

LE FIL D'ARIANE

Introduction

La recherche de chemin, couramment appelée **pathfinding** par anglicisme, est un problème de **l'intelligence artificielle** qui se rattache plus généralement au domaine de la planification et de la recherche de solution.

Il consiste à trouver comment se déplacer dans un environnement entre un point de départ et un point d'arrivée en prenant en compte différentes contraintes.



Le but du projet est donc de résoudre un labyrinthe à l'aide d'un algorithme. Pour cela vous allez devoir continuer le code du fichier `solver.py`.



Les applications du pathfinding sont multiples, allant par exemple de la gestion des déplacements dans un **jeu vidéo**, à ceux d'un **robot** entre des obstacles, du problème classique du voyageur de commerce, à la restauration des erreurs de transmissions.

L'objectif est de faire un algorithme **le plus rapide possible**. Il n'y a pas vraiment d'intérêt à écrire toutes les étapes du chemin une par une.

Soyez créatif !

Si vous voulez aller plus loin, vous pouvez essayer de le faire par vous-même, sinon il existe plusieurs disponibles sur internet comme le « A-star » ou le « Dijkstra ».