

Description de projet personnel : jeu de plateau, bot naïf

L'idée ici est de construire et d'implémenter un bot (joueur piloté par l'ordinateur). On présentera aussi l'implémentation du jeu en programme informatique, ici en Python.

I – Implémentation et joueur humain

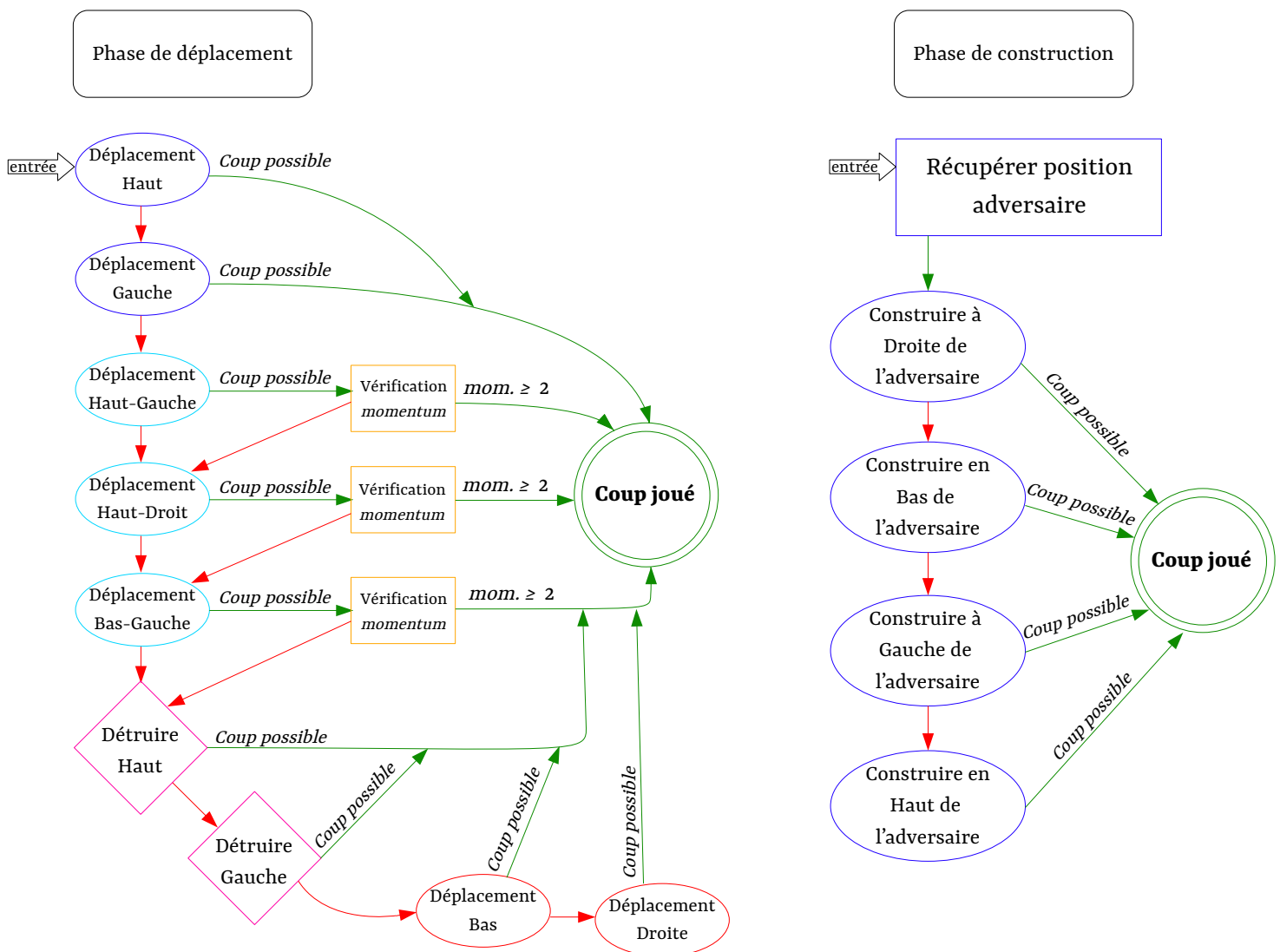
Les données d'une partie seront stockées à l'aide d'une matrice (une liste de taille n contenant des listes de taille p) et de 6 variables. Chaque valeur liste(x,y) contient au choix :

- 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 (**camp** en (n-1, p-1))):



Algorithme de la stratégie utilisée par le bot naïf