

## Description de projet personnel : jeu de plateau, bot naïf

L'idée ici est de construire et d'implémenter une intelligence artificielle. On présentera aussi l'implémentation du jeu en programme informatique, ici en Python.

### I – Implémentation et joueur humain

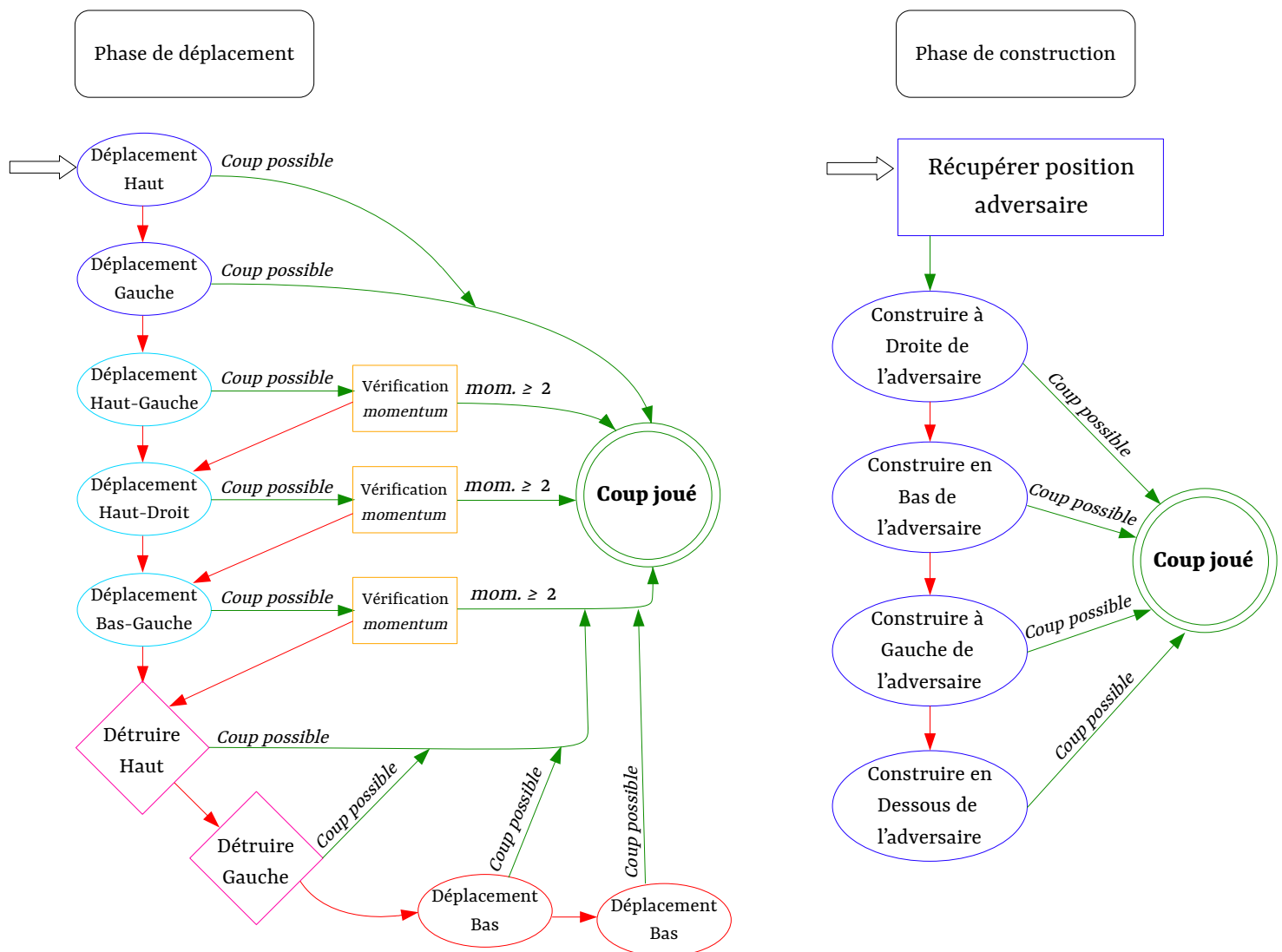
Les données du jeu seront stockées à l'aide d'une matrice et de 6 variables. Une liste de taille  $n$  contenant des listes de taille  $p$ . Chaque valeur liste( $x,y$ ) contient au choix :

- un marqueur sous forme de chaîne de caractère représentant un joueur (ex : « j1 »)
- un entier naturel donnant la valeur de la case.

La grille est initialisée avec le marqueur du premier joueur en (1,1) (son camp étant la case (0,0)), le marqueur du deuxième joueur en ( $n-2,p-2$ ) (son camp étant la case ( $n-1, p-1$ )). J'ai choisi d'afficher l'état du jeu uniquement dans l'interpréteur python. Les directions sont manipulées avec des chaînes de caractères et une fonction est dédiée à la conversion : chaîne de caractère → appel de la fonction de déplacement associée.

### II – Bot naïf

Le bot joue naïvement selon une stratégie établie. Elle est représentée ci-dessous (cas du bot en situation départ bas-droit):



Algorithme de la stratégie utilisée par le bot naïf