

Formulaire de réponse Projet SE

1. Mise en place de la base de connaissance et son traitement

- Mise en place de la structure jeu permettant de stocker la situation de jeu à un instant donné, de l'initialisation de la base de fait, de la mise en place de la situation cible (fin de partie) et de l'initialisation de la variable situation_etudiee.
- Réalisation de la fonction nombre_situation convertissant une situation de jeu en un nombre unique
- Réalisation des fonctions élémentaires pic_vide, regle_jeu et effectue_deplacement.
- Réalisation de la fonction situation_non_vue vérifiant que le coup envisagé ne retourne pas dans une situation déjà vue.
- Réalisation de la fonction d'activation des règles.

2. Moteur d'inférence chainage avant

- Réalisation du moteur d'inférence qui à partir d'une situation de faits (notamment contenue dans la variable jeu), applique une règle
- Mise à jour de la base de fait, incrémentation du nombre de coups joués.
- Affichage des coups joués et de l'évolution de la situation du jeu.

3. Analyse

- Evaluation et validation de votre algorithme, étude de l'évolution de la situation de jeu.
- Discussion du nombre de coups nécessaire à votre algorithme pour résoudre le problème.
- Evolution par d'autres règles, évolution du plateau de jeu.