



Rapport TP EIAH

Par

DI CARLO Benjamin
Sensibilisation à la Recherche
Scientifiques



MODELE ET DESCRIPTION

Ci-dessus le code de mon modèle de l'apprenant.

```
/* Modele de l'apprenant */
typedef struct{
    int nb_tours_jouer;
    int nb_meilleurs;
    int nb_strat_nbMax;
    int nb_strat_distanceMax;
    int nb_strat_deltaMax;
    int conseil_donner_avant;

    // [expert utilise, user utilise pas quand expert l'utilise]
    int diffRaccourci[2];
    int diffVille[2];
    int diffCollision[2];

    char rejouer;
} t_modele;
```

Il comprend 10 paramètres ; dont 3 paramètres qui sont des compteurs du nombre de stratégies employées par l'apprenant. Un compteur qui se charge du nombre de fois où le joueur à utiliser le meilleur choix possible. Un compteur simple qui permet de savoir combien de tour le joueur à passer.

Puis les paramètres très importants du modèle sont 3 tableaux qui contiennent 2 valeurs chacun pour chaque concept du jeu. Une valeur représente le nombre de fois que l'expert l'utilise et l'autre correspond au nombre de fois pour l'utilisateur en fait l'usage en même temps que l'expert.

La dernière valeur est un caractère ('o' ou 'n') permettant de savoir si le joueur veut rejouer après un conseil.

CONSEILS ET GUIDAGE DISCRET

Nous allons voir ici les conseils qui sont donnés à l'apprenant et comment ils respectent les 8 premiers principes de guidage discret.

LES CONSEILS

Lorsque l'apprenant joue notre modèle – en fonction des paramètres vue précédemment – va donner quelques conseils lorsqu'il se trompe.

Les conseils indiqueront une indication sur son erreur (quel concept il aurait dû utiliser) et quel aurait été le résultat produit s'il avait bien joué. On lui offre la possibilité de rejouer.

De plus s'il est amené à pouvoir gagner et qu'il ne le fait pas on le signale aussi.

PRINCIPE DE GUIDAGE DISCRET ET CES CRITERES

Comme demander dans l'énoncé j'ai essayé de répondre aux 8 critères de guidage discret.

Pour répondre au premier critère qui est le plus compliqué j'ai choisi de compter pour chaque concept du jeu (Collision, Raccourci, Ville), le nombre de fois où l'expert en aurait choisis un et le nombre de fois où le joueur a choisis ce même concept sur le même tour.

Ainsi en faisant ce calcul lorsque le joueur n'utilise pas le bon concept ou aucun des concepts, alors que l'expert l'aurait fait et que le joueur l'utilise mal habituellement on donne un conseil au joueur pour qu'il s'en rende compte et on lui offre la possibilité de rejouer son tour.

Pour ce qui est de stopper le joueur lorsqu'il va perdre je le fais différemment. En effet je ne vérifie pas s'il va perdre mais plutôt s'il peut gagner et que son choix ne conduit pas à la victoire.

Dans ce cas-là je lui donne un conseil lui disant qu'il pourrait gagner en jouant autre chose et lui laisse la possibilité de rejouer son coup.

Pour gérer le fait que le joueur ne soit pas submergé de conseils j'ai choisi de faire en sorte que seulement 1 conseil sur 2 lui soit donné.

Enfin, je pense à systématiquement féliciter le joueur lorsqu'il joue parfaitement comme l'expert.