

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

Dimitri COCHERIL-CRÈVECŒUR

2023-2024

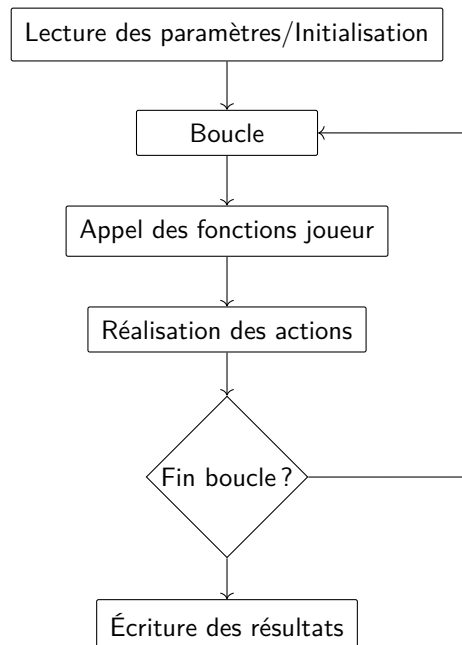
Table des matières

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

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 groupe/portfolio

5.1 Principe

5.2 DB-Scan