

# Titre

TER M1 DS 2021

Maxime Le Paumier  
Adrien Maitammar

30 avril 2021

## Sommaire

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
1.1	Le problème du bandit à K bras . . . . .	2
1.2	Le jeu de Hex . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Implémentation du jeu de Hex</b>	<b>3</b>
2.1	subsection . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Une première approche : la méthode Monte-Carlo</b>	<b>4</b>
3.1	subsection . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Implémentation de l'algorithme UCB</b>	<b>5</b>
4.1	subsection . . . . .	5

# 1 Introduction

*“assertion”*

## 1.1 Le problème du bandit à K bras

## 1.2 Le jeu de Hex

**Théorème 1.2.1** (thm).

## 2 Implémentation du jeu de Hex

### 2.1 subsection

### **3 Une première approche : la méthode Monte-Carlo**

#### **3.1 subsection**

## 4 Implémentation de l'algorithme UCB

### 4.1 subsection

## Références

- [1] 1 1, 1
- [2] 2 2, 2