

TIPE: Apprentissage d'échantillon d'arbres à la gestion d'un village de jeu vidéo

Eric et Sylvain

Table des matières

1	Carte de jeu	2
2	Arbres	2
3	Villages	2

1 Carte de jeu

La carte de jeu est une matrice carré de chunks : elle est encodée sous forme d'une matrice de matrices carrés. Un chunk est un bloc carré de tuiles. Une tuile contient un éventuel bâtiment et son élévation.

2 Arbres

3 Villages