



TP IA01:

Elaboration
d'un Système
expert
d'ordre 0+ en
LISP



Concept

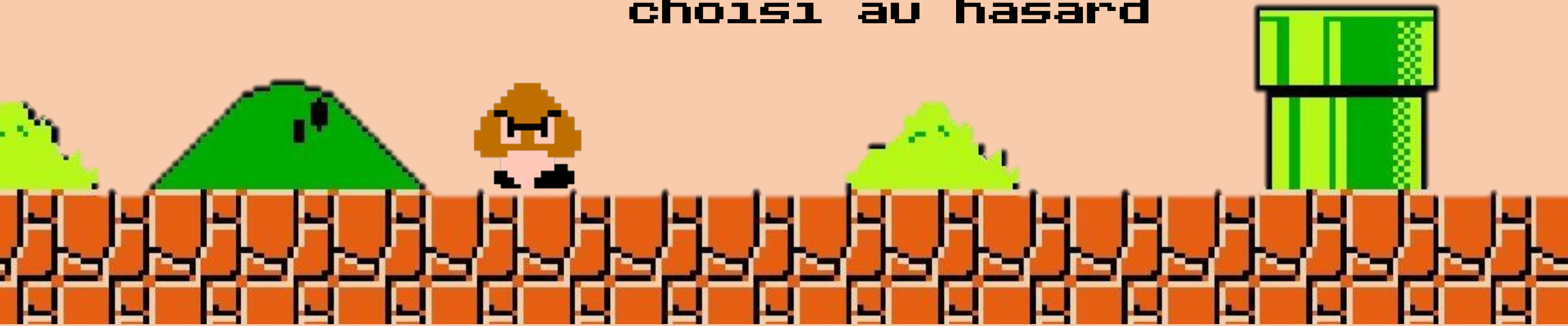
Faire un « Qui-est ce ? » avec l'univers de Mario. Pour cela, on implémentera en LISP un Système Expert permettant de :



Fonctionner comme une IA afin de deviner le personnage choisi par un joueur humain



Faire deviner au joueur humain un personnage choisi au hasard



Réflexion

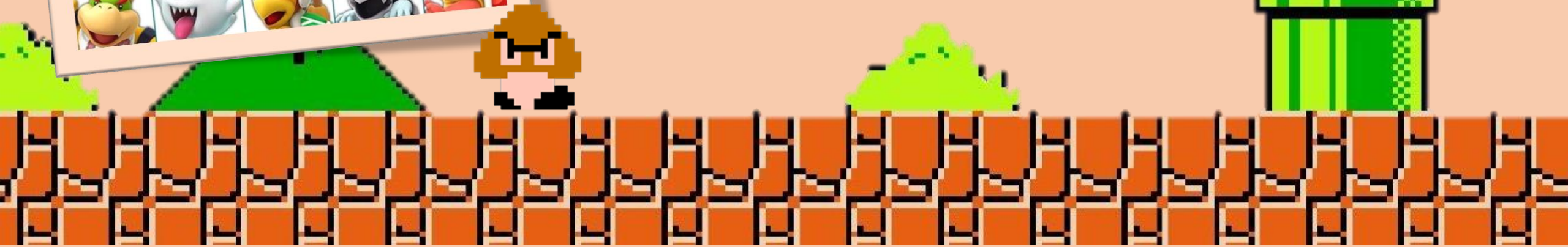
Décomposition

Trombinoscope de personnage

Choix des critère

Elaboration des règles

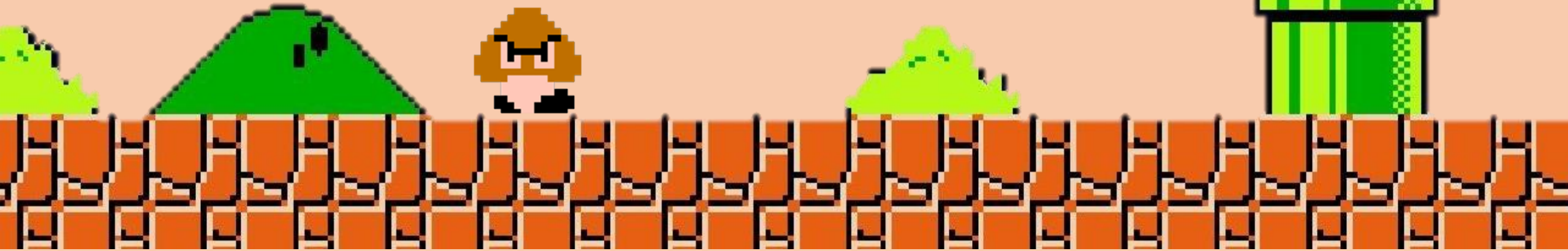
Vérification



Attributs

Les attributs retenus sont:

- 👤 espeece : humain, reptiles, singes, autres
- 👤 cheveux : blond, chatain, chauve, brun, rousse
- 👤 couvre_chef : casquette, couronne, rien
- 👤 yeux : bleus, noirs, jaunes
- 👤 sexe : homme, femme, autre
- 👤 dents : visibles, invisibles
- 👤 oreilles : V/F
- 👤 camp : gentil / méchant
- 👤 peau : blanche / verte / jaune / marron / rousse / grise
- 👤 moustache : V/F



Le Système Expert : Chainage avant

Nom des
personnages

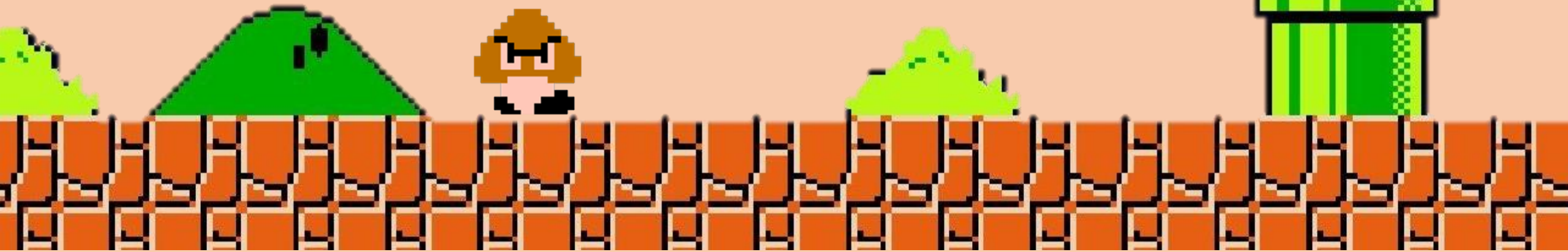
Base de règle

Système
expert

Résultat !

Utilisateur

Base de Fait



Comment
deviner le
personnage de
L'IA ?

Personnage
choisi

Base de règle

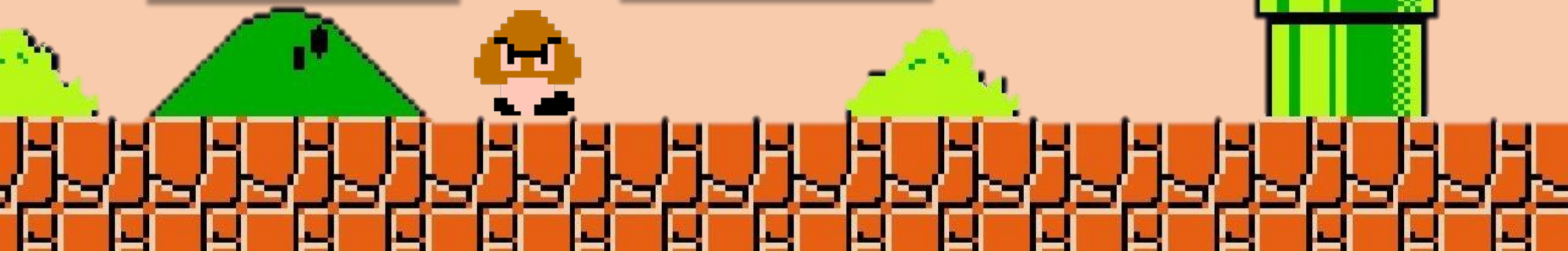
Base de Fait
(Attribut
personnage)

Réponse
(oui/non)

Utilisateur

Questions

Système
expert



Pistes d'améliorations

L'IA manque de rapidité pour deviner les personnages de l'utilisateur.

Solution : Améliorer le choix aléatoire des questions !

Modèle vu en TP2 d'apprentissage :

DEBUT :

Si IA a gagné :

Donner 1 pt à la dernière question posée

Sinon :

Ne rien faire

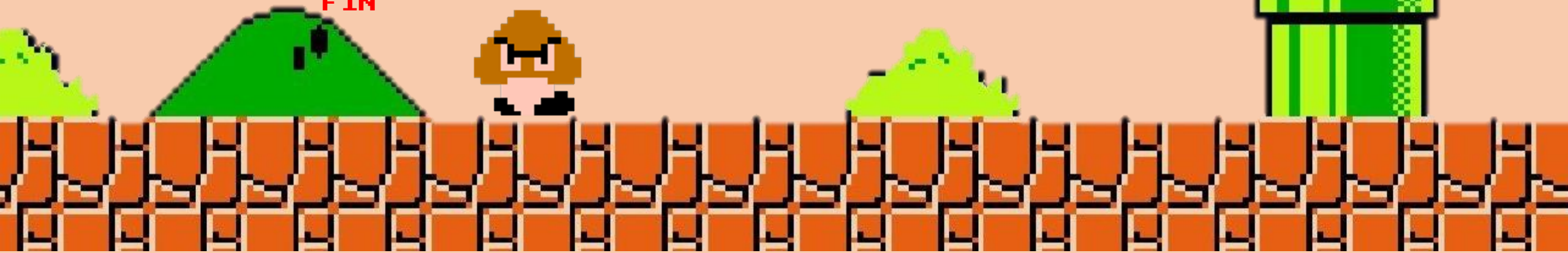
FIN

DEBUT : (après chaque réponse de l'utilisateur)

Nb_perso_elimines = calcul_perso_elimines()

Donner [Nb_perso_elimines] points à la dernière question posée

FIN





Merci de
votre
attention !

