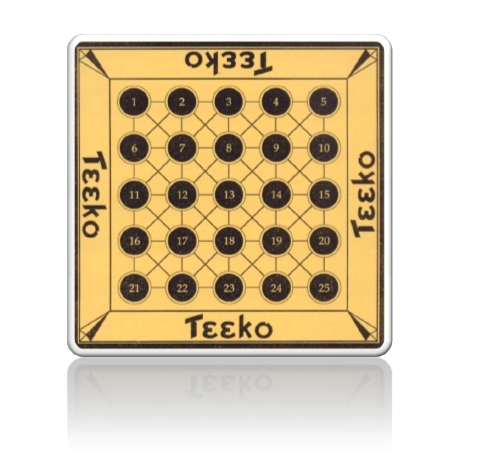
**Projet *Teeko*   
IA41 P15**

**Sommaire**

1. **Rappel de l’énoncé**
2. **Analyse du Problème**
3. **Méthode proposée**
4. **Situations traitées**
5. **Résultats**
6. **Difficultés**
7. **Améliorations possibles**
8. **Rappel de l’énoncé**

Tout d’abord un peu d’histoire : Teeko est un [jeu de stratégie combinatoire abstrait](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_strat%C3%A9gie_combinatoire_abstrait) inventé par le magicien [John Scarne](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=John_Scarne&action=edit&redlink=1) en 1937, revu en 1952, puis une dernière fois au cours des années 60. Le mot " teeko " vient des autres jeux qui ont inspiré l'inventeur : le "T" de tic-tac-toe, le "E" de chess ("échecs"), le "K" de checkers ("damier") et le "O" de bingo. À quoi Scarne rajouta un "E" pour des raisons phonétiques.

Le Teeko se joue à deux et repose sur :

* Un plateau de jeu composé de vingt-cinq cases (cinq par cinq)
* Quatre pions de couleur noire (joueur "Noir")
* Quatre pions de couleur blanc (joueur "Blanc")
* Le but du jeu est d’aligner (horizontal, vertical, diagonal) ses pions ou de les positionner en carré.

Maintenant les règles du jeu :

* Le plateau est vide en début de partie.
* Tour à tour, les joueurs posent un de leurs pions sur une intersection libre (une case libre)
* emplacements de 1 à 25 sur la figure ci-dessus).
* Une case est libre si elle ne contient pas déjà un pion.
* A la fin de cette phase de pose, si aucun joueur n'a obtenu de configuration gagnante, les
* joueurs déplacent à tour de rôle l'un de leurs pions.
* Un pion déplacé ne peut l'être que sur un emplacement libre adjacent à des pions.
* On peut donc déplacer un pion sur une case dont au moins une de ces cases adjacentes n’est pas vide.
* Dès qu'un joueur réalise une configuration gagnante, la partie s'arrête.

1. **Analyse du Problème**

Nous nous fixons comme objectif d’implémenter le jeu du Teeko permettant de jouer une partie humain contre humain et également une partie humain contre ordinateur ou ordinateur contre ordinateur.

On représentera un coup comme une liste de deux éléments [a, b]: a étant le numéro de la case contenant le pion à bouger (0 si on se trouve dans la première phase) et b le numéro de la case dans laquelle il faut placer le pion.

Le problème de l'écriture du programme a d'abord été découpé en sous-problèmes :

O Définir la représentation des données (le plateau de jeu)

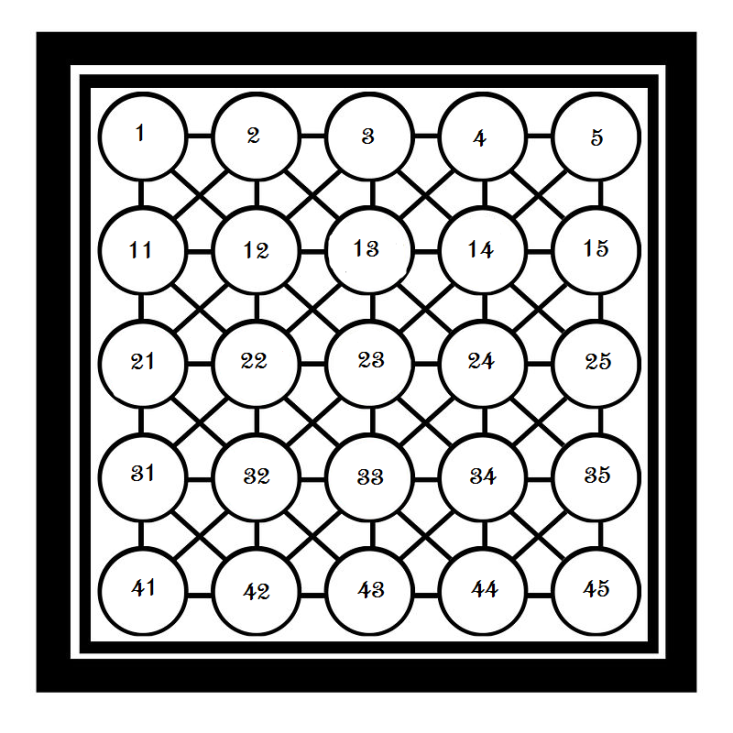
O Ecrire un jeu de fonctions de base permettant de manipuler ce plateau de jeu

O Ecrire la fonction d’affichage

O Ecrire la fonction d’évaluation qui permet d’attribuer des points à tous les coups possibles des joueurs

O Algorithme utilisé pour l’IA : alpha beta

1. **Méthode proposée**



Nous avons décidé de représenter notre plateau par 2 deux listes croissantes de quatre chiffres représentants la place des pions de chaque joueurs sur le plateau. Le numéro de la place d’un pion est déterminé par le tableau ci-contre. Par exemple dans le tableau ci-dessous la liste du joueur noire est [13, 14, 23, 24].



1. **Situations traitées**
2. **Résultats**
3. **Difficultés**
4. **Améliorations possibles**

Il est possible de créer une meilleure interface graphique qui représente le plateau de jeu. Le joueur n’aurait qu’a cliqué sur le pion qu’il veut déplacer et sur la case vide adjacente sur laquelle il désire le poser.

**Conclusion**