

Rendu du projet d'intro à l'IA

Nicolas Devatine, Julien Guyot

20 avril 2018

1 Introduction

2 Description des problèmes rencontrés au cours

3 Modélisation du plateau

Chaque pièce est modélisée sous la forme d'un byte, qui contient les quatre caractéristiques définissant la pièce. Ce byte est de la forme (0000 *couleur hauteur sommet forme*)

Le plateau de jeu est une matrice de byte, où chaque case est initialisée à -1. L'état du tour est matérialisé dans un byte, dont seuls les deux derniers bits sont significatifs. Celui de poids le plus faible dénote de quel type de tour on traite, le second informe de quel joueur joue.

4 Heuristiques