Annexe

INF4230 - Groupe 10 O4L - BotGammon

1 Tableau des résultats

Fonction d'évaluation	Élagage alpha-bêta	Pourcentage de victoire	Nombre de parties	Profon- deur	Temps moyen des coups
Aucune	-	0.5%	1000	-	$< 1 \mathrm{ms}$
Heuristique Franklin	1	$30{,}0\%$	1000	1	$2\mathrm{ms}$
Heuristique Franklin	×	$27,\!8\%$	1000	1	$2,5\mathrm{ms}$
Heuristique Simple	1	$38,\!8\%$	1000	1	$2\mathrm{ms}$
Heuristique Simple	×	$39{,}1\%$	1000	1	$2\mathrm{ms}$
Heuristique Franklin	1	$30{,}0\%$	10	2	$3{,}1\mathrm{s}$
Heuristique Franklin	×	0.0%	10	2	1,7s
Heuristique Simple	1	$40{,}0\%$	10	2	1,2s
Heuristique Simple	×	0.0%	10	2	2.1s
Heuristique Simple	1	$30,\!0\%$	10	Profondeur itérative	1s (constant)
Heuristique Simple	×	0.0%	10	Profondeur itérative	1s (constant)