

Algorithmes de jeu de plateau à deux joueurs

Fondements de l'intelligence artificielle

Boudadi Liam, Caulier Rémi

Table des matières

I. Introduction	4
I.1. Architecture du projet	4
II. Développement du jeu	5
II.1. Classe Board	5
II.2. Classe Game	6
III. Interfaces d'intelligence artificielle	6
III.1. AInterface.hpp	6
III.2. Minmax.hpp	7
III.3. AlphaBeta.hpp	8
IV. Stratégies	9
IV.1. Positionnelle	9
IV.2. Absolue	9
IV.3. Mobilité	10
V. Utilisation du CLI	11
VI. Statistiques et Critiques	12
VI.1. Random - Random	12
VI.2. Minmax - Random	12
VI.3. AlphaBeta - Random	17
VI.4. AlphaBeta - AlphaBeta	18
VII. Problèmes rencontrés	21
VIII. Perspectives d'amélioration et conclusion	22
VIII.1. Threading	22
VIII.2. Affinement des heuristiques	22
VIII.3. Pré-calcul de l'arbre de recherche	22
VIII.4. Implémentation de nouveaux algorithmes	22
VIII.5. Conclusion	22

Liste des figures

Figure 1: Architecture du projet	4
Figure 2: Enumération Pawn	5
Figure 3: Enumération Direction	5
Figure 4: Matrice de poids statistiques utilisée	7
Figure 5: Calcul heuristique positionnel	9
Figure 6: Calcul heuristique absolu	9
Figure 7: Calcul heuristique mobilité	10
Figure 8: Affrontement Random - Random sur 1000 parties	12
Figure 9: Affrontement MinMax - Random sur 50 parties pour une stratégie positionnelle	12
Figure 10: Affrontement Random - MinMax sur 50 parties pour une stratégie positionnelle	13
Figure 11: Affrontement MinMax - Random sur 50 parties pour une stratégie absolue	13
Figure 12: Affrontement Random - MinMax sur 50 parties pour une stratégie absolue	13
Figure 13: Affrontement MinMax - Random sur 50 parties pour une stratégie mobilité	14
Figure 14: Affrontement Random - MinMax sur 50 parties pour une stratégie mobilité	14
Figure 15: Exemple de partie jouée par MinMax en utilisant une stratégie mobilité	15
Figure 16: Affrontement MinMax - Random sur 50 parties pour une stratégie mixte	15
Figure 17: Affrontement Random - MinMax sur 50 parties pour une stratégie mixte	16
Figure 18: Affrontement Random - AlphaBeta sur 50 parties pour une stratégie positionnelle	17
Figure 19: Affrontement Random - AlphaBeta sur 50 parties pour une stratégie absolue	17
Figure 20: Affrontement Random - AlphaBeta sur 50 parties pour une stratégie mobilité	17
Figure 21: Affrontement Random - AlphaBeta sur 50 parties pour une stratégie mixte	18
Figure 22: Affrontement AlphaBeta mobilité - Alphabeta positionnel	19
Figure 23: Affrontement Alphabeta mixte - Alphabeta positionnel	20
Figure 24: Comparaison de la stratégie mobilité pour des profondeurs de 6 pour les noirs et 10 pour les blancs	21

I. Introduction

Ce papier vient rendre compte du développement et de l'implémentation de différents algorithmes dans le but de jouer au jeu de plateau d'Othello.

On détaillera par la suite l'implémentation du jeu en C++, les différentes classes et structures de données mises en place afin de communiquer avec les différentes intelligences artificielles. On présentera ensuite les intelligences qui ont pu être implémentées ainsi que les stratégies mises en place.

I.1. Architecture du projet

Le projet a été développé en C++, l'archive fournie contient donc les sources au format .cpp dans le dossier src et les headers au format .hpp dans le dossier includes. Elle contient également un fichier makefile dans le but d'aider le lecteur à la compilation. Sinon cette dernière est possible de manière classique via `g++ src/*.cpp -o main -Iincludes`. Le dossier bin est utilisé pour stocker les fichiers objets lors de la compilation à l'aide de makefile.

L'architecture complète est celle présentée en Figure 1

```
Othello/  
|- bin/  
|  |- *.o  
|  
|- includes/  
|  |- AInterface.hpp  
|  |- Board.hpp  
|  |- Game.hpp  
|  |- MinMax.hpp  
|  |- AlphaBeta.hpp  
|  |- Random.hpp  
|  |- Player.hpp  
|- src/  
|  |- AInterface.cpp  
|  |- Board.cpp  
|  |- Game.cpp  
|  |- MinMax.cpp  
|  |- AlphaBeta.cpp  
|  |- Random.cpp  
|  |- Player.cpp  
|  |- main.cpp  
|  
|- makefile  
|- rendu.pdf
```

Figure 1: Architecture du projet

II. Développement du jeu

La première étape avant l'implémentation d'algorithmes d'intelligences artificielles est le développement du jeu. Pour ce faire, deux classes principales ont été écrites : la classe Board et la classe Game. La classe Board gère le plateau d'une partie d'Othello tandis que la classe Game permet le bon déroulement d'une partie.

II.1. Classe Board

En premier lieu, la classe Board définit deux types d'énumérations :

- Le type Pawn
- Le type Direction

Elle permet également de calculer différentes informations sur le plateau tel que les coups valides pour un joueur donné, leurs scores mais contient également les fonctions permettant de jouer un coup en vérifiant que celui-ci est valide et en retournant les pions à capturer.

II.1.a. Type Pawn

Le type Pawn servira à représenter un pion dans le reste des sources. Sa définition est reprise en Figure 2.

```
typedef enum : unsigned short
{
    EMPTY = 0,
    WHITE = 1,
    BLACK = 2,
} Pawn;
```

Figure 2: Énumération Pawn

II.1.b. Type Direction

Le type Direction représentera une direction dans les fonctions de vérification de validité des jeux et de placement des pions. Sa définition est indiquée en Figure 3.

```
typedef enum : unsigned short
{
    NONE = 0,
    TOP = 1,
    RIGHT = 2,
    BOTTOM = 4,
    LEFT = 8,
    DTR = 16,
    DBR = 32,
    DBL = 64,
    DTL = 128,
} Direction;
```

Figure 3: Énumération Direction

II.1.c. Coeur de la classe

Le premier objectif de la classe Board est de sauvegarder l'état du plateau. Cette sauvegarde est effectuée dans un tableau à une dimension de type Pawn. Pour accéder à une case du tableau on effectuera donc l'opération : $ligne * taille + colonne$, c'est le rôle de la fonction `coordToIndex(const`

`std::string& coord) const;` qui prend en paramètre une coordonnée littérale (i.e. “b3”) et qui la convertit en un index valide du tableau (i.e. “17”).

La classe intègre également le joueur qui doit actuellement jouer (via le champ `Pawn currentPlayer`), cela permettra aux modèles IA d’effectuer les calculs (minimisation et maximisation par exemple) de manière cohérente avec le joueur courant étant donné qu’un même joueur peut jouer plusieurs fois à la suite.

Enfin la classe gère possède la fonction `bool play(const std::string& coord);` qui place le pion du joueur courant à la coordonnée donnée. Cette fonction, si la coordonnée est valide (dans les bornes du plateau, à un emplacement vide, en respectant les conditions de placement), capture les pions adverses et met à jour le joueur courant grâce à la fonction `void togglePlayer();`.

La fonction `togglePlayer` passe au joueur suivant, si ce dernier ne peut pas jouer, elle change de nouveau de joueur mais ne vérifie pas si après ce deuxième changement, le joueur peut jouer. Cette vérification est laissée à la classe `Game` qui s’occupe de gérer le bon déroulement d’une partie.

II.2. Classe Game

La classe `Game` initialise une instance de `Board` et possède deux fonctions principales :

```
void startGame(const AInterface& interface1, const AInterface& interface2)
```

et

```
Pawn analyseGame(bool verbose, bool displayGrid) const
```

La fonction `startGame` prend en paramètre deux interfaces d’intelligence artificielle (détaillées ci-après) correspondant au joueur noir et au joueur blanc et joue la partie.

La fonction `analyseGame` s’appelle lorsque la partie instanciée avec la classe `Game` est terminée. Cette fonction permet l’affichage de différentes statistiques telles que le gagnant, le nombre de pions capturés et la durée de la partie. Si le paramètre `displayGrid` est égal à `true` la fonction affiche également la grille finale.

III. Interfaces d’intelligence artificielle

Afin d’implémenter différents algorithmes d’intelligence artificielle au sein du programme nous avons en premier créé une classe mère disposant de la déclaration commune des différents attributs et fonctions dont chaque algorithme doit disposer.

Cette définition générale correspond à la classe `AInterface` dont la déclaration se trouve dans le fichier `AInterface.hpp`.

III.1. AInterface.hpp

Le standard définit par la classe `AInterface` contient les méthodes :

- `virtual std::string play(const Board& board) const = 0;`
- `Pawn getPlayer() const;`
- `void showScores() const;`

La fonction `play()` est décrite comme fonction virtuelle non définie dans le code de classe puisqu’elle est destinée à être implémentée dans les différents algorithmes d’intelligence.

La présence de cette fonction dans l’interface permet à la classe `Game` de l’appeler sans se soucier de l’algorithme utilisé.

Et les attributs :

- `Pawn player;`

- Pawn ennemy;
- Strategy strategy;
- `int` payoff_matrix[64];

La variable `payoff_matrix` correspond à la matrice des poids statistiques d'une grille 8x8, ici nous utilisons la matrice présentée par la Figure 4

$$\begin{pmatrix} 500 & -150 & 30 & 10 & 10 & 30 & -150 & 500 \\ -150 & -250 & 0 & 0 & 0 & 0 & -250 & -150 \\ 30 & 0 & 1 & 2 & 2 & 1 & 0 & 30 \\ 10 & 0 & 2 & 16 & 16 & 2 & 0 & 10 \\ 10 & 0 & 2 & 16 & 16 & 2 & 0 & 10 \\ 30 & 0 & 1 & 2 & 2 & 1 & 0 & 30 \\ -150 & -250 & 0 & 0 & 0 & 0 & -250 & -150 \\ 500 & -150 & 30 & 10 & 10 & 30 & -150 & 500 \end{pmatrix}$$

Figure 4: Matrice de poids statistiques utilisée

III.2. Minmax.hpp

L'algorithme MinMax, maximise et minimise successivement ses coups et les coups de l'adversaire. Pour le jeu d'Othello il est néanmoins nécessaire de vérifier le joueur courant étant donné qu'un même joueur peut jouer plusieurs fois successivement.

Le pseudo code de l'algorithme implémenté est celui de l'Algorithme 1

Algorithme 1: MinMax

```

entrées: nœud ; profondeur ; coup ; joueurMax
sortie: valeur heuristique de nœud
1 si profondeur = 0 ou nœud est terminal alors
2   | retourner heuristique(nœud)
3 si joueurMax alors
4   | valeur ← −∞
5   pour chaque coup possible de nœud faire,
6   |   enfant ← joue(coup, noeud)
7   |   valeur ← max(valeur, minmax(enfant, profondeur−1, coup, FAUX))
8   | retourner valeur
9 sinon
10  | valeur ← +∞
11  pour chaque coup possible de nœud faire
12  |   enfant ← joue(coup, noeud)
13  |   valeur ← min(valeur, minmax(enfant, profondeur−1, coup, VRAI))
14  retourner valeur

```

III.3. AlphaBeta.hpp

L'algorithme AlphaBeta est une amélioration de l'algorithme MinMax. Il permet de réduire le nombre de nœuds explorés en élaguant les branches inutiles. Cette amélioration de l'algorithme précédent permet donc d'améliorer le temps d'exécution et de recherche.

Le pseudo-code de l'algorithme utilisé est présenté par l'Algorithme 2

Algorithme 2: AlphaBeta

```
entrées: nœud ; profondeur ;  $\alpha$  ;  $\beta$  ; joueurMax  
sortie: valeur heuristique de nœud  
1 si profondeur = 0 ou nœud est terminal alors  
2 |   retourner heuristique(nœud)  
3 si joueurMax alors  
4 |   valeur  $\leftarrow -\infty$   
5 |   pour chaque enfant de nœud faire,  
6 |     valeur  $\leftarrow \max(\text{valeur}, \text{alphabeta}(\text{enfant}, \text{profondeur}-1, \alpha, \beta, \text{FAUX}))$   
7 |     si valeur  $\geq \beta$  alors  
8 |       break  
9 |      $\alpha \leftarrow \max(\alpha, \text{valeur})$   
10 |  retourner valeur  
11 sinon  
12 |   valeur  $\leftarrow +\infty$   
13 |   pour chaque enfant de nœud faire  
14 |     valeur  $\leftarrow \min(\text{valeur}, \text{alphabeta}(\text{enfant}, \text{profondeur}-1, \alpha, \beta, \text{VRAI}))$   
15 |     si valeur  $\leq \alpha$  alors  
16 |       break  
17 |      $\beta \leftarrow \min(\beta, \text{valeur})$   
18 |  retourner valeur  
Premier appel : alphabeta(racine, profondeur,  $-\infty$ ,  $+\infty$ , VRAI)
```

IV. Stratégies

Les stratégies *positionnelle*, *absolue*, *mobilité* et *mixte* ont été implémentées pour les algorithmes MinMax et AlphaBeta.

L'algorithme choisit l'heuristique correspondant à la stratégie donnée en paramètre lors de son initialisation.

IV.1. Positionnelle

L'heuristique positionnelle calcule le score du noeud en se basant sur la matrice de récompense vu en Figure 4. Le code est le suivant :

```
int MinMax::heuristic_pos(const Board &B) const
{
    int score = 0;
    for (int i = 0; i < B.getSize(); i++)
    {
        for (int j = 0; j < B.getSize(); j++)
        {
            int c = i * B.getSize() + j;
            if (B.getCoord(c) == this->player)
            {
                score += this->payoff_matrix[c];
            }
        }
    }
    return score;
}
```

Figure 5: Calcul heuristique positionnel

IV.2. Absolue

La stratégie absolue attribue une valeur au noeud en fonction du score du joueur. Le score étant représenté par le nombre de pions du joueurs correspondant, le code de l'heuristique est assez simple. Néanmoins on fera attention à la subtilité en fonction du joueur joué par l'algorithme pour ne pas avoir une valeur de noeud négative :

```
int MinMax::heuristic_abs(const Board &B) const
{
    // Care to the sign for the operation
    if (this->player == Pawn::BLACK)
    {
        return B.getBlackScore() - B.getWhiteScore();
    }
    else
    {
        return B.getWhiteScore() - B.getBlackScore();
    }
}
```

Figure 6: Calcul heuristique absolu

IV.3. Mobilité

L'heuristique mobilité se sert du dernier pion placé pour prioriser les déplacements dans les coins du plateau en se basant sur la matrice de récompense pour retourner le score correspondant.

Si le déplacement n'est pas joué dans un coin alors la valeur est le nombre de déplacement possible.

```
int MinMax::heuristic_mob(const Board &B, std::string move) const
{
    if (this->payoff_matrix[B.coordToIndex(move)] > 400)
    {
        return this->payoff_matrix[B.coordToIndex(move)];
    }

    if (B.getCurrentPlayer() == Pawn::BLACK)
    {
        return B.getValidMoves(B.getCurrentPlayer()).size() -
        B.getValidMoves(Pawn::WHITE).size();
    }

    return B.getValidMoves(B.getCurrentPlayer()).size() -
    B.getValidMoves(Pawn::BLACK).size();
}
```

Figure 7: Calcul heuristique mobilité

V. Utilisation du CLI

Une fois compilé (cf. Architecture du projet), le programme peut être lancé en ligne de commande de la façon suivante:

```
$ ./othello BLACK WHITE [--depth-black PROFONDEUR] [--depth-white PROFONDEUR]
[--strategy-black STRATEGY] [--strategy-white STRATEGY] [--benchmark MONTANT]
[--display-grid] [--only-final]
```

BLACK	Obligatoire. Interface jouant les pions noirs. Les valeurs possibles sont: minmax, alphabeta, random et player
WHITE	Obligatoire. Interface jouant les pions blancs. Les valeurs possibles sont: minmax, alphabeta, random et player
--depth-black PROFONDEUR	Profondeur personnalisée pour l'algorithme jouant les pions noirs. Par défaut à 3, ignoré pour player et random.
--depth-white PROFONDEUR	Profondeur personnalisée pour l'algorithme jouant les pions blancs. Par défaut à 3, ignoré pour player et random.
--strategy-black STRATEGY	Indique la stratégie à utiliser pour l'algorithme jouant les pions noirs. Les valeurs sont: pos, abs, mob et mixte. Par défaut à pos.
--strategy-white STRATEGY	Indique la stratégie à utiliser pour l'algorithme jouant les pions blancs. Les valeurs sont: pos, abs, mob et mixte. Par défaut à pos.
--benchmark MONTANT	Le programme joue autant de parties que MONTANT lui indique.
--display-grid	Affiche les grilles de fin de partie pour la ou les parties jouées.
--only-final	Affiche les résultats une fois que toutes les parties demandées ont été jouées. Remarque: Les accumulateurs statistiques sont uniquement affichés lorsque toutes les parties ont été jouées et non après chaque partie.

VI. Statistiques et Critiques

Comparons les différents algorithmes alimentés des différentes stratégies, positionnelle, absolue, mobilité et mixte.

VI.1. Random - Random

Dans un premier temps vérifions que l'affrontement entre 2 algorithmes complètement aléatoire tend vers 1 partie gagnée sur 2 pour chaque joueur.

```
$ ./main random random --benchmark 1000 --only-final
Game 1000/1000

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      442 (44.2%)
[BLANCS] Victoires:      518 (51.8%)
[*****] Egalités:       40 (4%)
[EXEC ] Temps moyen d'une partie: 0.887ms
[EXEC ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs: 49%
[EXEC ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 50%
```

Figure 8: Affrontement Random - Random sur 1000 parties

Malgré la proximité des 50% de parties gagnées pour les blancs, on peut néanmoins remarquer un avantage pour ces derniers en jouant de manière totalement aléatoire. On peut potentiellement expliquer cet avantage comme étant dû à l'ordre de jeu. En effet, jouant en deuxième, les blancs peuvent capturer le pion joué par les noirs au premier tour, offrant un potentiel avantage.

VI.2. Minmax - Random

Ci-dessous sont détaillés différents résultats impliquant l'algorithme MinMax contre un algorithme complètement aléatoire.

Les tests présentés ont tous été effectués sur 50 parties avec une profondeur de recherche de 5 coups.

VI.2.a. Stratégie positionnelle

La stratégie positionnelle est la stratégie affichant les résultats les plus convaincants. Pour une profondeur de 5, l'algorithme MinMax ne perd quasiment aucune partie tant en jouant les noirs, Figure 9, qu'en jouant les blancs, Figure 10.

```
$ ./main minmax random --depth-black 5 --strategy-black pos
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      49 (98%)
[BLANCS] Victoires:       1 (2%)
[*****] Egalités:       0 (0%)
[EXEC ] Temps moyen d'une partie: 16841.1ms
[EXEC ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs: 66%
[EXEC ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 33%
```

Figure 9: Affrontement MinMax - Random sur 50 parties pour une stratégie positionnelle

```

$ ./main random minmax --depth-white 5 --strategy-white pos
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      2 (4%)
[BLANCS] Victoires:     48 (96%)
[*****] Egalités:      0 (0%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 13651ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  35%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 63%

```

Figure 10: Affrontement Random - MinMax sur 50 parties pour une stratégie positionnelle

On remarque que le terrain occupé est en moyenne réparti avec la proportion 2 tiers 1 tier à l'avantage de l'algorithme MinMax

VI.2.b. Stratégie absolue

La stratégie absolue est moins performante, avec un taux de victoire d'environ 87%. En effet, cette stratégie ne prend pas en compte la position des pions sur le plateau et se contente de maximiser son score, ce qui la désavantage, puisque les coins du plateau sont des positions très stratégiques.

```

$ ./main minmax random --depth-black 5 --strategy-black abs
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:     43 (86%)
[BLANCS] Victoires:      7 (14%)
[*****] Egalités:      0 (0%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 7583.37ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  59%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 27%

```

Figure 11: Affrontement MinMax - Random sur 50 parties pour une stratégie absolue

```

$ ./main random minmax --depth-white 5 --strategy-white abs
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      5 (10%)
[BLANCS] Victoires:     44 (88%)
[*****] Egalités:      1 (2%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 14086.5ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  35%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 62%

```

Figure 12: Affrontement Random - MinMax sur 50 parties pour une stratégie absolue

VI.2.c. Stratégie mobilité

La stratégie mobilité priorise les coins du plateau, étant considérés comme les emplacements les plus profitables et permettant d'engranger beaucoup de pions tout au long de la partie en reprenant ceux de l'adversaire. Lorsqu'elle ne peut jouer dans un coin la stratégie a pour but de minimiser les coups disponibles pour son adversaire en amximisant les siens.

Les résultats obtenus par MinMax jouant les noirs en utilisant cette stratégie sont présentés en Figure 13 et ceux en jouant les blanc en Figure 14

```
$ ./main minmax random --depth-black 5 --strategy-black mob
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      34 (68%)
[BLANCS] Victoires:      14 (28%)
[*****] Egalités:       2 (4%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 15858.5ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  58%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 41%
```

Figure 13: Affrontement MinMax - Random sur 50 parties pour une stratégie mobilité

```
$ ./main random minmax --depth-white 5 --strategy-white mob
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:       3 (6%)
[BLANCS] Victoires:      45 (90%)
[*****] Egalités:       2 (4%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 13721.5ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  37%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 61%
```

Figure 14: Affrontement Random - MinMax sur 50 parties pour une stratégie mobilité

Pour une stratégie minisant les coups disponibles pour l'adversaire et s'offrant une grande possibilité de jeu on devrait s'attendre à une occupation du terrain plus accrue, c'est pourquoi nous émettons des doutes quand à la précision de notre heuristique.

Néanmoins, des parties étouffant rapidement l'adversaire ont été jouées en utilisant cette stratégie telle que celle en Figure 15

```

+-----+
| Résultat:           Blancs |
|-----|
| Vide | Noirs | Blancs |
|-----|
|   30 |       0 |   34 |
+-----+

```

Grille de jeu:

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	.	.	0	0	0	.	.	.
2	.	.	0	0	0	.	.	.
3	0	0	0	0	0	.	.	.
4	0	0	0	0	0	.	.	.
5	0	0	0	0	0	0	.	.
6	0	0	0	0	0	.	.	.
7	.	0	0	.	0	0	.	.
8	0	.	0	.	.	0	.	.

Figure 15: Exemple de partie jouée par MinMax en utilisant une stratégie mobilité

VI.2.d. Stratégie mixte

La stratégie mixte combine les trois stratégies vues précédemment. L’algorithme joue suivant la matrice de poids statistiques pour les 25 premiers coups, ensuite considère les coins en maximisant ses propres coups et minimisant ceux de son adversaire et joue les 22 derniers coups en maximisant son score et minimisant celui de l’adversaire.

Malgré les présumés défauts de notre heuristique de mobilité, la stratégie mixte affiche des résultat également convainquants en maitrisant une grande partie du plateau.

```
$ ./main minmax random --depth-black 5 --strategy-black mixte
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      44 (88%)
[BLANCS] Victoires:       5 (10%)
[*****] Egalités:       1 (2%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 12724.4ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  65%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 33%
```

Figure 16: Affrontement MinMax - Random sur 50 parties pour une stratégie mixte

```
$ ./main random minmax --depth-white 5 --strategy-white mixte
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      3 (6%)
[BLANCS] Victoires:     47 (94%)
[*****] Egalités:      0 (0%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 16227.5ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  34%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 65%
```

Figure 17: Affrontement Random - MinMax sur 50 parties pour une stratégie mixte

VI.3. AlphaBeta - Random

En utilisant l'élagage AlphaBeta les résultats sont similaires. L'élagage étant une amélioration de l'algorithme MinMax normalement le taux de victoire ne doit pas varier significativement. Néanmoins grâce à cet élagage on remarque que la durée moyenne des parties chute de 14/15 secondes pour l'algorithme MinMax à 5 secondes lorsque l'élagage alphabeta est utilisé, soit une division par presque 3.

Cette amélioration est donc non négligeable et extrêmement importante dans l'élaboration de tels algorithmes.

Ci-dessous les résultats obtenus pour AlphaBeta pour une stratégie positionnelle, Figure 18, une stratégie absolue, Figure 19, une stratégie mobilité, Figure 20, et une stratégie mixte, Figure 21.

```
$ ./main random alphabeta --depth-white 5 --strategy-white pos
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      7 (14%)
[BLANCS] Victoires:     41 (82%)
[*****] Egalités:      2 (4%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 5063.58ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs: 38%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 61%
```

Figure 18: Affrontement Random - AlphaBeta sur 50 parties pour une stratégie positionnelle

```
$ ./main random alphabeta --depth-white 5 --strategy-white abs
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      6 (12%)
[BLANCS] Victoires:     43 (86%)
[*****] Egalités:      1 (2%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 2537.22ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs: 26%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 72%
```

Figure 19: Affrontement Random - AlphaBeta sur 50 parties pour une stratégie absolue

```
$ ./main random alphabeta --depth-white 5 --strategy-white mob
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      7 (14%)
[BLANCS] Victoires:     43 (86%)
[*****] Egalités:      0 (0%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 4963.3ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs: 30%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 68%
```

Figure 20: Affrontement Random - AlphaBeta sur 50 parties pour une stratégie mobilité

```
$ ./main random alphabeta --depth-white 5 --strategy-white mixte
--benchmark 50 --only-final
Game 50/50

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      2 (4%)
[BLANCS] Victoires:     46 (92%)
[*****] Egalités:      2 (4%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 5092.83ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  21%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 76%
```

Figure 21: Affrontement Random - AlphaBeta sur 50 parties pour une stratégie mixte

Malgré qu'AlphaBeta ne soit qu'un élagage de MinMax il semblerait que la moyenne du terrain occupé par ce dernier soit plus élevé (de l'ordre de 75% pour une stratégie mixte, Figure 21 et 70% pour une stratégie absolue, Figure 19) et cela même pour des échantillons de test plus grands. Il est raisonnable de penser que cela est donc potentiellement dû à la profondeur encore trop faible.

VI.4. AlphaBeta - AlphaBeta

Etudions quelques parties jouées entre deux algorithmes AlphaBeta utilisant différentes stratégies. Les algorithmes étant déterministes, inutile de jouer plus d'une partie pour déterminer des statistiques étant donnée qu'elle seront tous identiques. Aussi, AlphaBeta une amélioration de l'algorithme MinMax nous regarderons uniquement des parties jouées entre AlphaBeta et AlphaBeta, par soucis de rapidité.

Intéressons nous donc à comment se comporte les différentes stratégies entre elles pour des profondeurs variées.

```

$ ./main alphabeta alphabeta --benchmark 1 --display-grid --depth-black 6 --depth-
white 6 --strategy-black mob
==== Game      1/1 ====
+-----+
| Résultat:      Blancs |
|-----|
| Vide | Noirs | Blancs |
|-----|
|   0  |   27  |   37  |
+-----+

Grille de jeu:
  a b c d e f g h
1 0 # # # # # 0
2 0 # # # 0 0 # 0
3 0 # # 0 0 0 # 0
4 0 # # 0 0 # # 0
5 0 # 0 0 # 0 # 0
6 0 # 0 # # # # 0
7 0 0 # 0 0 0 # 0
8 0 0 0 0 0 0 0 0

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      0 (0%)
[BLANCS] Victoires:      1 (100%)
[*****] Egalités:      0 (0%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 25617.1ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  42%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 57%

```

Figure 22: Affrontement AlphaBeta mobilité - Alphabeta positionnel

Cela montre qu'en général la stratégie positionnel est plus efficace que la stratégie mobilité. On fera remarquer que la stratégie positionnelle à une partie de mobilité en elle, étant donné que les coins sont pris en compte dans le score de 500.

```

$ ./main alphabeta alphabeta --benchmark 1 --display-grid --depth-black 6 --depth-
white 6 --strategy-black mixte
==== Game      1/1 ====
+-----+
| Résultat:      Noirs |
|-----|
| Vide | Noirs | Blancs |
|-----|
|   0  |   36 |   28 |
|-----|
+-----+

Grille de jeu:
  a b c d e f g h
1 0 0 0 0 0 0 0
2 0 # # # # # #
3 0 # 0 # # 0 # #
4 0 # # # # # 0 #
5 0 # # 0 # # 0 #
6 0 0 0 # # # 0 #
7 0 0 # # # 0 0 #
8 0 # # # # 0 0 #

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      1 (100%)
[BLANCS] Victoires:      0 (0%)
[*****] Egalités:      0 (0%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 32193.9ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  56%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 43%

```

Figure 23: Affrontement Alphabeta mixte - Alphabeta positionnel

La stratégie mixte étant une amélioration de la stratégie positionnelle en combinant les trois stratégies, ce résultat n'est pas étonnant. De plus cela montre que la stratégie mobilité a besoin d'être accompagnée pour bien fonctionner.

```

$ ./main alphabeta alphabeta --benchmark 1 --display-grid --depth-black 6 --depth-
white 10 --strategy-black mob --strategy-white mob
==== Game      1/1 ====
+-----+
| Résultat:      Blancs |
|-----|
| Vide | Noirs | Blancs |
|-----|
|   0  |   11 |   53 |
+-----+

Grille de jeu:
  a b c d e f g h
1 0 0 0 0 0 0 0
2 0 0 0 0 0 0 0
3 0 0 # 0 0 0 0
4 0 0 0 # 0 0 0
5 0 0 # # # 0 0
6 0 0 0 # 0 # 0
7 0 0 # 0 # 0 #
8 0 0 0 0 0 0 #

===== Résultats =====
[NOIRS ] Victoires:      0 (0%)
[BLANCS] Victoires:      1 (100%)
[*****] Egalités:      0 (0%)
[EXEC  ] Temps moyen d'une partie: 417855ms
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les noirs:  17%
[EXEC  ] Occupation du terrain en moyenne par les blancs: 82%

```

Figure 24: Comparaison de la stratégie mobilité pour des profondeurs de 6 pour les noirs et 10 pour les blancs

Pour des profondeurs différentes, on remarque que la stratégie mobilité est plus largement plus efficace pour une profondeur de 6 que pour une profondeur de 10. La majorité des coins et con du terrain sont pris par les blancs, ce qui est un signe de bonne stratégie.

VII. Problèmes rencontrés

Le projet ayant été développé en C++ la gestion mémoire a été une priorité pendant toute la durée du développement. Quelques accès mémoire non autorisés ont parfois freiné notre progression ainsi qu'une fuite mémoire lors des appels récursifs avec l'allocation des noeuds fils. Néanmoins nous ne regrettons pas ce choix étant donné qu'il nous a permis d'allouer manuellement nos objets pour nous permettre de gérer nous-même l'utilisation mémoire de notre programme.

VIII. Perspectives d'amélioration et conclusion

Le projet est loin d'être optimal. Ici nous abordons quelques points qui, d'après notre point de vue, méritent d'être implémentés. Ces points permettraient d'améliorer les performances de calculs afin d'effectuer des analyses plus fines en poussant la profondeur de recherche ainsi que la taille de l'échantillon (respectivement de 5 et 50 dans les statistiques énoncées plus haut).

VIII.1. Threading

Une première amélioration majeure à apporter est le threading de la recherche heuristique des algorithmes. En effet, de nos jours les ordinateurs possèdent de multiples coeurs et ne pas les utiliser nous prive d'une grande partie de la puissance de calcul disponible.

Un premier threading efficace pourrai être la création d'un thread par branche initiale de l'arbre de recherche. De cette façon on divise au premier tour par 4 la durée d'exploration de l'algorithme, et plus encore en milieu de partie. Cette amélioration permettrait également d'augmenter considérablement la profondeur de recherche.

VIII.2. Affinement des heuristiques

Comme vu dans les statistiques l'heuristique de mobilité notamment ne montre pas de résultats assez convainquant, les statistiques d'occupation du terrain devraient être bien plus élevés pour un algorithme qui maximise ses coups et contrôle les coins du plateau.

Il serait également intéressant de faire varier les plages d'heuristiques pour la stratégie mixte ou d'en modifier l'ordre pour en analyser les évolutions.

VIII.3. Pré-calcul de l'arbre de recherche

Afin d'optimiser davantage le temps de calcul et les performances du programme, un pré-calcul des noeuds et des coups à jouer en fonction pourrait être effectué moyennant un compromis sur le stockage de ces données.

Ce pré-calcul indiquerait pour tel noeud courant le coup optimal à jouer de manière immédiate sans calcul supplémentaire. Il pourrait être effectué sur les noeuds de début et de fin de partie, instants dans lesquels l'arbre de recherche se réduit.

VIII.4. Implémentation de nouveaux algorithmes

Les algorithmes minmax et alphabeta sont des algorithmes déterministes, il est donc inutile d'y jouer plus d'une partie étant donné que ces dernières seront toutes identiques. Actuellement, le seul moyen de le départager reste de les faire jouer un nombre important de parties contre l'algorithme aléatoire et d'ensuite comparer les résultats.

Pour améliorer ce processus l'optimal serait d'implémenter un algorithme non déterministe tel qu'un algorithme de Monte-Carlo. Celui-ci s'exécute en un temps déterministe (non infini et non aléatoire) mais dont le résultat contient une part d'aléatoire. De cette façon les parties contre un algorithme déterministe ne seront jamais identiques et il sera possible de départager ces derniers de façon plus intéressante qu'avec un algorithme complètement aléatoire.

VIII.5. Conclusion

Après avoir analysé les différentes parties jouées entre une variété d'algorithmes et de stratégies pour le jeu Othello, plusieurs constats peuvent être faits.

Tout d'abord, il est clair que la qualité de l'algorithme joue un rôle crucial dans le résultat de la partie. Les performances des algorithmes MinMax et AlphaBeta varient considérablement en

fonction de la stratégie utilisée. La stratégie mixte se révèle extrêmement efficace, tandis que la stratégie mobilité montre des résultats moins convaincants.

L'introduction d'AlphaBeta apporte non seulement une amélioration significative des performances en termes de temps de calcul, mais également une augmentation de la proportion de terrain contrôlé par l'algorithme. Cela suggère que l'évalage AlphaBeta est plus efficace pour explorer l'arbre de recherche, conduisant à des mouvements plus précis et plus avantageux.

En ce qui concerne les perspectives d'amélioration, l'intégration du threading pour exploiter pleinement les capacités de calcul parallèle des processeurs modernes apparaît comme une évolution incontournable. De même, l'affinement des heuristiques, en particulier celle de la mobilité, ainsi que le pré-calcul de l'arbre de recherche pour éviter les redondances semblent prometteurs pour augmenter la qualité des décisions prises par l'algorithme.

Enfin, l'implémentation de nouveaux algorithmes non déterministes comme Monte-Carlo pourrait ouvrir de nouvelles perspectives pour une analyse plus approfondie du jeu, offrant des résultats moins prévisibles et potentiellement plus proches de ceux obtenus par des joueurs humains.

En combinant ces améliorations et en continuant à explorer de nouvelles stratégies et techniques, il est possible d'atteindre des performances encore plus élevées dans le jeu Othello, tout en enrichissant notre compréhension des aspects stratégiques et tactiques de ce jeu.