Étude sur l'application de joueurs artificiels sur un jeu de stratégie en temps réel

Dimitri Cocheril-Crèvecœur 2023-2024

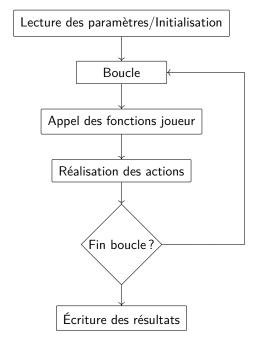
Table des matières

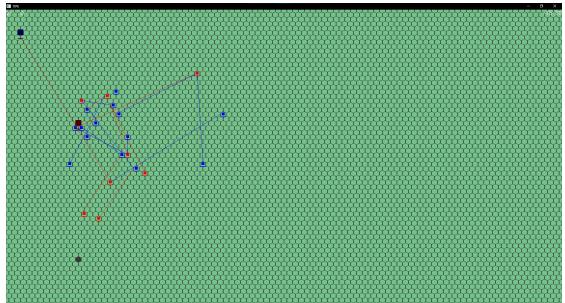
1	Introduction
2	Moteur de jeu 2.1 Architecture
3	Joueur aléatoire
4	Joueur MCTS 4.1 Principe 4.2 Implémentations 4.3 Résultats
-	Joueur "DPF" 5.1 Principe

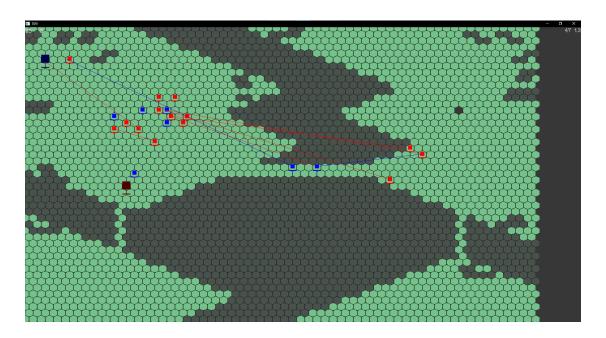
1 Introduction

2 Moteur de jeu

2.1 Architecture







- 2.2 A-star
- 3 Joueur aléatoire
- 4 Joueur MCTS
- 4.1 Principe
- 4.2 Implémentations
- 4.3 Résultats
- 5 Joueur "DPF"
- 5.1 Principe
- 5.2 DB-Scan