

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

Dimitri COCHERIL-CRÈVECŒUR

2023-2024

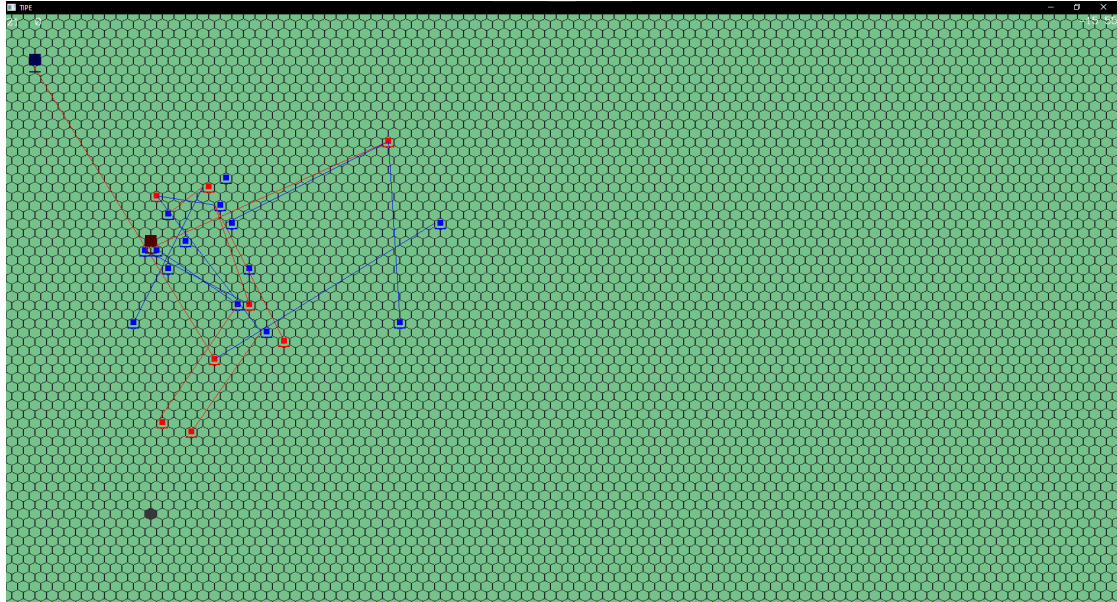
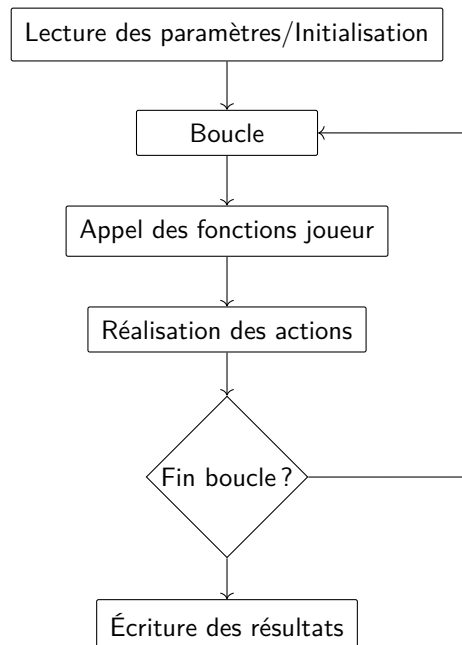
Table des matières

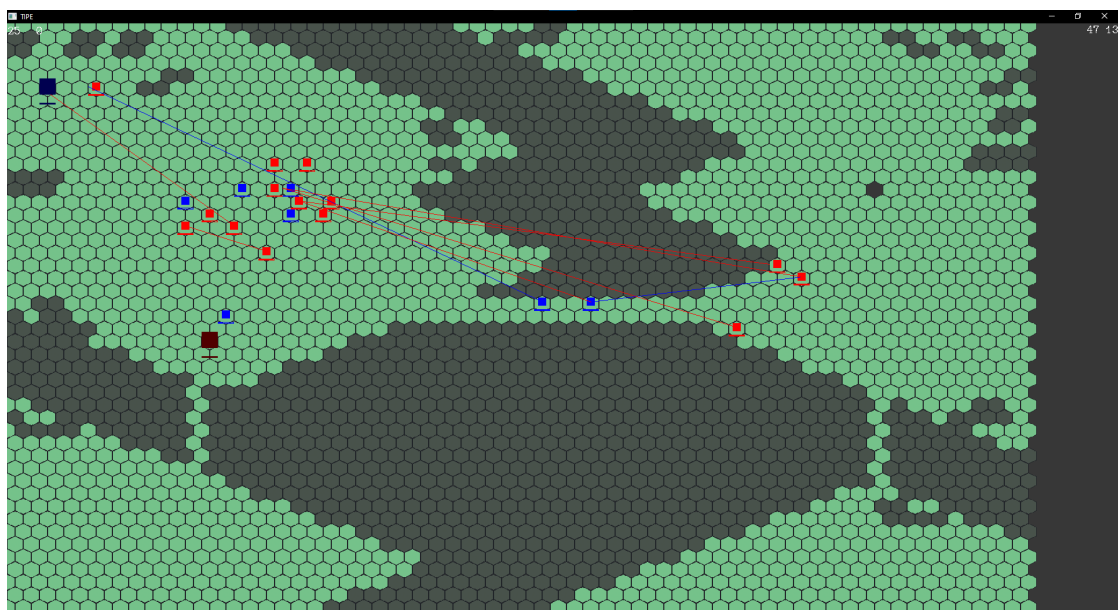
1	Introduction	2
2	Moteur de jeu	2
2.1	Architecture	2
2.2	A-star	3
3	Joueur aléatoire	3
4	Joueur MCTS	3
4.1	Principe	3
4.2	Implémentations	3
4.3	Résultats	3
5	Joueur "DPF"	3
5.1	Principe	3
5.2	DB-Scan	3

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