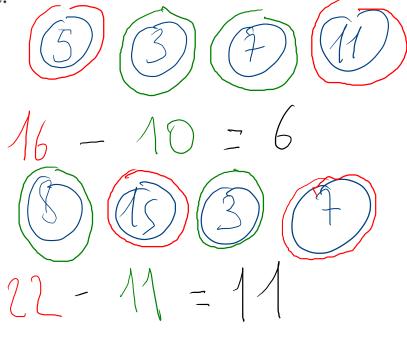
Exercice 5 – Jeu à deux joueurs

Considérons une rangée de n pièces de valeurs v_1, \ldots, v_n et le jeu suivant à deux joueurs : à chaque tour, le joueur peut prendre soit la pièce la plus à gauche, soit la pièce la plus à droite. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de pièce. On cherche à calculer le gain optimal du joueur qui commence; on considérera que les deux joueurs adoptent une stratégie qui maximise leur profit final. Par exemple, pour 5, 3, 7, 11 le gain optimal pour celui qui commence est 16(11 + 5); pour 8, 15, 3, 7 ce sera 22(7 + 15).

Q 5.1 Indiquer une rangée de pièces pour laquelle il n'est pas optimal pour le premier joueur de commencer par prendre la pièce de plus grande valeur. Autrement dit, cette stratégie gloutonne n'est

pas optimale.



le deuxième exemple montre bien qu'il n'est pas toujours

le premier joueur pourra déterminer en O(1) le choix optimal à chaque tour en consultant les données précalculées. Soit oft (i, j) la oliférence Score - score 2 si la steux suivent la stratégie optimale run la rangée v.,.., v. $apt(i,j) = v_i \quad Si \quad i = j$ opt $(i,j) = \max\{T_i - \text{apt}(i+1,j), T_j - \text{apt}(i,j)\}$ Scorez-Score, sur la rangée Vi+11", Vi D(4j) = Si S'il fant choisin V.

3 S'il fant choisin V.

Q 5.2 Donner un algorithme en $O(n^2)$ pour calculer une stratégie optimale pour le premier joueur. Etant donnée la rangée initiale, l'algorithme calculera en $O(n^2)$ les informations nécessaires, et ensuite

Pour i Dant de 1 à no faire Comparité opt [i, i] (vi)

nbde sous-pto x Complex to par sow-pto is [ii] < i pour l'allat de 2 à m faire 2 × O(1)

Pour i alat de 1 à m-l-1 faire 2 O(n²)

si v[i] - opt[i+1,j] > V[j] - opt[i,j-1] olors opt [ij] = v[i]-opt[i+1,j] つしては Simon opt [ij] a v [ij] - opt [ij]-1]
o [ij] < j retourner s