**AlphaGo** est un [programme informatique](https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_program) qui joue au [jeu de plateau](https://en.wikipedia.org/wiki/Board_game)[Go](https://en.wikipedia.org/wiki/Go_(game)) qui est un [jeu de table](https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_game) qui implique des pions ou des [*pièces*](https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_board_games#pieces) déplacées ou placées sur une surface pré-marquée ou "plateau", selon un ensemble de règles.  . [[1]](https://en.wikipedia.org/wiki/AlphaGo#cite_note-1) Il a été développé par [DeepMind](https://en.wikipedia.org/wiki/DeepMind), une société d'intelligence artificielle fondée en Septembre 2010 et [acquis](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_mergers_and_acquisitions_by_Google) par [Google](https://en.wikipedia.org/wiki/Google)[[4]](https://en.wikipedia.org/wiki/DeepMind#cite_note-4) en 2014, l’objectif de l’entreprise est de résoudre l’intelligence qu’ils essaient d’atteindre en combinant les meilleurs techniques de l’apprentissage automatique pour créer des puissants programmes d’apprentissage à usage général et c’est la société qui a créé un réseau de neuronnes qui apprend comment jouer à des jeux videos d’une manière similaire à celle de l’homme.

AlphaGo avait trois successeurs bien plus puissants, appelés **[AlphaGo Master](https://en.wikipedia.org/wiki/AlphaGo_Master" \o "AlphaGo Master)** qui est une version de DeepMind de du logiciel AlphaGo qui a été utilisé pour la premiére fois pour jouer à des jeux contre des joueurs professionnels  sous le nom de compte 'Magister' qui a été changé en « Master » par la suite Master a joué au rythme de 10 matchs par jour. Beaucoup ont rapidement soupçonné qu'il s'agissait d'un joueur IA en raison de peu ou pas de repos entre les jeux. Après avoir remporté son 59e match, il a été révélé dans le salon de discussion que Master était contrôlé par l' équipe [DeepMind](https://en.wikipedia.org/wiki/DeepMind)

**[AlphaGo Zero](https://en.wikipedia.org/wiki/AlphaGo_Zero" \o "AlphaGo Zero)**qui a été formé avec 64 travailleurs et 19 serveurs , Zero ne percevait que les pierres de la carte, l’IA s’est engagée dansl’apprentissage par renforcement  jouant contre elle-même jusqu'à ce qu'elle puisse anticiper ses propres mouvements et comment ces mouvements affecteraient le résultat du jeu.  Au cours des trois premiers jours, AlphaGo Zero a joué 4,9 millions de matchs contre lui-même en succession rapide, il a développé les qualifications exigées pour battre les humains supérieures en quelques jours, contrairement au alphaGo plutôt qui a pris des mois de formation pour atteindre le même niveau

[**AlphaZero**](https://en.wikipedia.org/wiki/AlphaZero) qui est un programme informatique développé par deepmind pour maitriser les jeux d’échecs, l’algorithme utilise une approche similaire à alphaGo Zero Le 5 décembre 2017, l'équipe DeepMind a publié une [préimpression](https://en.wikipedia.org/wiki/Preprint) présentant AlphaZero, qui, dans les 24 heures suivant la formation, a atteint un niveau de jeu surhumain en battant les programmes de champion du monde