

PROJET OCAML - INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

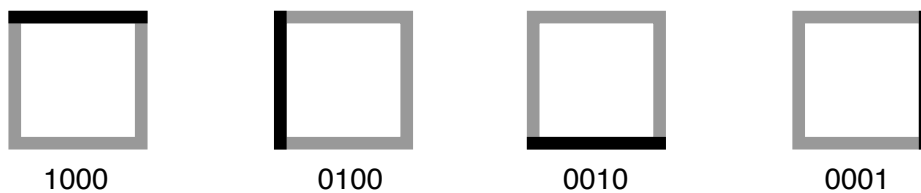
A* Multidirectionnel

Séance 1

—

- Création du GitHub, permettra la mise de mieux gérer les modifications et les conflits de mise à jour des versions, revenir en arrière, etc
- Nous nous sommes posé la question de la représentation et de la création du labyrinthe, afin d'envisager le parcours dans les meilleures conditions
- **Modélisation :**

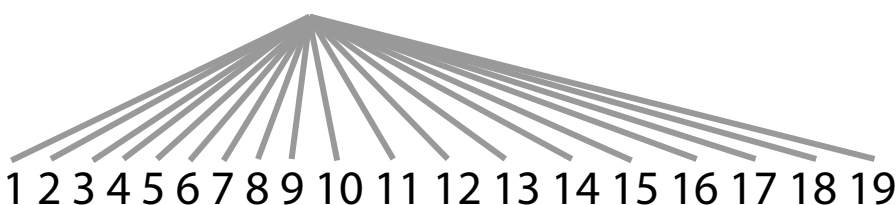
Une matrice permettra de représenter le labyrinthe, les termes seront des entiers écrits de manière binaire, avec 4 chiffres permettant de dire si oui ou non un mur est présent:



Par somme des chiffre on peut créer toutes les combinaisons de murs possible.

- **Création :**

Par méthode aléatoire, on crée un arbre, on choisie au hasard un chiffre entre 0 et la taille de la matrice, puis au hasard un coté de la case, s'il n'y pas de mur on refait un choix au hasard, si les cases sont liées dans l'arbre (la plus grande sous la plus petite par exemple) alors on ne supprime pas le mur, sinon on supprime le mur et on place la case de plus grand chiffre dans le sous arbre de la plus petite.



0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
16	17	18	19

- **Travail pour vendredi :**

Trouver des informations sur les interfaces graphiques

Travailler sur l'arbre de création de labyrinthe

Travailler sur la représentation du parcours de l'arbre , les états des cases etc ...