
Othello Ocaml

Jérémi DUPIN, Philippe Escoute

11 octobre 2014

"Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche."

Albert Einstein

Première partie

Présentation du projet

Chapitre 1

Introduction

Pourquoi programmer un jeu ?

Pour deux raisons :

- Le domaine du jeu est celui qui a le plus apporté à l'intelligence Artificielle. Pour le programmeur, c'est un défi intellectuel qui permet d'améliorer son propre raisonnement.
- Le problème de jeu est présent dans de nombreux centres de décisions tel que l'économie, la politique, le militaire ...

La théorie des jeux

Dans le problème des jeux, il y a deux facteurs essentiels : la coopération et la compétition.

Chapitre 2

Le jeu Othello

Historique

Othello a été "inventé" en 1971 par Goro Hasegawa, un japonais. C'est en fait une reprise du jeu Reversi, apparu au 19ème siècle en Angleterre, avec quelques règles supplémentaires et un copyright.

Règles

Chapitre 3

Cahier des charges

Deuxième partie

Implémentation du jeu

Troisième partie

Intelligence artificielle

Quatrième partie

conclusion

Cinquième partie

Bibliographie

Fédération Française d'Othello : www.ffothello.org