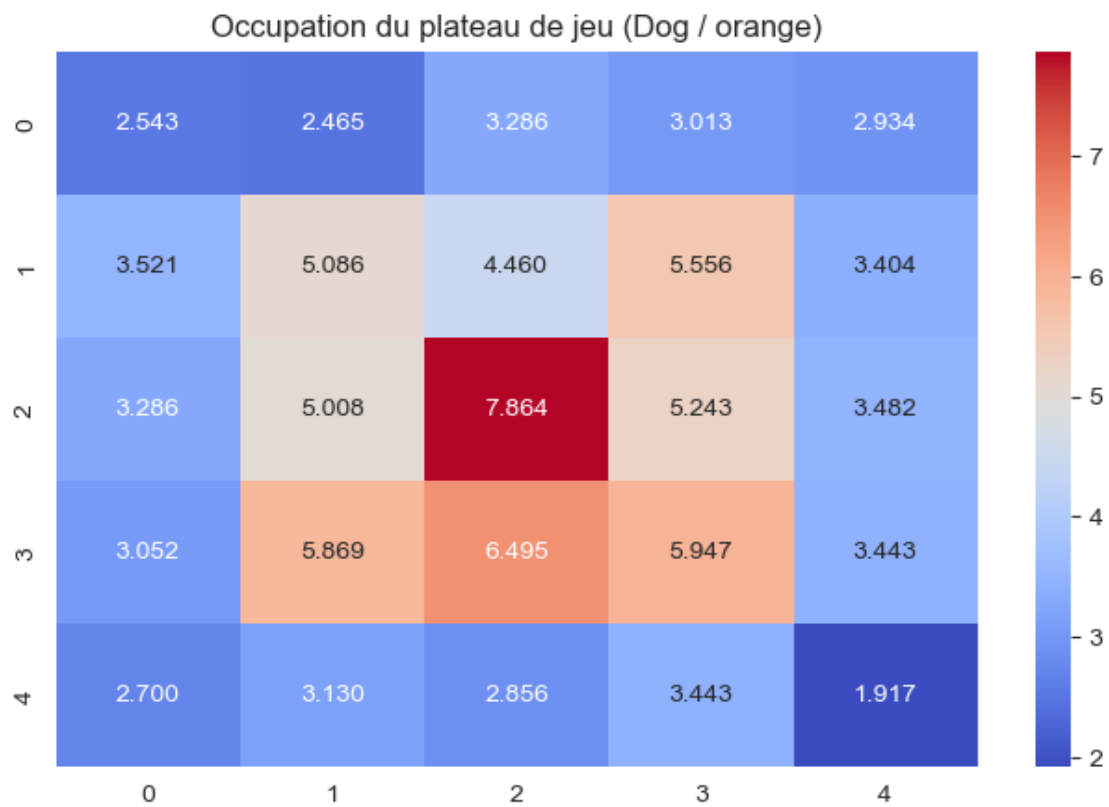
Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 3781 mouvements (Donkey):



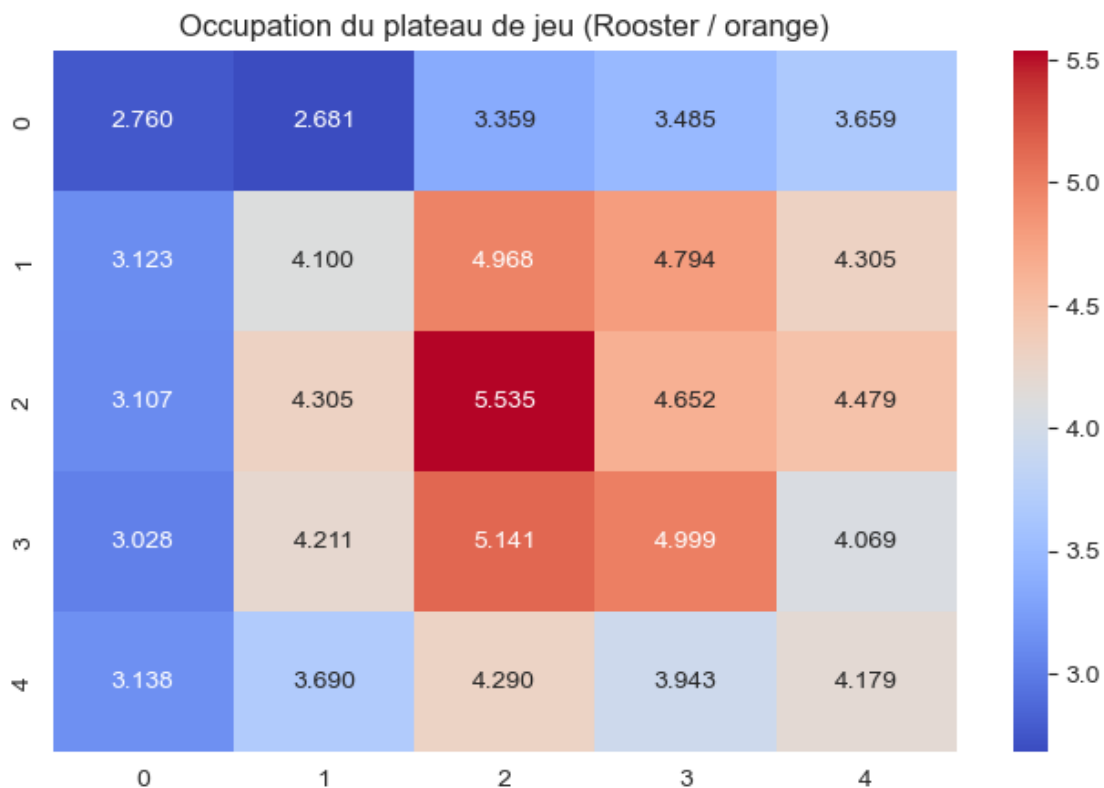
Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 2250 mouvements (Cat):



Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 2556 mouvements (Dog):

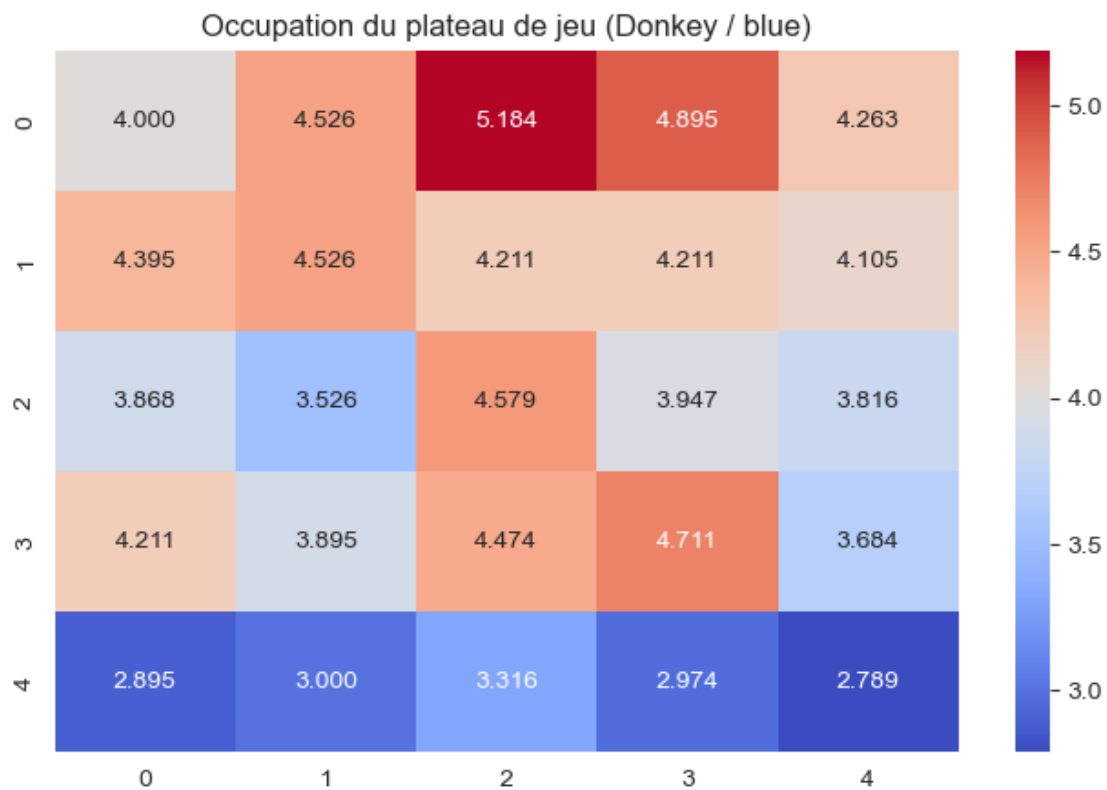


Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 6341 mouvements (Rooster):

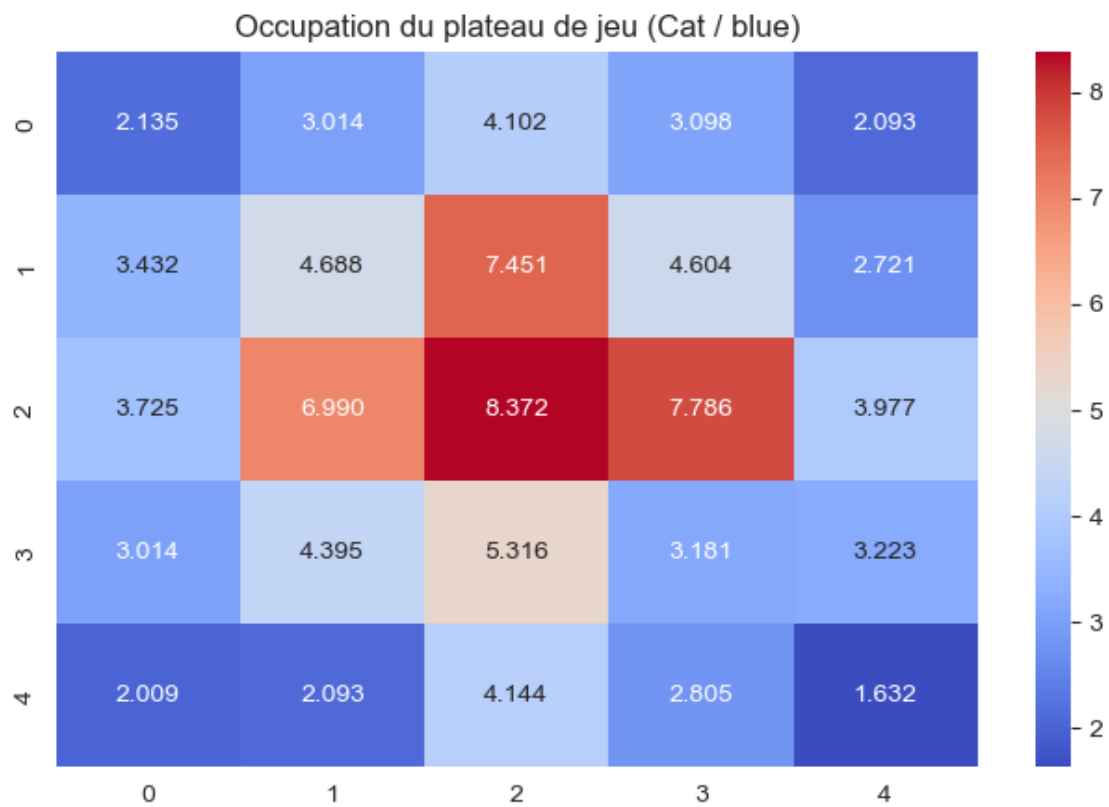


```
[35]: most_winner = df["victory"].value_counts().idxmax()
for pawn_type in ["donkey", "cat", "dog", "rooster"]:
    plot_heatmap_occupation(df, pawn_type, "orange" if most_winner.lower() == "rooster"
                             else "blue")
```

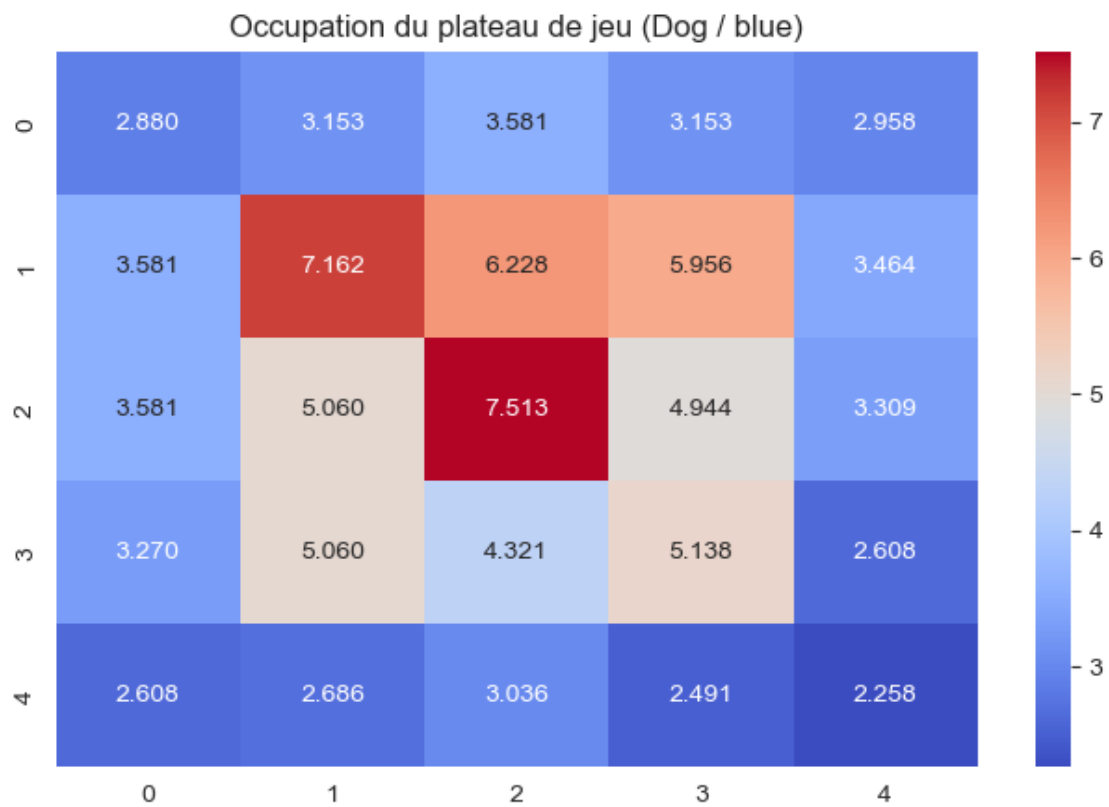
Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 3800 mouvements (Donkey):



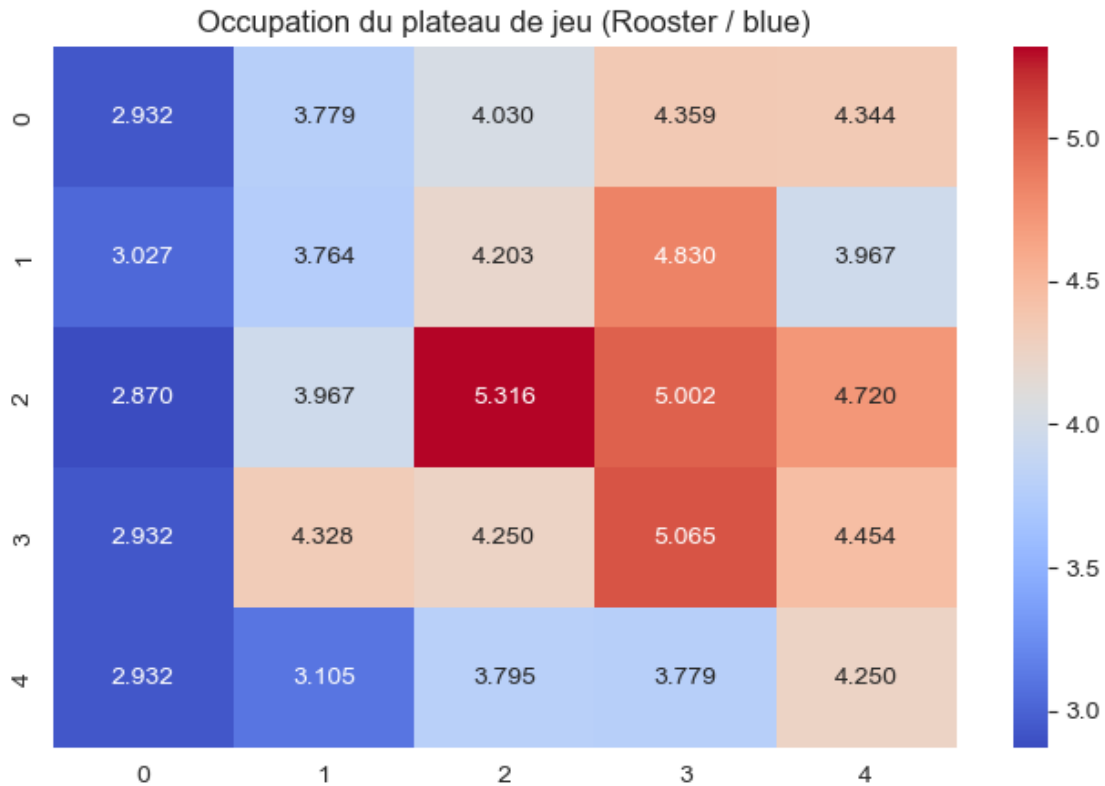
Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 2389 mouvements (Cat):



Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 2569 mouvements (Dog):



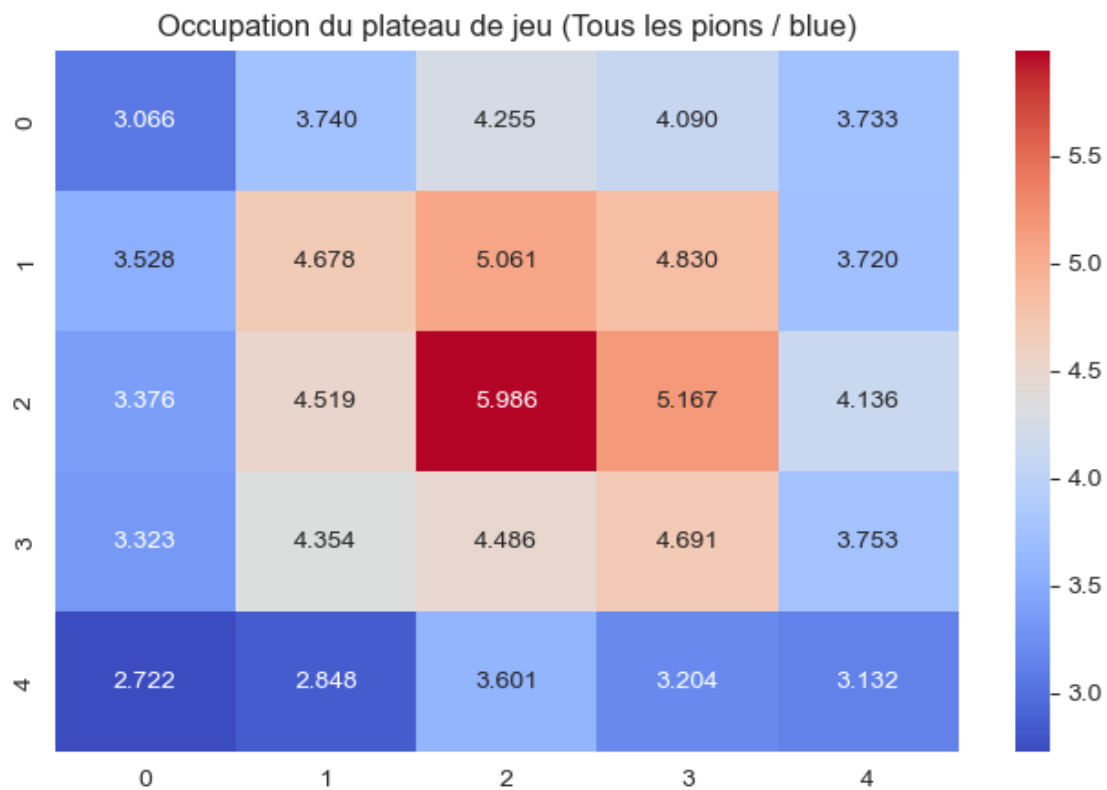
Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 6377 mouvements (Rooster):



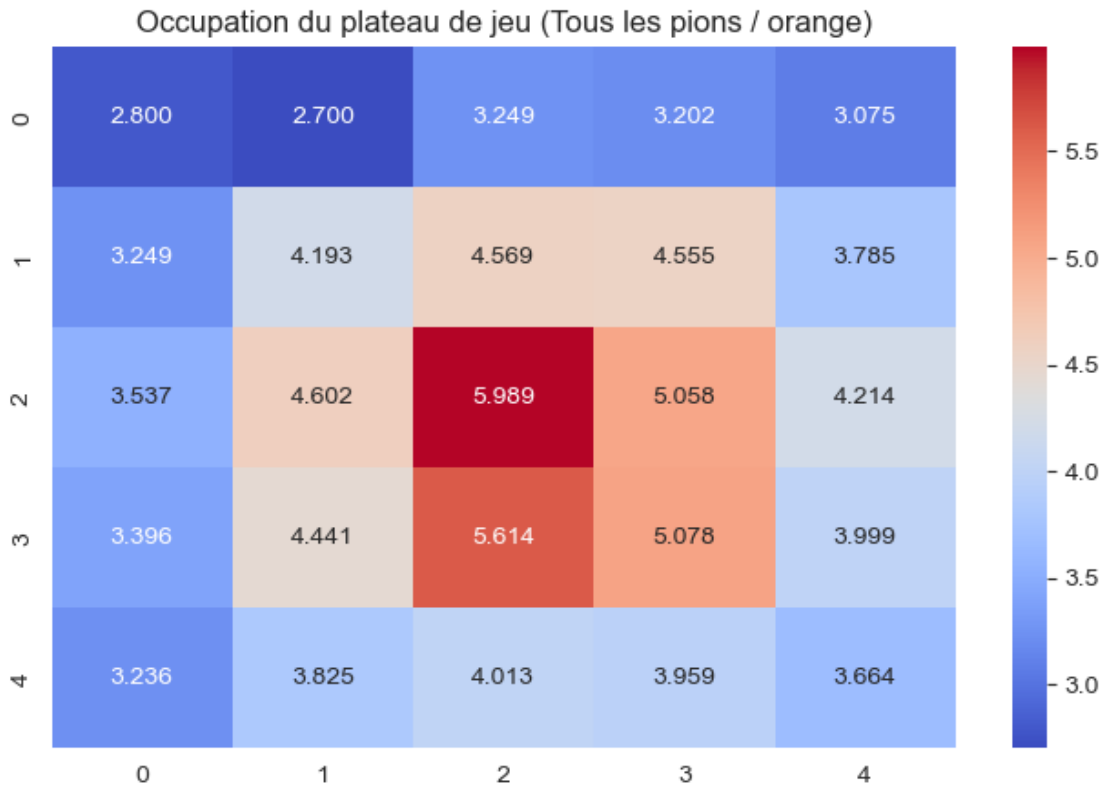
```
[36]: sample = df.sample(10)
winner = sample["victory"].value_counts().idxmax()
looser = "orange" if winner.lower() == "blue" else "blue"

plot_heatmap_occupation(sample, color=winner.lower())
plot_heatmap_occupation(sample, color=looser)
```

Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 15135 mouvements
(Tous les pions):



Pourcentage d'occupation du plateau de jeu sur un total de 14928 mouvements
(Tous les pions):



```
[37]: def get_pawn_movement():
    mvt = {"donkey": 0, "cat": 0, "dog": 0, "rooster": 0}
    for _, row in df.iterrows():
        for element in mvt.keys():
            mvt[element] += len(row[element])
    return pd.Series(mvt)

# Series qui contient le nombre de mouvements de chaque pion au cours de toutes
# les parties
mvt = get_pawn_movement()

mvt_sum = mvt.sum()
mvt_donkey, mvt_cat, mvt_dog, mvt_rooster = mvt["donkey"], mvt["cat"],
    mvt["dog"], mvt["rooster"]
mvt_donkey_percent, mvt_cat_percent, mvt_dog_percent, mvt_rooster_percent =
    mvt_donkey / mvt_sum * 100, mvt_cat / mvt_sum * 100, mvt_dog / mvt_sum *
    100, mvt_rooster / mvt_sum * 100

print(f"{round(mvt_sum / len(df))} mouvements par partie en moyenne")
print(f"Le pion âne a effectué {mvt_donkey} mouvements")
print(f"Le pion chien a effectué {mvt_dog} mouvement")
```

```

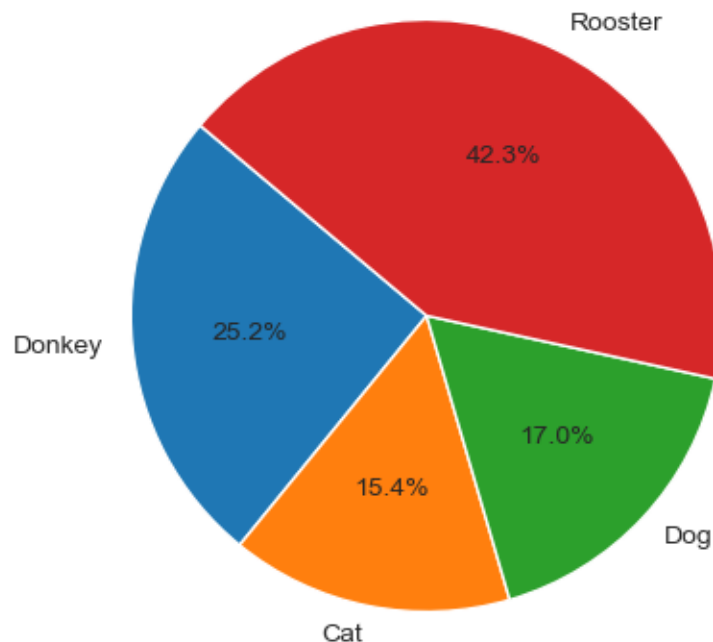
print(f"Le pion chat a effectué {mvt_cat} mouvements")
print(f"Le pion coq a effectué {mvt_rooster} mouvements")

# Pie chart du pourcentage de mouvement de chaque pièce au cours de toutes les
↳ parties
plt.figure(figsize=(10, 5))
plt.pie([mvt_donkey, mvt_cat, mvt_dog, mvt_rooster], labels=["Donkey", "Cat",
↳ "Dog", "Rooster"], autopct='%1.1f%%', startangle=140)
plt.title("Répartition des mouvements effectués au cours de toutes les parties")
plt.show()

```

138 mouvements par partie en moyenne
 Le pion âne a effectué 7581 mouvements
 Le pion chien a effectué 5125 mouvement
 Le pion chat a effectué 4639 mouvements
 Le pion coq a effectué 12718 mouvements

Répartition des mouvements effectués au cours de toutes les parties



```

[38]: from data_manager import PawnType

# Retourne une Series qui contient le nombre de fois où chaque pion a été placé
↳ en position de départ et le joueur est sorti vainqueur

```

```

# Stratégie : On incrémente de 1 si le pion est placé en position de départ et
↳ le joueur est sorti vainqueur, sinon on décrémente de 1 la position
def get_initial_pos(_type, color):
    grid = np.zeros((5, 5))
    for _, row in df.iterrows():
        winner = row["victory"]
        for pawn in row["initial_pos"]:
            if color == pawn["color"] or color == "all":
                if pawn["type"] == PawnType[_type.upper()].value:
                    grid[pawn["pos"][1]][pawn["pos"][0]] += 1 if pawn["color"] !=
↳ color else -1
        return grid

def plot_placement_heatmap(_type, color):
    grid = get_initial_pos(_type, color)

    # get the pos that has the most win
    max_pos = np.unravel_index(np.argmax(grid, axis=None), grid.shape)
    # get the pos that has the most lose
    min_pos = np.unravel_index(np.argmin(grid, axis=None), grid.shape)
    print(f"La position de départ la plus avantageuse pour le {_type} est
↳ {max_pos} score: {grid[max_pos]}")
    print(f"La position de départ la moins avantageuse pour le {_type} est
↳ {min_pos} score: {grid[min_pos]}")

    # from the grid, give in descending order the best position to start
    for i in np.argsort(grid, axis=None)[::-1]:
        pos = np.unravel_index(i, grid.shape)
        if grid[pos] > 1:
            print(f"Position: {pos}, score: {grid[pos]}")
        if grid[pos] == 0:
            break

    plt.figure(figsize=(6, 3))
    sns.heatmap(grid, annot=True, cmap="coolwarm")
    plt.title(f"Placement le plus avantageux ({_type.capitalize()}) / {'Tous les
↳ joueurs' if _type == 'all' else color}")
    plt.show()

for pawn_type in ["donkey", "cat", "dog", "rooster"]:
    plot_placement_heatmap(pawn_type, "all")

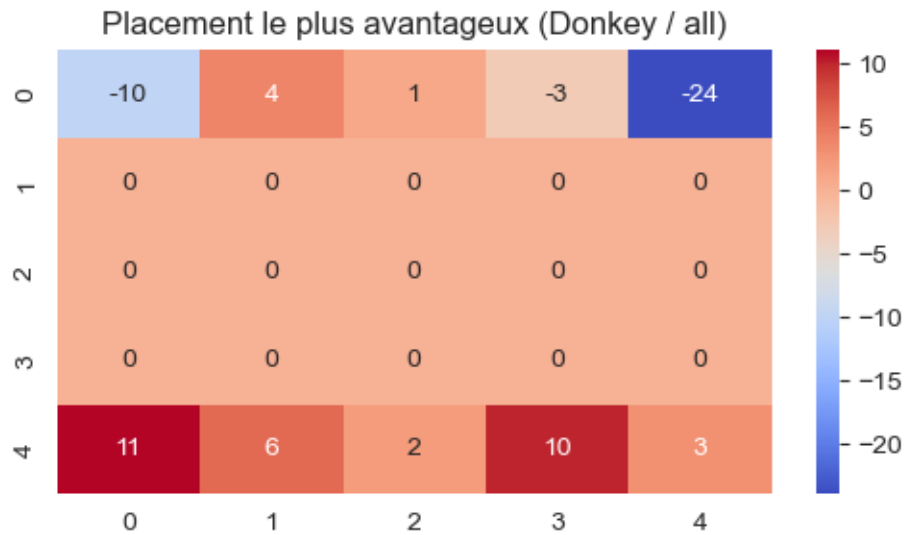
```

La position de départ la plus avantageuse pour le donkey est (4, 0) score: 11.0
 La position de départ la moins avantageuse pour le donkey est (0, 4) score:
 -24.0

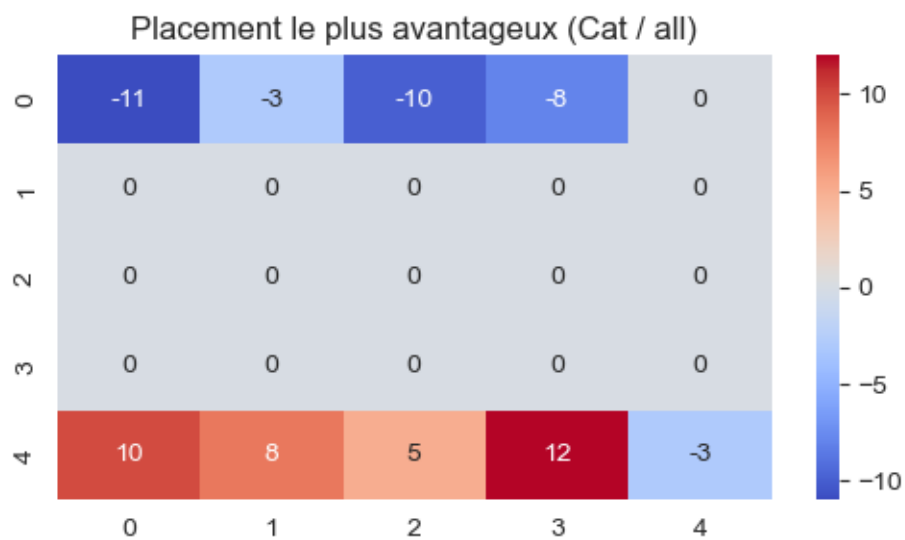
Position: (4, 0), score: 11.0

Position: (4, 3), score: 10.0

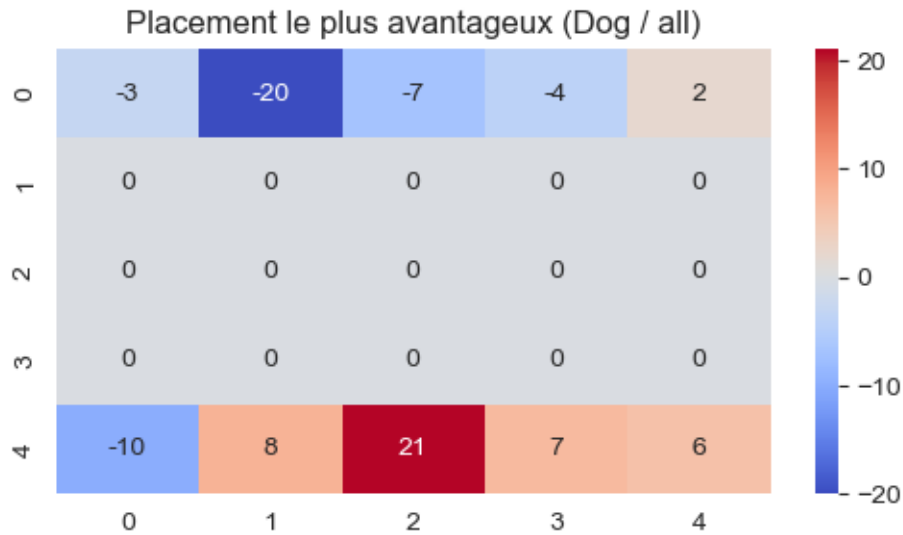
Position: (4, 1), score: 6.0
 Position: (0, 1), score: 4.0
 Position: (4, 4), score: 3.0
 Position: (4, 2), score: 2.0



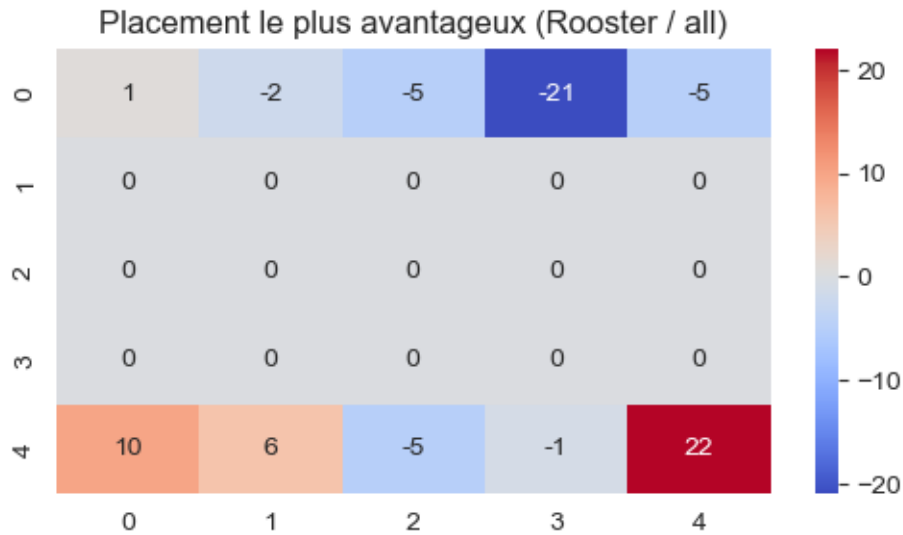
La position de départ la plus avantageuse pour le cat est (4, 3) score: 12.0
 La position de départ la moins avantageuse pour le cat est (0, 0) score: -11.0
 Position: (4, 3), score: 12.0
 Position: (4, 0), score: 10.0
 Position: (4, 1), score: 8.0
 Position: (4, 2), score: 5.0



La position de départ la plus avantageuse pour le dog est (4, 2) score: 21.0
 La position de départ la moins avantageuse pour le dog est (0, 1) score: -20.0
 Position: (4, 2), score: 21.0
 Position: (4, 1), score: 8.0
 Position: (4, 3), score: 7.0
 Position: (4, 4), score: 6.0
 Position: (0, 4), score: 2.0

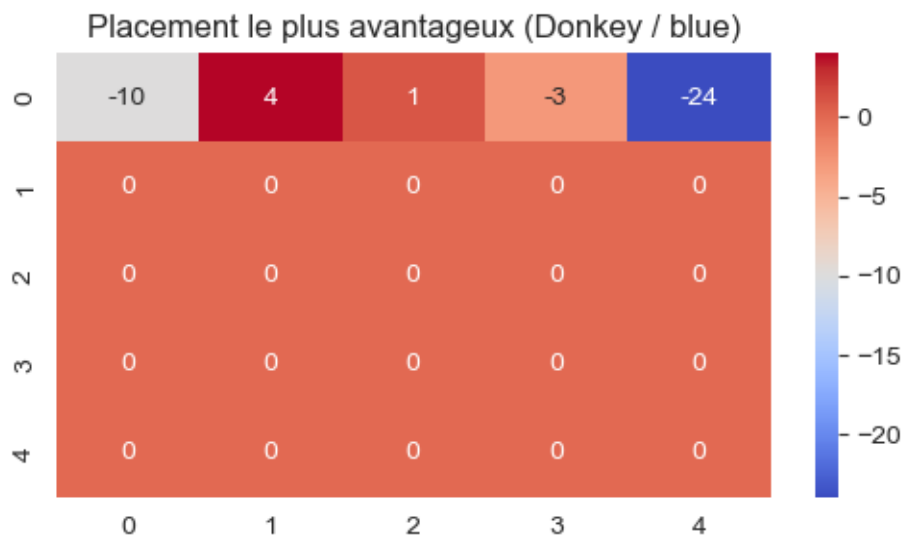


La position de départ la plus avantageuse pour le rooster est (4, 4) score: 22.0
 La position de départ la moins avantageuse pour le rooster est (0, 3) score: -21.0
 Position: (4, 4), score: 22.0
 Position: (4, 0), score: 10.0
 Position: (4, 1), score: 6.0



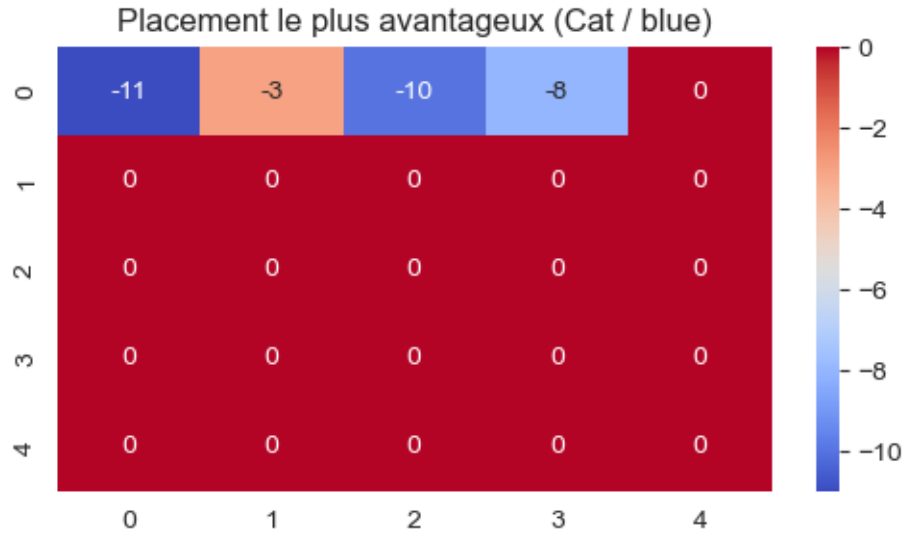
```
[39]: for pawn_type in ["donkey", "cat", "dog", "rooster"]:
        plot_placement_heatmap(pawn_type, "orange" if most_winner.lower() == "blue"
                                ↪ else "blue")
```

La position de départ la plus avantageuse pour le donkey est (0, 1) score: 4.0
 La position de départ la moins avantageuse pour le donkey est (0, 4) score: -24.0
 Position: (0, 1), score: 4.0

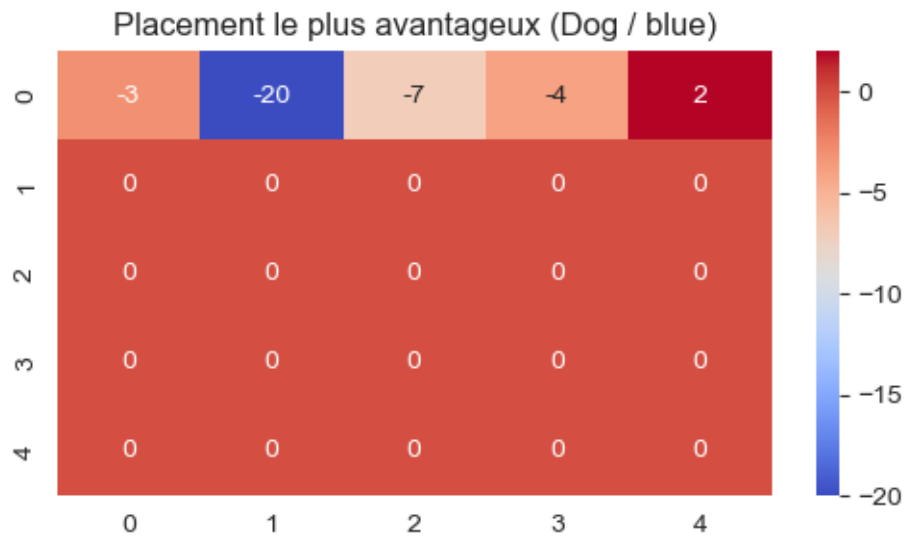


La position de départ la plus avantageuse pour le cat est (0, 4) score: 0.0

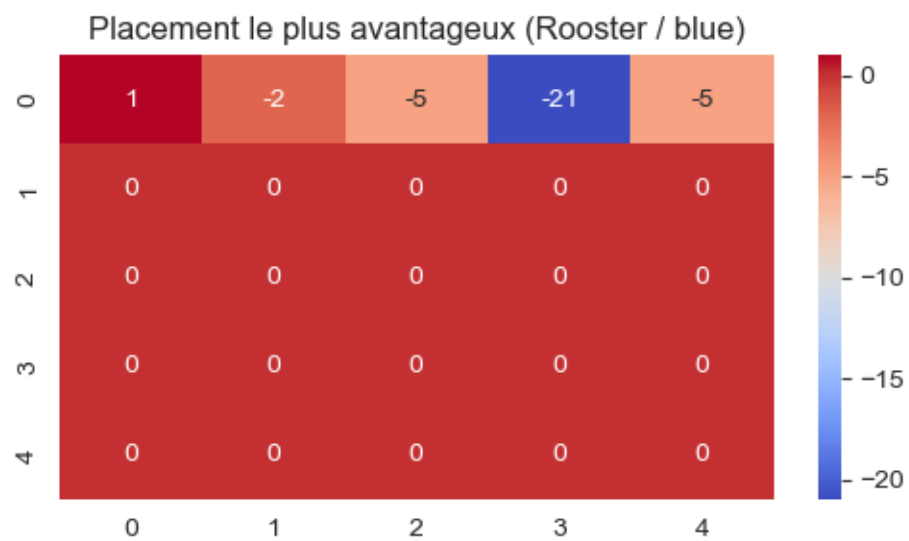
La position de départ la moins avantageuse pour le cat est (0, 0) score: -11.0



La position de départ la plus avantageuse pour le dog est (0, 4) score: 2.0
 La position de départ la moins avantageuse pour le dog est (0, 1) score: -20.0
 Position: (0, 4), score: 2.0



La position de départ la plus avantageuse pour le rooster est (0, 0) score: 1.0
 La position de départ la moins avantageuse pour le rooster est (0, 3) score: -21.0



[39] :