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 meilleurs 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:

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

1000

0100

0010

0001

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.

* -
* 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 …