

ÉCOLE DES MINES DE SAINT ÉTIENNE

DÉFI : INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

UP3 - AI PRACTICE AND TECHNOS : SIMULATION

Compte rendu du projet de simulation



Kalomé BOTOWAMUNGU

Nicolas DUNOU

Étienne-Théodore PRIN

Benjamin TESSIER

Timothé TOURNIER

Table des matières

1 Situation et solution proposée	1
1.1 Situations	1
2 Évaluation de notre solution	2
3 Résultat	2
4 Choix d'implémentation	2
5 Glossaire	2

1 Situation et solution proposée

1.1 Situations

Nous avons adapté le jeu Pac-Man pour la simulation multi-agents d'un système complexe. Les agents sont les Pac-Mans qui ont pour objectif de récupérer les pac-gommes, appelés fruits par la suite à travers le labyrinthe. Un exemple est la figure 1

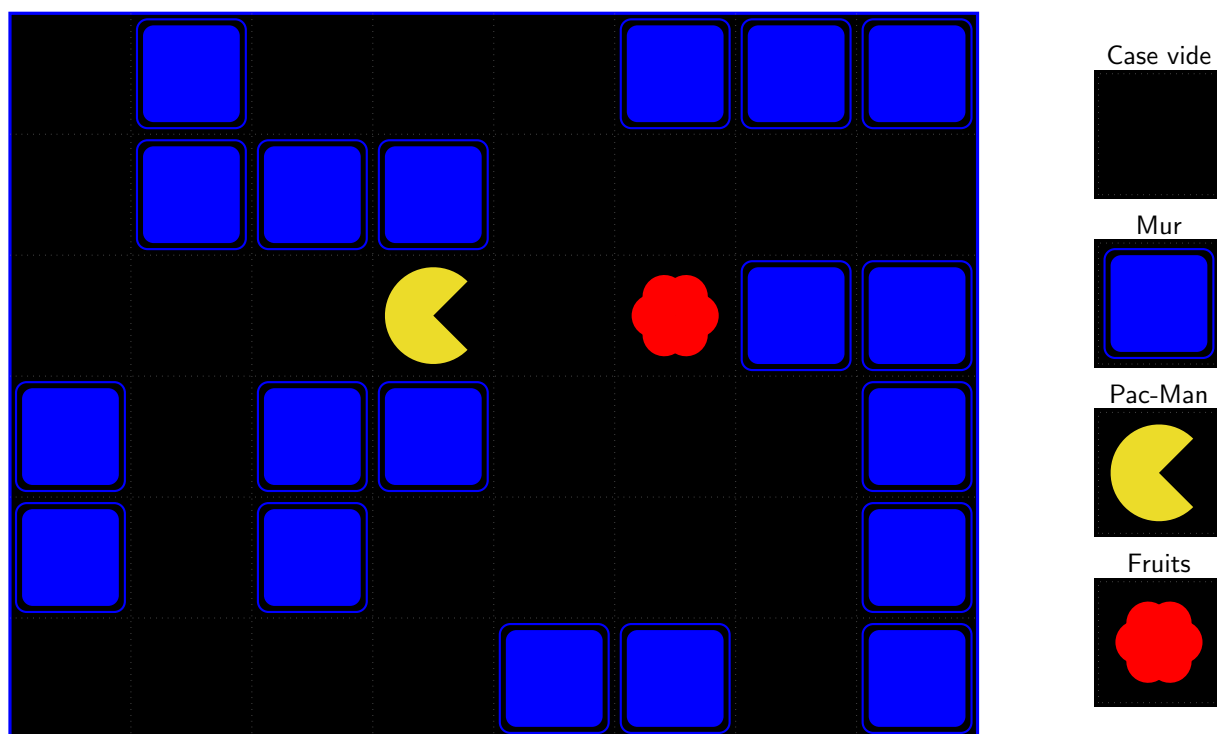


FIGURE 1 – Exemple du jeu

2 Évaluation de notre solution

3 Résultat

4 Choix d'implémentation

5 Glossaire