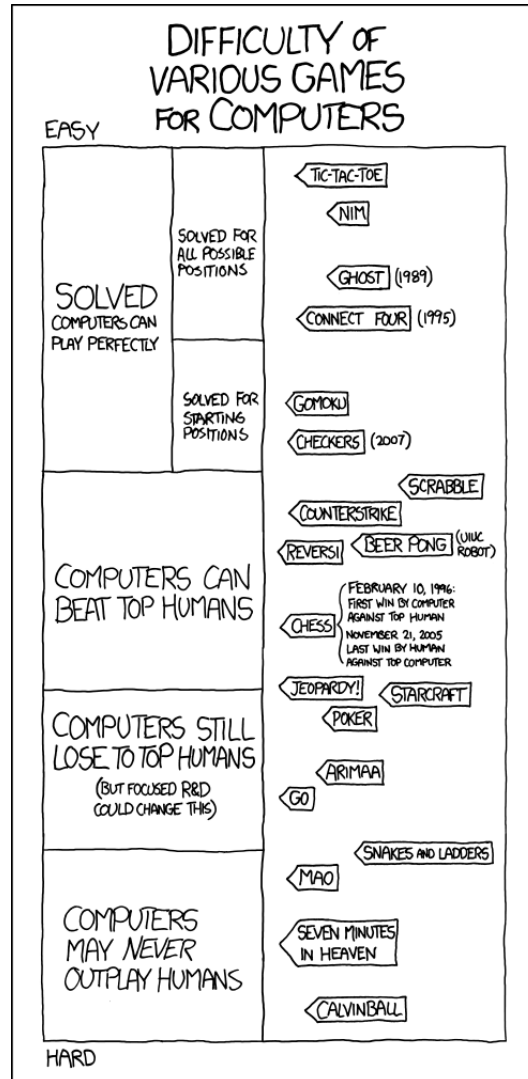


Chapitre 1

Jeux

(Programme de khôlles)



Olivier Caffier



Groupes A, B & C (CCINP et Mines-Telecom)

1. Définition d'un jeu.
2. Définition d'un état final.
3. Définition d'une partie.
4. Définition d'une stratégie, d'une stratégie gagnante.
5. Définition d'une position gagnante.
6. Définition d'un attracteur, formule de récurrence et définition de la suite des attracteurs.
7. Savoir dérouler une partie avec l'évolution des attracteurs etc. . .
8. Théorème : Sur un graphe fini, la suite $(A_n(i))_{n \in \mathbb{N}}$ est stationnaire de limite $A(i)$. (énoncé)
9. Principe de cette stratégie qui est gagnante pour le joueur i ssi $s \in A(i)$.
10. Algorithme : MinMax (sans élagage alpha-beta, avec), savoir le dérouler sur un arbre d'appels.

Groupes B & C (Mines, Centrale, X)

11. Théorème : Sur un graphe fini, la suite $(A_n(i))_{n \in \mathbb{N}}$ est stationnaire de limite $A(i)$. (démonstration)

Groupe C (ENS) \emptyset (cf. DNS pour des trucs compliqués)