

Deep Checker

Apprentissage statistique et intelligence artificielle

Arthur Correnson, Igor Martayan, Manon Sourisseau

Projet de Statistiques, ENS, 2021

Introduction

- Construction d'une **heuristique** évaluant la qualité des coups
- Nécessité d'un grand nombre de partie de jeu de dames



Plan de la présentation

1. Génération de données et simulateur
2. Modèles et heuristiques

Génération de données et simulateur

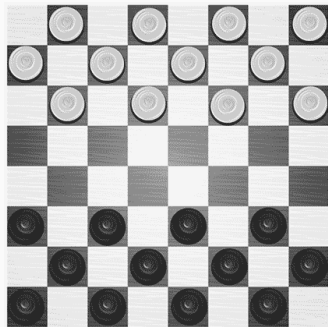
- Besoin d'un grand nombre de données
- Générer beaucoup de parties rapidement et de manière compacte en mémoire
- Ecriture d'un simulateur dans le langage C

Création d'un simulateur

- 64 cases, 32 cases possibles
- 3 états possibles par cases :
Vide, pion blanc, pion noir

Représentation de l'état du plateau par
un entier de 64 bits (2×32 bits)

exemple : 1111 1111 1111 0000 0000
0000 0000 0000 // 0000 0000 0000
0000 0000 1111 1111 1111



Modèles et heuristiques
