|  |
| --- |
| Intelligence artificielle |
| Les Fous-Fous |
| Partie 1 |

|  |
| --- |
| ISMAIL Amine – GIRARD Thierry  30/09/2017 |

### Question 1 – Comment modéliser un plateau de jeu ? Préciser les avantages / inconvénients de votre représentation.

Pour modéliser le plateau de jeu du jeu "Les Fous-Fous", le plus simple serait de faire un tableau de taille 8x8. Chaque case contiendrait une valeur assignée à une énumération contenant les valeurs suivantes :

* Empty : 0
* White : 1
* Black : 2
* Useless : 3 (Cases inatteignables car déplacement en diagonale)

Avantages : Simplification du traitement du plateau (sauvegarde, visualisation)

Inconvénients : Prend plus de place en mémoire qu’un plateau optimisé

Possibles améliorations : Retirer l’état « Useless » et parcourir le tableau en sautant les cases inutiles, cependant le code sera moins compréhensible.

### Question 2 – Comment déterminer si une configuration correspond à une fin de partie ?

Pour détecter si une partie est finie, un des joueurs doit avoir un score égal à 16 (tous les pions de l'adversaire).

### Question 3 – Essayez d’identifier les paramètres sources de difficulté dans ce jeu. Quel est le facteur de branchement maximal de ce jeu ?

Les paramètres sources de difficulté dans ce jeu sont les contraintes imposées par celui-ci (Etre obligé de prendre, être obligé de menacer...). Le facteur de branchement maximal est de (en début de partie) :

* 9 pions qui peuvent bouger dans 4 directions 6 pions qui peuvent bouger dans 2 directions 1 pion qui peut bouger dans 1 directions

On a un total de 49 possibilités en début de partie.

### Question 4 – Existe-t-il dans ce jeu des coups imparables, permettant la victoire à coup sûr d’un des joueurs ?

Il n'existe pas de coups imparables, le meilleur coup étant de prendre un pion adverse sans être menacé par un pion ennemi ensuite.

### Question 5 – Quels sont les critères que vous envisagez de prendre en compte pour concevoir des heuristiques d’estimation de configuration de jeu (donner au moins 3 critères)

3 critères pour une heuristique :

* Avoir le meilleur score possible (et supérieur à celui de l’adversaire) après N coups
* Est-ce que le coup joué met un de nos pions danger ?
* Si c'est à notre tour de jouer, est ce que l'ennemi à un pion menacé

### Question 6 – Est-il souhaitable pour ce jeu d’adopter une stratégie particulière en début, milieu ou fin de partie ?

### Question 7 – Donnez un majorant du nombre de coups dans une partie. Détaillez les techniques que vous comptez mettre en œuvre pour respecter une contrainte de temps imposée sur la durée totale d’une partie.