

Projet Fil Rouge - Reinforcement Learning

Développement d'une IA pour le jeu 2048

Antoine Barbosa

Aurélien Febvre

Résumé

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Praesent semper orci et purus. Nulla eu felis in lacus mollis facilisis. Maecenas porta. Vestibulum ultricies, justo quis sodales molestie, nisi diam blandit arcu, eget egestas mauris enim a lectus. Phasellus ac dolor in augue venenatis vulputate. Praesent adipiscing. Aliquam adipiscing luctus ipsum. Vivamus non elit nec risus convallis lobortis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Nulla facilisi. Sed consequat pellentesque dui.

Table des matières

I	Introduction - Etat de l'art	2
1		2
1.1	Praesent	2
1.1.1	Titre	2
1.2	Quisque	2
2	Où on est	2
3	Où on va (peut-être ?)	2
II	Bases théoriques	2
4		3
III	Application au 2048	3
IV	Résultats et conclusion	3

Première partie

Introduction - Etat de l'art

Dans cette partie, nous allons commencer par faire un pas en arrière pour aborder le domaine du reinforcement learning (apprentissage par renforcement) avec une perspective plutôt large, avant de rentrer plus dans les détails à partir de la partie suivante.

1 Un bref retour en arrière

1.1 Praesent

Praesent adipiscing nisi id augue consectetur ultrices. Aenean hendrerit tortor

1.1.1 Titre

1.2 Quisque

Quisque dolor odio, aliquam quis, placerat sed, hendrerit eu, magna. Cras at

Titre Quisque dolor odio, aliquam quis, placerat sed, hendrerit eu, magna. Cras at turpis et mi imperdiet lobortis. Nam eu massa et eros congue gravida. Sed

Titre Quisque dolor odio, aliquam quis, placerat sed, hendrerit eu, magna. Cras at turpis et mi imperdiet lobortis. Nam eu massa et eros congue gravida. Sed

2 Où on est

3 Où on va (peut-être ?)

Figure 1 shows a boat.



FIGURE 1 – A boat.



(a) Coffee.



(b) More coffee.

FIGURE 2 – The same cup of coffee. Two times.

Deuxième partie

Bases théoriques

4

Troisième partie

Application au 2048

Quatrième partie

Résultats et conclusion