**Rapport Projet IA41**

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc120547562)

[IQ Puzzler Pro 2](#_Toc120547563)

[I. Choix 2](#_Toc120547564)

[II. Analyse du problème 2](#_Toc120547565)

[III. Génération 2](#_Toc120547566)

[IV. Résolution 2](#_Toc120547567)

[V. Résultats 2](#_Toc120547568)

[VI. Améliorations 2](#_Toc120547569)

[Teeko 2](#_Toc120547570)

[I. Présentation du sujet 2](#_Toc120547571)

[II. Analyse du problème 2](#_Toc120547572)

[III. Génération 2](#_Toc120547573)

[IV. Résolution 2](#_Toc120547574)

[V. Résultats 2](#_Toc120547575)

[VI. Améliorations 2](#_Toc120547576)

[Conclusion 2](#_Toc120547577)

# Introduction

Ce Projet, réalisé par Saas SBAT, Marius DIGUAT-MATEUS et Albert Royer dans le cadre de l’UV IA41 a pour objectif de mobiliser nos compétences développées le long de ce semestre d’Automne 2022 en intelligence artificielle. Nous avons choisi de traiter deux sujets : dans un premier temps nous verrons L’IQ Puzzler Pro, puis nous verrons ensuite le jeu du TEEKO.

# IQ Puzzler Pro

## Choix

Notre premier défi a été de programmer le jeu de L’IQ puzzler : à l’aide de Python et de TKinter, nous y avons cependant rajouté quelques fonctionnalités :

* Les pièces sont créées aléatoirement
* La taille de la grille est personnalisable
* La grille doit être initialisée avec des pièces inamovibles
* Les pièces doivent pouvoir être tournées

## Analyse du problème

## Génération

## Résolution

## Résultats

## Améliorations

# Teeko

## Présentation du sujet

## Analyse du problème

## Génération

## Résolution

## Résultats

## Améliorations

# Conclusion