Recherche du meilleur coup à jouer au Rummy

===

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Logiciel multimédia

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

Le programme suivant permet déjà de préparer le jeu d’un joueur (tout en haut), le plateau de jeu au centre, et la pioche est visible en bas.

Pour piocher, on peut soit cliquer sur le bouton Pioche, soit faire un clic dans la pioche. Il est aussi possible de remettre un jeton du joueur dans la pioche par clic sur le jeton.

Pour placer un jeton sur le jeu, on peut le prendre par un clic droit dans le jeu du joueur, puis faire un clic droit sur le jeton proche d’où on veut le mettre.

Le bouton « Best play » est censé jouer le meilleur coup pour le joueur (pas possible de revenir en arrière, le mieux est de prendre une copie d’écran avant de lancer le Best play).

Actuellement le best play est très partiel et n’essaie que des blocs de 3 disjoints.

Les deux fichiers fournis :

 rummy\_graph.py + best\_rummy\_steps\_0.py

Représentation des jetons :

0x07 est un 7 rouge d’après les couleurs :

colors = ["red", "blue", "orange", "black"]

Représentation du jeu du joueur et du plateau de jeu :

# Données du jeu

j1 = [0x7, 0x9, 0xD, 0x1D, 0x21, 0x22, 0x27, 0x2B, 0x2C, 0x2D]

game = [

    [0x3, 0x4, 0x5, 0x6],

    [0x12, 0x13, 0x14],

    [0x1A, 0x1B, 0x1C],

    [0x23, 0x24, 0x25, 0x26, 0x27, 0x28, 0x29, 0x2A],

    [0x2A, 0x2B, 0x2C, 0x2D],

    [0x1, 0x11, 0x31],

    [0x2, 0x12, 0x22],

    [0x33, 0x34, 0x35]

]

Défi :

* Modifier find\_best(j1,game) pour obtenir le meilleur coup possible
* On a le droit à l’IA tout en devant être capable d’expliquer l’algorithme.
* Une série de cas de tests seront donnés en plus de l’exemple actuel.
* Ce défi peut se relever seul ou à deux.
* Ordre de grandeur 3 périodes.