

IA02 - Projet Prolog: Chicago Stock Exchange



Sommaire

[Description du projet](#h.e4xsdw94uid1)

1. [**Présentation des principaux prédicats**](#h.mylffvh050wg)
2. [Initialisation et affichage du jeu](#h.z10pn8yhm9l3)
3. [Exécution du jeu](#h.xlnd827u71gs)
4. [**Description de l’IA**](#h.4bhr5cnrreop)
5. [**Difficultés rencontrées et améliorations possibles**](#h.5uc2h54tp1ze)

# 

# 

# Description du projet

L’objectif de ce projet est d’inplémenter en Prolog le jeu “Chicago Stock Exchange” de façon à permettre une partie H/H, M/H ou M/M.

Le principe du jeu est le suivant :

Chicago Stock Exchange (CSE) est un jeu de société sur le thème de la bourse et de la finance. Tout ce qui est rare est cher ! A chaque tour, les joueurs en déplacent le pion « trader» et opèrent une récolte de 2 marchandises. Ils peuvent ensuite opter pour un achat (garder l’une des récoltes) ou une vente (vendre une des récoltes) sur la place boursière. Une vente baisse d’un cran la valeur des marchandises sur le tableau des cours. Il vous faudra donc vous enrichir en appauvrissant l’adversaire. Simple ? Le souci est que l’adversaire en fait autant !

# 

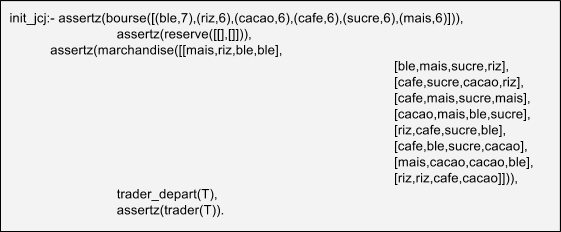
# 

# Présentation des principaux prédicats

Voici la liste non-exhaustive des prédicats que nous avons utilisés dans notre projet.

## Initialisation et affichage du jeu

Nous avons tout d’abord construit un prédicats d’**initialisation** des différentes parties du jeu :



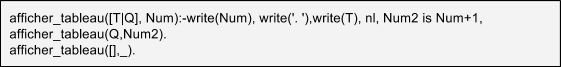
Ce prédicat utilise la clause **assertz** qui permet d’ajouter des clauses au programme. On va ainsi ajouter la bourse, les marchandises, les réserves joueurs et la position du trader.

**La bourse** est un tableau de 6 sous tableau. Chacun des sous tableau est de la forme suivante :

(nom\_marchandise, valeur\_marchandise)

**Les** **marchandises** sont quant à elles stockées dans un tableau de 9 sous-tableaux. Ces sous tableaux représentent les 9 piles du jeu. La tête des sous-tableaux étant la marchandise du haut de la pile.

L’utilisation de tableau étant omniprésente dans notre programme, nous avons réalisé un prédicat pour **afficher les tableaux** :



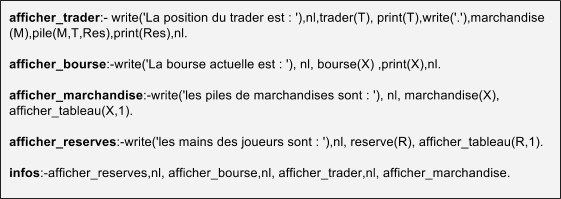
Ainsi que des prédicats pour **agir sur les tableaux**. A savoir : retourner le Nième élément d’une pile et retourner le premier élément d’une pile :



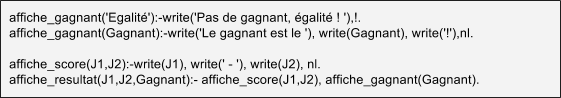
Enfin deux prédicats pour **trouver la position d’un élément** d’un élément dans une liste, et pour afficher la **différence de position** d’un élément entre une ancienne valeur et un nouveau tableau :



Nous avons également les prédicats **d’affichage de la position du trader**, de la bourse, des réserves joueurs, de la bourse. Tout ces prédicats étant appelés par **infos :**

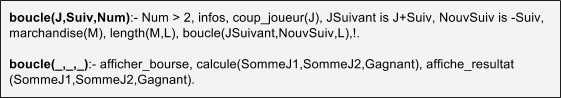


Enfin un prédicat **d’affichage du gagnant** et du score des joueurs :



## Exécution du jeu

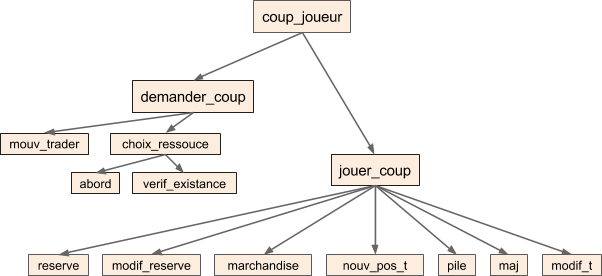
**La boucle** de jeu se déroule de la manière suivante : *Les joueurs jouent tour à tour jusqu’à ce qu’il n’y est plus que 2 piles*. Nous avons donc construit le prédicat boucle de la manière suivante :



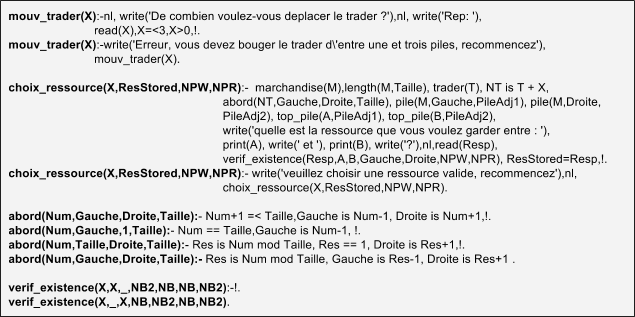
Ce prédicat commence par vérifier que le nombre de pile est strictement supérieur à 2, puis fait jouer successivement le joueur 1 et le joueur 2.

Si la clause Num > 2 échoue, alors le prédicat boucle(\_,\_,\_) est unifié, il déclenche alors l’affichage de la bourse, et le calcul et l’affichage du gagnant.

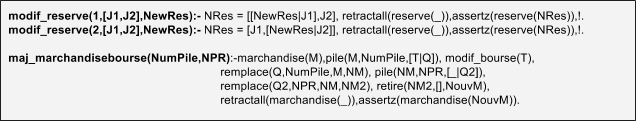
**Les coups de chaque** joueur sont implémentés comme suit.

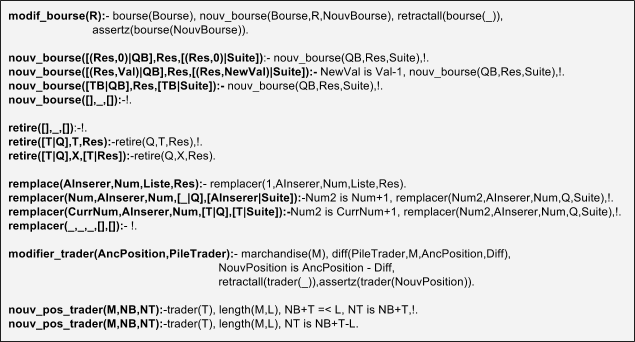


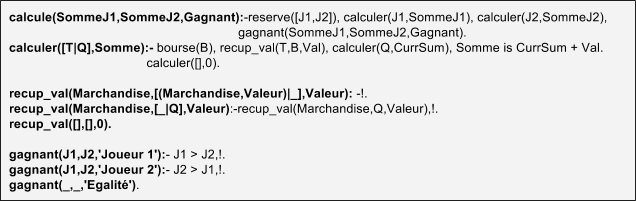
Tout d’abord, le prédicat **coup\_joueur.** Celui-ci va faire le lien entre le coup demandé à l’utilisateur, et le coup effectif joué.

Le prédicat **demander\_coup**, va ensuite demander à l’utilisateur de combien de case celui-ci veut se déplacer avec le prédicat **mouv\_trader**. Puis il va demander à l’utilisateur quelle marchandise il veut prendre et garder. Tout ceci avec l’aide des prédicats de vérification d’existance, pour respecter les contraintes du jeu. (Déplacement par coup, marchandise prise/rejetée,…)

Une fois le coup du jeu “enregistrer”, c’est au tour du prédicat **jouer\_coup** de rentrer en action.

Celui-ci va **mettre à jour tout le plateau** (bourse et marchandise) mais aussi la position du joueur et sa réserve. Pour cela de nombreux prédicats ont été implémentés pour remplacer, retirer et mettre à jour les listes.



Enfin, les prédicats permettant de **déterminer le gagnant**. Ceux-ci calculent en premier le score des joueurs en fonction de la bourse et de la main de chaque joueur. Puis le prédicat **gagnant** renvois le joueur gagnant.

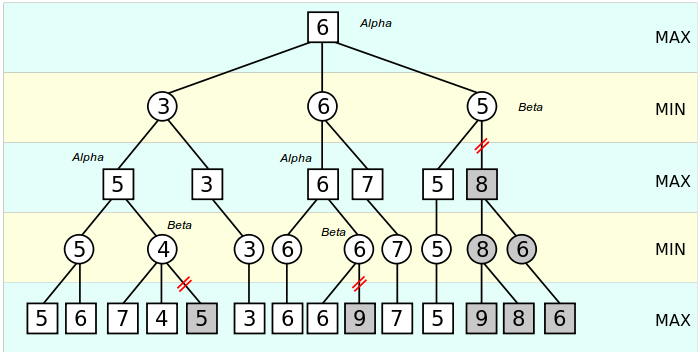
# 

# 

# Description de l’IA

Pour implémenter l'intelligence Artificielle nous avons choisi l’algorithme MinMax Alpha-Beta. En effet nous cherchons d’une part à minimiser les gain de l’adversaire et d’une autre par à maximiser nos propre gains.

Cet algorithme nous semble le plus efficaces car il est capable de choisir les branches à explorer. Il ne se contente pas d’explorer le graphe en entier en faisant une profondeur d’abord mais il “élague” intelligemment les branches qui ne donneront toute façon pas de bonne solution.



# Difficultés rencontrées et améliorations possibles

La plus grosse **difficulté** de ce sujet a été l’implémentation de l’IA. En effet, nous avons mis du temps à choisir l’algorithme le plus performant. (MinMax simple ? MinMax AlphaBeta) Puis une fois ce choix fait, il nous a fallu transposer cet algorithme dans notre programme, et donc l’adapter à du Prolog.

Une autre grande difficulté à été le maintient à jour du plateau en permanence. En effet, un joueur ne peut pas jouer correctement si le plateau n’est pas à jour. Nous devions donc à chaque fois faire le monter les informations modifiées. C’est pour cela que nous avons choisi de scinder le coup\_joueur, par exemple, en deux parties. La première partie, s’occupe de recueillir le coup du joueur, en vérifiant que celui ci est correct. Et la deuxième partie s’occupe juste de jouer le coup à proprement dit, c’est à dire la mise à jour du plateau.

Une **amélioration** possible de notre programme serait d’afficher le plateau de jeu de façon un peu plus visuel.

Il serait également possible de régler une fonction permettant de régler la “force” du joueur artificielle.