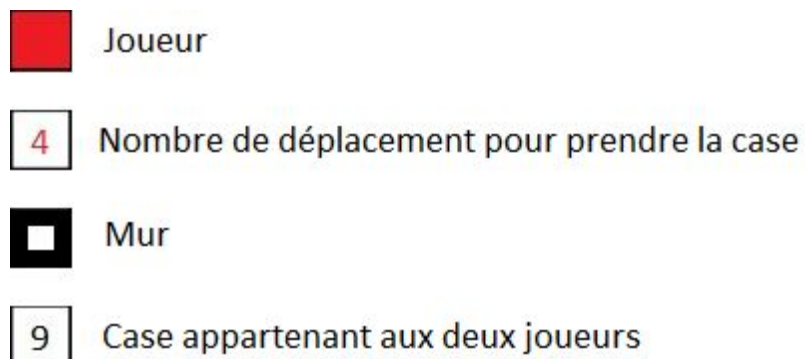


SEHIER Donatien
LECLEIR Alex

Rapport du Projet d'intelligence artificielle Création d'une IA pour le jeu TRON



Voici ci-dessus le retour de notre fonction d'évaluation une fois l'algorithme de Dijkstra effectué. Il ne reste plus qu'à compter le nombre de case appartenant à chaque joueur et lors de chaque tour les joueurs essayeront d'avoir le plus grand territoire possible (maximisation du territoire).

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 1 | 1 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | | | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | |

L'algorithme retournera la valeur du plateau selon le joueur. Par exemple la valeur du plateau pour le joueur rouge sera 29 et la valeur du plateau pour le joueur bleu sera 57.