



16 avril 2020
Rapport Conception logicielle avancée

Solveur de Ricochet Robot

Lefevre Alex & Malbec Elie & Kablan Yoann & Vouvou Brandon

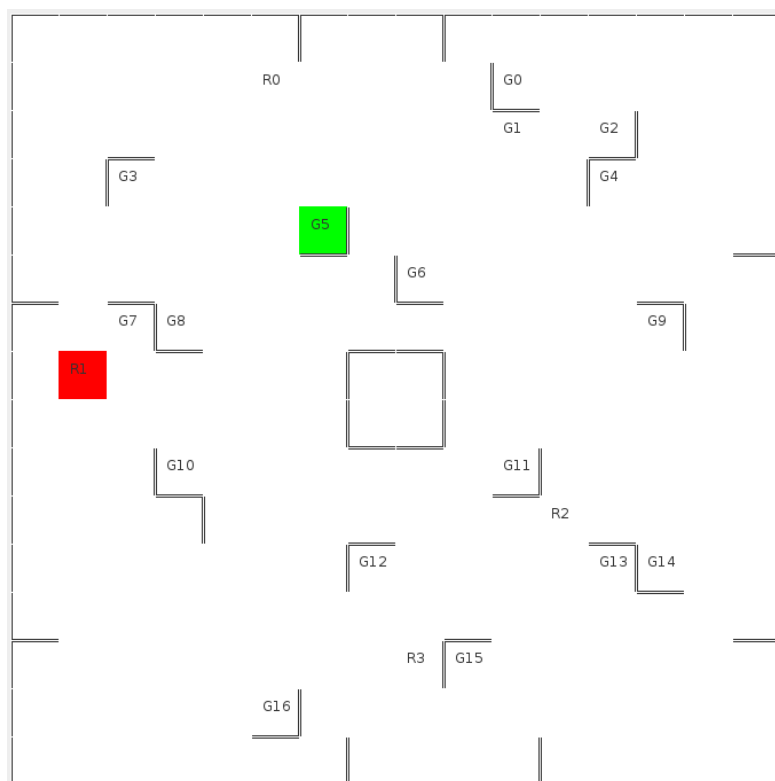


Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Introduction	2
1.2	Le jeu de Ricochet Robot	2
1.2.1	Le plateau	2
1.2.2	Les robots	2
1.2.3	Les cibles	2
1.3	Objectif du solveur	3
2	Développement du moteur de jeu	3
2.1	Plateau du jeu	3
2.2	Déplacements	4
2.3	Visualisation du jeu	4
2.4	Détails d'implémentation	5
3	Méthodes de résolution	5
3.1	Historique du projet	5
3.2	Algorithme A*	6
3.2.1	Principe	6
3.2.2	Implémentation	6
3.2.3	Remarques	7
3.3	Algorithme BFS (Breadth First Search)	7
3.3.1	Principe	7
3.3.2	Implémentation	7
3.3.3	Détails	8
3.4	Conclusion	8
4	Fonctionnalités implémentées et architecture	8
4.1	Interface graphique et utilisation	8
4.2	Génération aléatoire de plateau	9
4.2.1	Format du fichier de configuration	9
4.3	Exécutables	10
4.4	Architecture du projet	10
5	Expérimentations	10
5.1	Nombre de nœuds explorés	10
5.2	Comparaison du temps de calcul	11
6	Répartition du projet	11
7	Conclusion	11

1 Introduction

1.1 Introduction

Dans le cadre de l'unité d'enseignement Conception Logicielle Avancée enseignée à l'Université de Caen en 2^{ème} année de licence d'informatique, nous avons réalisé un solveur du jeu Ricochet Robot en Java. Nous avons formé un groupe de quatre étudiants : Alex Lefevre, Elie Malbec, Yoann Kablan et Brandon Vouvou pour concevoir une IA (intelligence artificielle) résolvant le jeu. Dans ce rapport, nous vous exposons les démarches qui nous ont permis de concevoir un algorithme de résolution ainsi que les difficultés rencontrées durant son élaboration.

Notre réflexion portée sur le concept du jeu et sa méthode de résolution nous ont motivés pour sélectionner ce projet parmi les autres.

1.2 Le jeu de Ricochet Robot

Le jeu de Ricochet Robot est un jeu de société qui se joue sur un plateau. Ce plateau se compose de murs, d'objectifs et de robots. Le but est de déplacer les robots jusqu'à ce que l'un d'eux, le robot principal, arrive sur la case objectif sélectionnée. Les robots ne se déplacent qu'en ligne droite et doivent s'arrêter lorsqu'ils rencontrent un autre robot ou un mur. Le but est donc d'arriver sur la case cible tout en faisant le moins de mouvements possibles.

1.2.1 Le plateau

Le plateau est composé d'une grille de taille $16 * 16$. Chacune des 256 cases est représentée par une paire de coordonnées (x, y) . Une case peut comporter des murs à gauche, à droite, en haut et en bas faisant office d'obstacle de déplacement aux quatre entités appelées *robots*. La grille est délimitée par une bordure de murs extérieurs. Les murs sont appelés par la suite suivant leur direction : 'nord', 'sud', 'est' et 'ouest'. Quatre cases au centre du jeu forment une zone noire et ne sont pas accessibles car elles disposent de murs dans les quatre directions.

1.2.2 Les robots

Les robots sont des entités placées aléatoirement sur le plateau du jeu. Deux robots ne peuvent pas être présents sur la même case au même moment ni dans les cases centrales. Chaque robot peut se déplacer suivant les directions cardinales jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle, ce dernier peut être de deux types : un mur ou un autre robot. Par exemple, pour un robot placé sur une case, il lui est impossible de se déplacer sur la droite si la case sur laquelle il est possède un mur à l'Est ou s'il y a un robot sur la case de droite adjacente.

1.2.3 Les cibles

De multiples cibles sont placées dans les angles formés par deux murs. Un des robots dit robot principal doit atteindre la cible principale pour terminer le jeu. Les mouvements des robots annexes peuvent servir au robot principal pour créer de nouveaux obstacles de déplacement. Le but est de se rendre sur la cible principale avec le moins de mouvements possible. Il y a 17 cibles sur le plateau, donc 17 tours de jeu dans le jeu original, cependant, dans notre cas, nous n'avons pas mis en place ces règles de jeu mais uniquement la méthode de résolution et la possibilité de jouer en interface graphique.

Chaque position sur le jeu peut être représentée par des coordonnées sur un plan deux dimensions. La figure 1 montre les positions utilisées, elles correspondent à l'indexation des objets avec la structure de tableau à double dimension. L'origine du repère $(0, 0)$ est en haut à gauche.

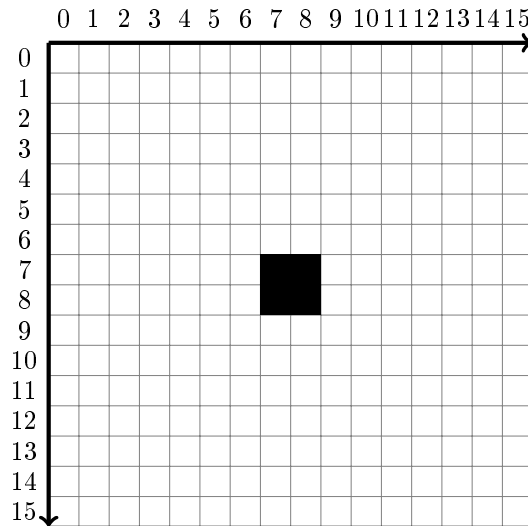


FIGURE 1 – Coordonnées sur le plateau de jeu

1.3 Objectif du solveur

L'objectif de la résolution du jeu est de minimiser le nombre de déplacements nécessaires pour permettre au robot principal de se rendre sur l'objectif. Plusieurs solutions permettent d'arriver au résultat mais certaines sont plus rapides.

Chaque robot déplacé compte pour un mouvement. Le fait de changer la position de robots annexes apporte de nouvelles possibilités de déplacement. Nous avons développés deux manières de résoudre ce problème, chaque méthode comporte des avantages et des inconvénients que nous détaillerons par la suite. La complexité du problème réside dans le nombre de déplacements possible à chaque état de jeu. Un nombre exponentielle d'états s'ajoutent à chaque mouvement.

2 Développement du moteur de jeu

La première étape pour la réalisation de ce projet était de concevoir le modèle du jeu. Pour cela, un premier package `modele` comporte l'ensemble des classes nécessaires à sa modélisation.

2.1 Plateau du jeu

Pour modéliser le plateau, nous avons développé une classe `Board`. Cette dernière est constituée de 256 cases et représente l'état actuel du jeu. Les entités sont représentées par des classes `Robot` et `Goal`. Les cibles et robots ne sont pas directement placés sur le plateau mais possèdent leur propre position. Cela permet de ne pas vérifier dans chaque case la présence de telle ou telle entité.

Les robots et les cibles sont stockés dans des listes avec la structure de donnée `ArrayList`. Des références au robot principal et à la cible principale permettent de les distinguer des autres.

La construction du plateau de jeu est basée sur un fichier texte, ce fichier contient des coordonnées et une description des murs et des entités présentes pour chaque case (voir :4.2.1). Cette construction est par défaut basée sur celle du plateau de jeu officiel. Mais il est possible de générer un plateau aléatoirement ou de choisir un autre fichier de configuration.

Voici le diagramme de classe donnant les principales méthodes utilisées sur le plateau mais également la structure des robots et cibles.

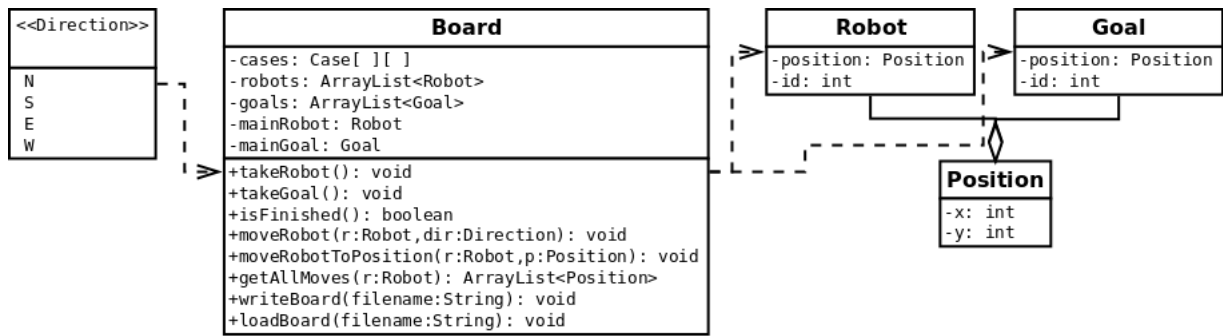


FIGURE 2 – Diagramme de classe du Board et des entités

Le plateau dispose de méthodes qui lui permettent de bouger les robots, de tester si le jeu est terminé mais aussi de tirer une nouvelle cible ou un nouveau robot aléatoirement. Les directions sont listées depuis une énumération et les positions représentées avec deux coordonnées pour un plan deux dimensions.

Nous pouvons également remarquer que les 256 cases sont des objets **Case** stockées dans un double tableau. Cela permet un accès direct aux données mais aussi un parcours simplifié avec une largeur et une hauteur connue. La composition d'une case est la suivante :

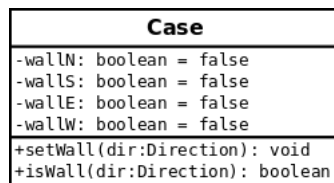


FIGURE 3 – Classe Case

Les quatre murs possibles sont par défaut désactivés puis activés avec la méthode **setWall** dans la direction donnée. Une fois les murs mis en place, ils ne changent plus durant la partie.

2.2 Déplacements

Concernant les déplacements, les méthodes **moveRobot**, **moveRobotToPosition** et **getAllMoves** changent les positions des robots concernés. Elles nécessitent des tests supplémentaires : vérifier que les déplacement sont valides et donner les positions d'arrivées quand un obstacle est rencontré. Pour cela, des méthodes ont été implémentées dans la classe **Board** dont voici le diagramme :

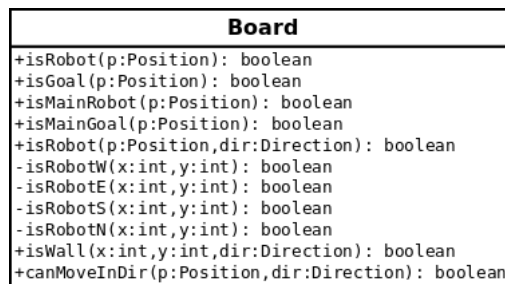


FIGURE 4 – Méthodes pour déplacements dans Board

Les déplacements sont ainsi possibles en donnant spécifiant un robot et une direction à la méthode **moveRobot**. La position d'arrivée est renvoyée et le déplacement est effectué en mettant à jour la position du robot concerné. Notons également qu'une cible ne constitue pas un obstacle à un mouvement.

2.3 Visualisation du jeu

Pour permettre de jouer au clavier et rendre le jeu plus visuel, une interface graphique à été développée en suivant le schéma MVC (Modèle Vue Contrôleur). Les murs sont représentés par des traits et les entités sont

placées par rapport à leurs coordonnées respectives. Le robot en cours de déplacement est coloré en rouge et la cible principale en vert. Cette visualisation permet de mieux voir les données comparativement à une lecture sous forme textuelle. La figure 5 donne un aperçu de la vue sur le **Board** (jeu).

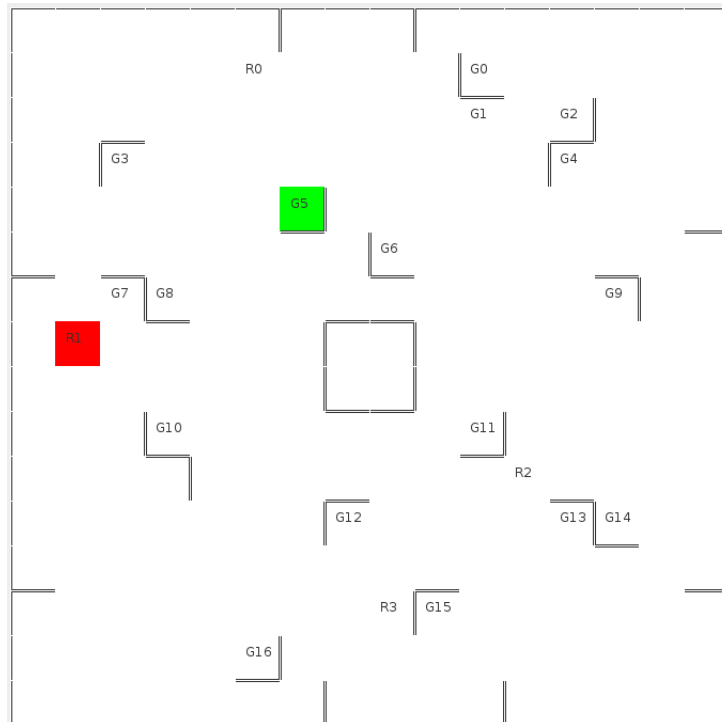


FIGURE 5 – Visualisation graphique du jeu

2.4 Détails d'implémentation

Lors du développement de ce modèle de jeu, nous avons eu des difficultés quand aux structures de données à utiliser. L'utilisation du gestionnaire de version Git nous à permit de créer plusieurs versions plus ou moins stables du modèle. Dans un premier temps, nous avons décidé de placer les entités directement dans les cases du plateau de jeu. Cette méthode était très difficile à maintenir car les positions des entités étaient stockées dans des `HashMap`.

Nous avons par la suite abandonné ce système pour réaliser une seconde implémentation du modèle. Dans cette dernière, nous avons gardés la structure des cases, c'est à dire quatre attributs correspondant aux murs possibles mais les positions des cibles et robots sont directement contenues dans les cases. Un ensemble de méthode ont été créées pour générer des plateaux aléatoires. C'est sur cette version que sera basée la prochaine utilisant les algorithmes de résolution.

3 Méthodes de résolution

Dans cette partie, nous allons voir les deux algorithmes utilisés pour la résolution du jeu. Il s'agit de l'algorithme A^* et de *BFS* (Breadth First Search). Chaque méthode possède des avantages et des inconvénients que nous allons détailler ci-dessous.

3.1 Historique du projet

Durant le développement du projet, nous nous sommes tout d'abord penchés sur l'algorithme de résolution A^* . Ce dernier possède un avantage théorique car il limite le nombre d'états possibles grâce à une heuristique de plateau. L'implémentation de A^* a nécessité l'utilisation des méthodes définies dans la classe `Board`. Cependant nous avons eu beaucoup de mal à trouver une heuristique cohérente permettant de trouver la solution. Après certaines recherches, nous avons décidés de se pencher sur l'algorithme *BFS*, ce dernier néglige la mémoire au profit de trouver une solution rapide. C'est cette méthode qui nous à donné le plus de résultats cohérents.

Pour mettre en place ces résolutions, une dernière version du modèle à été mise en place, avec des entités robots et cibles qui possèdent leur propre position. Cela permet de les déplacer virtuellement sur le jeu tout en ne stockant que ces positions pour les différents états.

3.2 Algorithme A*

3.2.1 Principe

L'algorithme A* est un algorithme de recherche de chemin dans un graphe entre un nœud initial et un nœud final. Dans notre cas, le nœud initial est l'état de base du plateau de jeu, les nœuds intermédiaires les possibles chemins empruntés par les robots et le nœud final l'état du jeu terminé. Cet algorithme utilise une évaluation heuristique pour déterminer le meilleur chemin pour se rendre sur la cible.

Nous avons dû réaliser une structure de nœud avec une relation d'ordre suivant leur évaluation. En effet, l'évaluation d'un nœud n est notée $f(n)$. La fonction d'évaluation $f(n)$ est un nombre réel positif ou nul, estimant le coût du meilleur chemin du nœud initial passant par n et arrivant au but. $f(n)$ se décompose en deux parties : $f(n) = g(n) + h(n)$

- $g(n)$ le coût du meilleur chemin ayant mené au nœud n depuis le nœud initial.
- $h(n)$ est une fonction d'estimation du coût restant entre un nœud n d'un graphe et le but.

Ici $g(n)$ est définie par la somme des distances de Manhattan de la position du nœud n à la cible *goal*. Cette somme définit le coût nécessaire pour se rendre à ce nœud depuis l'origine. Pour $h(n)$, nous avons utilisé la distance de Manhattan du robot principal à la cible. Cette évaluation vaut 0 si le robot atteint la cible et est maximisée si le robot est loin de la cible.

A* est optimal si l'heuristique $h(n)$ ne surestime jamais le coût pour se rendre au nœud suivant n' et si les nœuds enfants possèdent une heuristique plus basse que celle du nœud courant.

Cet algorithme a besoin d'une liste dite *open* qui contient les nœuds pas encore traités : i.e. la frontière de la partie du graphe explorée jusqu'à maintenant. Les nœuds sont triés selon l'estimé $f(n)$ la fonction d'évaluation. On explore les nœuds les plus prometteurs en premier. Et d'une liste dite *closed* qui contient les nœuds déjà traités, i.e. à l'intérieur de la frontière délimitée par *open*.

3.2.2 Implémentation

Pour implémenter cet algorithme, nous avons créé une classe `Solver` suivant un état du jeu donné. Les nœuds implémentent l'interface `Comparable` permettant d'établir une relation d'ordre entre eux. Les listes *open* et *closed* sont des `ArrayList<Node>`. Chaque nœud contient une position du robot principal. Le diagramme de classe associé est la figure 6 ;

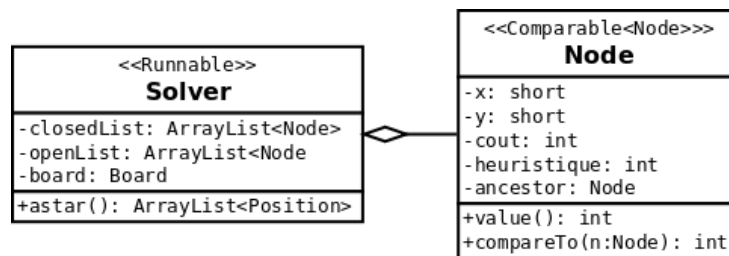


FIGURE 6 – Diagramme de la classe Solver

En suivant l'exécution de cet algorithme, nous pouvons trouver une solution n'impliquant que le robot principal. Cette résolution fonctionne si le chemin pour se rendre à la cible est direct. Cependant cela ne garantit pas qu'il s'agit du chemin optimum (avec peu de coups).

Nous avons donc tentés d'ajouter les mouvements des autres robots dans la liste *open* après chaque coup joué avec différentes heuristiques :

- Distance de Manhattan entre le robot principal et la cible
- Somme des distances de tous les robots à la cible
- Distance de Manhattan minimum après tous les coups possibles pour le robot principal

Mais aucuns ne permet de résoudre le jeu car des coups joués sont jugés bons par leur valeur mais en réalité bloquants, inutiles ou inverses. Il est très difficile de donner un poids différent à chaque état de jeu. Ce constat s'est confirmé par plusieurs rapports qui estiment que chaque mouvement (et donc chaque lien dans l'arbre) à un poids équivalent si c'est un robot annexe qui est déplacé. Dans ce cas précis, la distance entre le robot principal et la cible principale ne change pas, tous les nœuds auront la même valeur, l'algorithme en choisira un au hasard et le jouera. Mais ce ne sera pas forcément un coup utile à la résolution.

Ce type d'algorithme n'est pas performant pour ce jeu, les déplacements sont effectués dans des directions et peuvent éloigner le robot pour qu'au coup suivant il atteigne sa cible. Toute la difficulté réside dans la création d'une heuristique complexe faisant intervenir des états futurs.

Nous avons en conséquence réalisé un A^* déplaçant uniquement le robot principal.

3.2.3 Remarques

L'algorithme A^* permet de résoudre rapidement un chemin direct pour se rendre sur la cible. Mais dans la plupart des cas, ce chemin n'existe pas et le déplacement de robots secondaires est nécessaires. Il n'y a donc aucune garantie quand au résultat. De plus, le chemin peut contenir plus de mouvements que nécessaire, ne donnant pas pleine satisfaction par rapport au but de notre projet.

3.3 Algorithme BFS (Breadth First Search)

3.3.1 Principe

Dans une recherche en largeur, il faut commencer à la racine *root* qui est l'état initial. Puis ajouter tous les enfants *child* de *root* dans une liste depuis les mouvements possible. Pour chaque état *child*, pris l'un après l'autre, nous testons si c'est un état final, i.e. un jeu terminé dans notre cas avec le robot sur sa cible. Si aucun état final n'est rencontré dans tous les états *child*, génération de tous les états de niveau 2 à partir de chaque *child*. Une nouvelle liste d'états de niveau 2 est testée et ainsi de suite.

Si un état final est rencontré, remonter le chemin jusqu'à la racine *root*.

Cette méthode de résolution garantit un résultat rapidement, mais au détriment de la mémoire. De plus, la première solution est garantie d'être la solution optimum.

Le nombre d'états est exponentiel, ce que pose des problèmes de mémoire et empêche la résolution de long chemins. À l'état initial, il y a 4 robots qui peuvent se déplacer dans 4 directions, cela apporte 16 possibilités. Puis en profondeur 2, pour chacun des 16 cas, il y a 2 à 3 mouvements possibles pour chaque robot. L'algorithme est optimisé pour éviter les mouvements inverses. Certaines études montrent également que pour de longs chemins, le fait de jouer en premier le robot principal donne plus de chance de trouver le chemin rapidement.

3.3.2 Implémentation

Ricochet Robot est un problème complexe à résoudre, le nombre de cas augmente très rapidement dès la profondeur 6. Nous avons choisi de choisir ce algorithme car il permet de résoudre plus de situations de jeu. Mais les performances de notre modèle nous empêchent de trouver des chemins de plus de 6 mouvements en raison de manque de mémoire et d'optimisations. Chaque état est stocké suivant la classe interne **State** contenue dans la classe **BFSSearch**, figure 7.

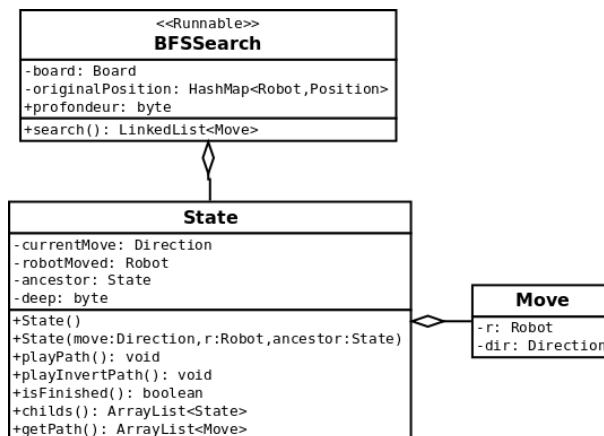


FIGURE 7 – Diagramme de classe BFSSearch

Ainsi, la mémoire utilisée pour stocker un état de jeu est assez faible, un lien avec tous les ancêtres depuis l'état courant permet de tracer le chemin parcouru par tous les robots depuis le plateau de base contenu dans la classe **BFSSearch**. Pour savoir si l'état est considéré comme terminé, il faut reconstituer le chemin depuis l'origine, puis jouer chaque coup depuis le plateau de base. Ensuite vérifier si le robot est sur la cible, enfin reconstituer le plateau de base en réinitialisant les positions des robots depuis **originalPosition**.

Pour gagner du temps lors de l'exécution il serait possible de déterminer les positions d'arrivée à chaque état et de placer directement le robot à cet endroit à la place de réaliser les multiples tests de déplacement.

Le temps nécessaire pour trouver un chemin est assez court pour des résolutions en 6 mouvements, mais au delà il faut une puissance de calcul supplémentaire et de la mémoire. En effet, chaque état de chaque profondeur est stocké en mémoire, une optimisation viserait à supprimer ces états et les retrouver en chemin inverse.

3.3.3 Détails

Le pseudo-code de l'algorithme BFS est l'algorithme 1.

Algorithme 1 : SEARCH Algorithme BFS de résolution

Entrées : Plateau initial *Board* *b*
Output : Liste chaînée de *Move* pour la résolution

```

1 Bool finished ← false
2 State root ← b
3 Add root to nodes list
4 tant que finished = false faire
5     new list childs
6     pour State s in nodes faire
7         add all childs(s) to childs list
8     pour State s in childs faire
9         si isFinished(s) alors
10            retourner path(s)
11     nodes ← childs
12 retourner null
```

3.4 Conclusion

Nous avons eu l'occasion d'implémenter deux algorithmes de recherche. L'un d'eux, A^* n'est pas une solution viable sans une heuristique complexe utilisant les états futurs. Mais cette méthode à l'avantage d'être très rapide en explorant uniquement les cas jugés utiles. Nous n'avons pas réussi à déterminer cette heuristique. De plus, le chemin trouvé n'est pas forcément le chemin optimal.

Le second algorithme nous a cependant permis de résoudre une partie du problème, des améliorations pourraient lui être apportées pour explorer des chemins plus complexes et coûteux en mémoire. Cette méthode à l'avantage de trouver la bonne solution la plus rapide pour arriver au but. Sa complexité est exponentielle et son temps d'exécution assez rapide car la majorité des solutions se trouvent en moins de 6 déplacements.

Pour ouvrir sur d'autres possibilités, l'algorithme DFS (Deep First Searching) est une exploration en profondeur qui nécessite peu de mémoire au détriment du temps de résolution. Les branches sont explorées jusqu'au dernier nœud possible (avant de faire des mouvements arrières).

4 Fonctionnalités implémentées et architecture

4.1 Interface graphique et utilisation

Une interface graphique⁸ permet de visualiser l'état d'un plateau de jeu. Le choix de la cible s'effectue via une liste déroulante, de même pour le robot coloré en rouge. Il est possible de déplacer le robot en cours dans la direction souhaitée par l'appui sur les flèches directionnelles. Chaque action entraîne la mise à jour de l'interface graphique conformément à la structure MVC. Un message s'affiche lors de la résolution du jeu. Des boutons permettent de lancer les algorithmes de recherche pour trouver une solution au problème actuel. C'est à dire pour permettre au robot de se rendre sur la cible.

Il y a deux possibilités, soit lancer l'algorithme A^* et tenter un chemin direct sans utilisation des autres robots ou lancer l'algorithme `BFSSearch` pour trouver un chemin optimal en 6 coups maximum. Les résultats des algorithmes sont inscrits en console.

Avec `BFSSearch`, les directions sont indiquées mais avec A^* , il faut partir de la fin de la ligne de résultat et jouer les coups en fonction des positions.

Le bouton `Print Board` affiche dans le terminal la structure du plateau.

Le bouton `Enregistrer plateau` est utilisé pour enregistrer un plateau courant, notamment utilisé après une génération de plateau aléatoire. Cette méthode enregistre le plateau dans un fichier nommé `board.txt` dans le dossier `dist`. Pour charger ce fichier lors du lancement d'une partie, il faut spécifier le nom du plateau à utiliser après dans la commande `sh scripts/run.sh board.txt`.

Le bouton de création aléatoire de plateau génère un plateau suivant les règles définies, il est affiché directement dans l'interface graphique et il est jouable.

Le bouton **Charger Plateau** correspond à la remise à zéro du plateau de jeu à partir du fichier initial de sa création.

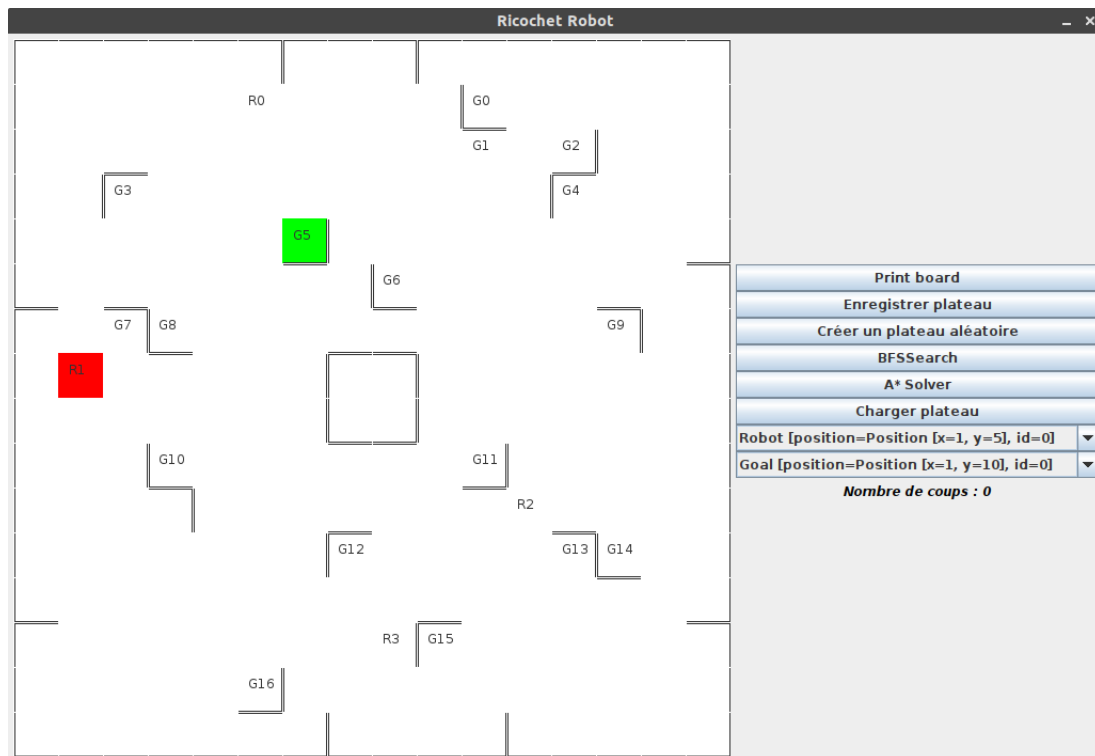


FIGURE 8 – Interface de jeu

4.2 Génération aléatoire de plateau

La génération aléatoire de plateau crée un fichier qui pourra être chargé comme plateau de jeu. Sa génération repose sur certaines règles :

- Création d'un bordure extérieure du jeu.
- Création d'un mur sur chaque coté de chaque quart de terrain.
- Quatre cases centrales inaccessibles.
- Création de 17 angles formés par des murs, ne devant ni toucher les cases centrales, ni les bordures extérieures, ni d'autres angles. Il y a 4 angles par quart de terrain et 1 autre placé aléatoirement.
- Placement des cibles dans les angles
- Placement aléatoire de 4 robots, jamais dans la même case.

Il est également possible d'enregistrer le plateau courant depuis l'interface graphique pour reprendre une configuration et de le recharger par la suite.

4.2.1 Format du fichier de configuration

Le fichier contenant les données de configuration d'un plateau de jeu est composé de la manière suivante :

1. Coordonnée x de la case
2. Coordonnée y de la case
3. Description de la case avec des espaces entre chaque caractéristique :
 - N S E W pour les murs
 - R G pour les robots et cibles

Par exemple, *0 0 W N R* donne pour la case en position (0,0) un mur à l'Ouest, un mur au Nord et un Robot.

Il est possible d'ajouter d'autres robots et de nouvelles cibles en ajoutant de nouvelles lignes de configuration. Elles peuvent être mélangées.

4.3 Exécutables

Pour lancer le projet, il faut se placer à la racine du dossier `ricochet_robot`. Les scripts contenus dans le dossier `scripts` permettent de lancer les différents exécutables du programme. L'interface graphique est lancée avec la commande `sh scripts/run.sh`, il est possible de rajouter le nom d'un fichier de configuration de plateau.

Un second exécutable peut être lancé, il permet de résoudre un plateau de jeu entier. Une cible est tirée au sort et l'algorithme de résolution *BFS* est lancé pour chaque robot. Les résultats sont affichés dans le terminal.

Les autres commandes relatives aux scripts sont détaillées dans le fichier `README.txt`.

4.4 Architecture du projet

Voici l'architecture de notre projet :

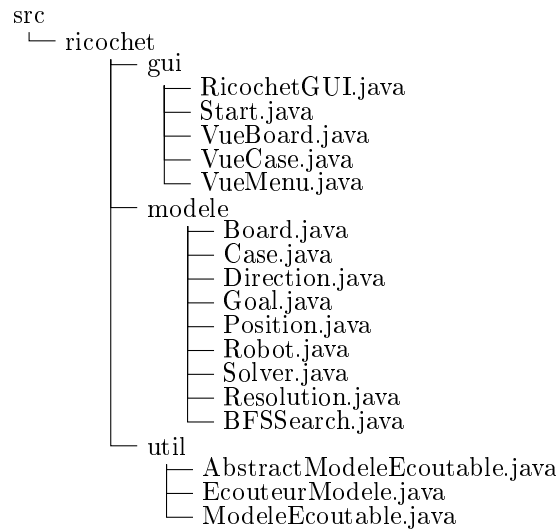
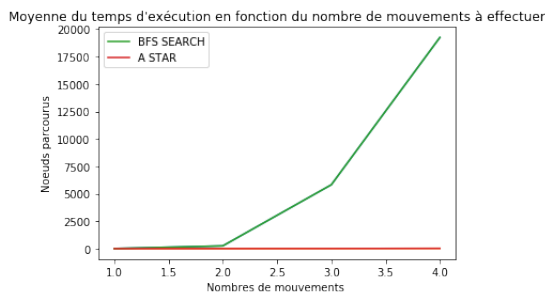


FIGURE 9 – Arborescence des dossiers

5 Expérimentations

5.1 Nombre de nœuds explorés

La figure 10 représente le nombre de nœuds explorés en fonction du nombre de mouvements effectués dans l'algorithme *BFS*. On observe à travers ces figures une évolution de façon exponentielle des valeurs des nœuds parcourus lors de la recherche de solution au cours de l'exécution de l'algorithme *BFS*. Le tableau suivant représente le nombre de nœuds moyens parcourus en fonction du nombre de mouvements des résolutions. En ce qui concerne l'algorithme *A**, on observe un très faible nombre de nœuds explorés par rapport aux nœuds explorés lors de l'exécution de l'algorithme *BFS*. Notons cependant que ces chiffres ne sont pas vraiment comparables car *A** ne prend pas en compte les autres robots.



MOUV	NOEUDS
1	13
2	201
3	5635
4	60108
5	3068790

FIGURE 10 – Nombre de nœuds parcourus en fonction du nombre de mouvements de résolution pour les algorithmes *A** et *BFS*

5.2 Comparaison du temps de calcul

Dans le cas de notre jeu la complexité a été très variable, ce qui est la cause du nombre d'informations à traiter et aussi aux algorithmes de recherche. En effet la complexité est un domaine de l'informatique qui étudie la quantité de ressources (temps, espace mémoire, etc.) dont a besoin un algorithme pour résoudre un problème algorithmique. Le temps de calcul demandé par les deux algorithmes pour la résolution du jeu correspond à la figure 11.

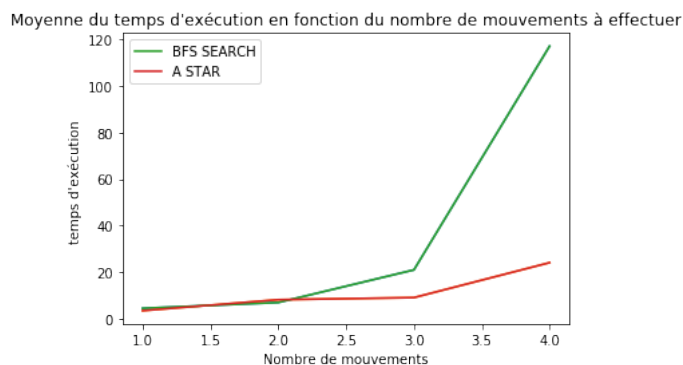


FIGURE 11 – Courbe du temps d'exécution des algorithmes en fonction du nombre de mouvements pour les algorithmes A* et BFS

Nous pouvons voir que le temps d'exécution entre les deux algorithmes est en parti dû à la différence du nombres de nœuds explorés. Plus il y a de cas à explorer, plus le temps demandé est important.

6 Répartition du projet

Dans ce projet, nous sommes 4 membres. Nous avons travaillé en groupe en se repartissant les tâches. Nous avons également travaillé sur nos points forts pour faire avancer le projet le plus rapidement possible et avec qualité. Le tableau suivant donne une liste chronologique des événements et la répartition des tâches, si un membre est sélectionné, il a participé aux recherches ou à la programmation de cet élément.

	Alex	Elie	Yoann	Brandon
Réflexions sur les structures de données	✓	✓	✓	✓
Préliminaires modèle du plateau de jeu		✓		
Modèle de jeu avec données dans le plateau	✓	✓	✓	
Premières méthodes utilitaires	✓	✓		
Génération d'un plateau aléatoire	✓		✓	
Seconde version du modèle, avec données séparées	✓	✓	✓	
Premières réflexions sur A*		✓	✓	✓
Interface graphique pour visualisation des données	✓			
Premiers essais sur A* et méthodes utilitaires		✓	✓	
Troisième version simplifiée du modèle de jeu	✓			
Lecture et écriture des données du plateau	✓			
Essais méthodes meilleurs noeuds et noeuds voisins		✓	✓	
Clarification de A*, interface Comparable	✓			
Ajout algorithme BFS	✓			
Corrections générales		✓	✓	
Finalisation de l'interface graphique	✓	✓	✓	
Rapport	✓	✓	✓	
Présentation soutenance		✓		

Conclusion

Ce projet à été très formateur pour l'ensemble du groupe, nous avons pu découvrir certaines pratiques algorithmiques intéressantes. La gestion du projet avec une succession de versions permet à chacun d'essayer certaines méthodes sans impacter le tronc commun. La question de l'heuristique dans des graphes est complexe et nécessite de l'expérience. De plus, ce projet est perfectible, par une série d'améliorations possible :

- Mise en place d'un timer de jeu pour limiter le temps de résolution à la fois pour un joueur humain et pour les algorithmes.
- Ajout de scores pour un jeu multijoueur.
- Réalisation d'un éditeur de plateau graphique.
- Amélioration des algorithmes de recherche, notamment le BFS.
- Sélection des cibles et robots au clic de la souris et amélioration de l'interface graphique.

Références

- [1] Hugo Larochelle, chercheur en apprentissage automatique et chercheur chez Google Brain. http://info.usherbrooke.ca/hlarochelle/cours/ift615_E2013/contenu.html
- [2] Course :CPSC :Artificial Intelligence/States and Searching, The University of British Columbia https://wiki.ubc.ca/Course:CPSC:Artificial_Intelligence/States_and_Searching
- [3] A Case Study for Human Complex Problem Solving, 15 Septembre 2005
- [4] MountainWest RubyConf 2015 - Solving Ricochet Robots <https://www.youtube.com/watch?v=fvuK0Us4xC4>
- [5] Wikipedia, Algorithme A* https://fr.wikipedia.org/wiki/Algorithme_A*
- [6] Wikipedia, Algorithme de parcours en largeur https://fr.wikipedia.org/wiki/Algorithme_de_parcours_en_largeur