

# À faire ...

- Groupes de 2 ou 3 élèves



- Appliquer l'algorithme sur le jeu de votre choix.
- Etudier la variante alpha-béta de l'algorithme minimax.
- Comparatifs et discussions.
- Réponse sous forme de rapport de 3 pages (maximum)

# Algorithme minimax (pseudocode)

o1 **function** minimax(node, depth, maximizingPlayer)

o2   if depth = 0 or node is a terminal node

o3     return the heuristic value of node

o4   if maximizingPlayer

o5     bestValue :=  $-\infty$

o6     for each child of node

o7       v := minimax(child, depth - 1, FALSE)

o8       bestValue := max(bestValue, v)

o9     return bestValue

10  else (\* minimizing player \*)

11     bestValue :=  $+\infty$

12     for each child of node

13       v := minimax(child, depth - 1, TRUE)

14       bestValue := min(bestValue, v)

15     return bestValue

(\* Initial call for maximizing player \*)

minimax(origin, depth, TRUE)