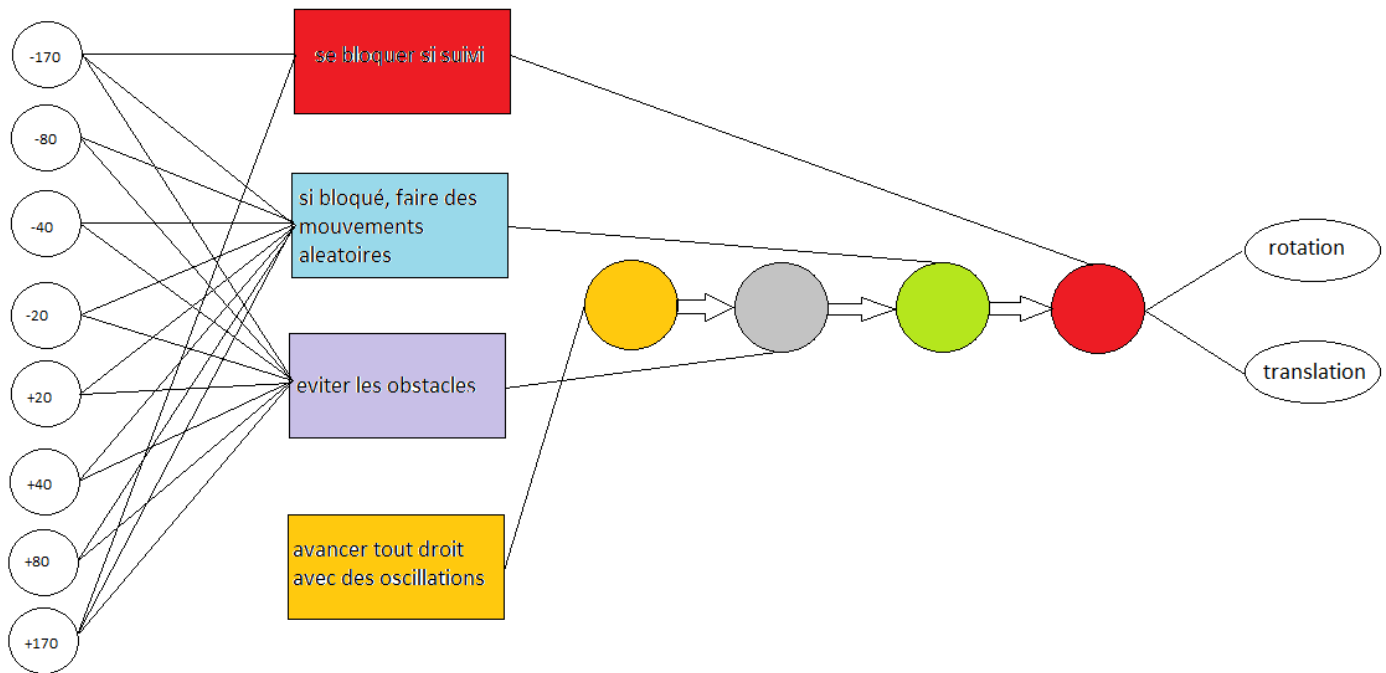


# Projet 3 IA & Ro

## Architecture de subsomption :



## Comportements issus de l'évolution :

- Eviter les obstacles : algorithme génétique sur une carte dense.

## Stratégies et Algorithmes explorés :

- Réseau de neurones avec 20 neurones sur la couche cachée.
- Mutation gaussienne.
- Algorithme (1+1)-ES.
- Fitness favorisant le nombre de cases explorées.
- Entraînement sur différentes cartes
- Fitness favorisant une vitesse de déplacement maximale et un minimum de rotation.
- Fitness qui diminue avec la proximité des robots.