

TOURNOI GOMOKU

Module B5 - Intelligence Artificielle

Le tournoi Gomoku est la phase finale du projet Gomoku. Cette épreuve va vous permettre de mesurer les performances de votre IA par rapport à celles des autres groupes.

Soyez rapides et précis !

1. RÈGLES

- Le tournoi se déroulera selon les règles du Gomoku Ninuki spécifiées dans le sujet du projet;
- Les règles
- Votre IA devra respecter scrupuleusement les règles en vigueur, sous peine de perdre instantanément le match;
- Votre IA devra jouer dans le temps qui lui est imparti, sans quoi elle perdra le match. CE timeout correspond à l'intervalle ;
- Il n'y a pas de limite de temps globale, le match peut durer aussi longtemps qu'il le faut pour déterminer un vainqueur.

Astuces :

- Vous ne savez pas explicitement si vous jouez les noirs ou les blancs, c'est à vous de le déterminer;
- Votre IA aura bien l'intégralité du temps indiqué par le timeout pour jouer. Cela dit, ne prenez pas de risques, et visez un peu en dessous du temps imparti...
- Vous ne connaissez pas le timeout à l'avance. Prévoyez d'adapter automatiquement votre IA selon le temps disponible.

2. MODALITÉS ET ENVIRONNEMENT

2.1. MODALITÉS

- Chaque personne ne peut uploader qu'un nombre limité d'IA;
- Seule la meilleure IA d'un groupe de projet sera retenue dans le décompte final.

2.2. ENVIRONNEMENT

- Chaque IA sera exécutée sur une machine individuelle ayant des performances équivalentes à celle de son adversaire.
- Une VM est fournie en annexe correspondant à l'environnement dans lequel s'exécutera votre IA. Considérez-la comme une référence, notamment concernant les langages disponibles et les versions de packages.
- Le serveur de jeu est présent sur la VM

3. PACKAGING DE L'IA

- Vous devez packager votre IA en un seul binaire. Si c'est un script, faites en un seul fichier;
- Votre IA doit contenir un arbitre, car vous ne pourrez pas interroger le serveur de jeu sur la validité d'un coup.
- Votre IA doit prendre en paramètre l'adresse du serveur et le port
`./VotreIA adresse port`
- Attention à respecter le protocole de communication TCP spécifié en annexe.

4. SITE WEB ET CONTACT

Le site web du tournoi se trouvera à cette adresse : <http://acsel.epitech.eu/gtournement>

Vous pouvez contacter l'ACSEL à cette adresse : acsel@epitech.eu

Règles du Gomoku Fight Club

- Il est interdit de parler du Gomoku Fight Club.
- Il est interdit de parler du Gomoku Fight Club.
- Si une IA ne respecte pas les règles ou ne réagit pas avant le timeout, le match est terminé.
- Seulement deux IA par match.
- Plusieurs matchs peuvent se dérouler en même temps.
- Pas de debug, ni de GUI.
- Le match continueront aussi longtemps que nécessaire.
- Si c'est votre premier upload sur le tournoi Gomoku, vous devez combattre.