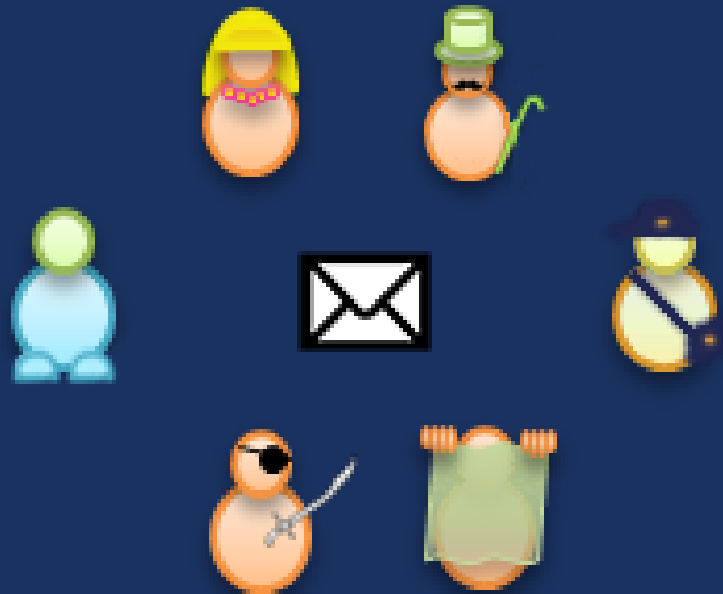


# PROJET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

ELODIE COCQ – PAUL BAUDY



# ENVIRONNEMENT DYNAMIQUE

- Placement des PNJ aléatoire dans la salle
  - Chaque lancement est différent
- Animation des PNJ selon une logique floue
  - En fonction du profil et de l'état des quêtes



# ÉTATS DE GUS

- Animation de Gus selon une logique floue

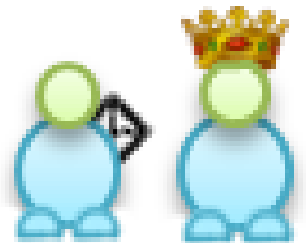
- En fonction de sa patience et sa vigueur



- État de la simulation représenté par Gus

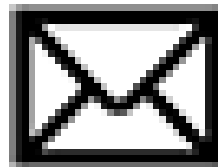
- Lettre portée ou non

- Échec ou succès de la simulation



# SIMULATION AVEC UN SCÉNARIO

- Succession de quêtes à suivre pour comprendre
- Ensemble de dialogues par automates
- Histoire basée sur une lettre



# POUR QUI EST CETTE LETTRE ?

- Rencontre avec le postier
- Recherche de Stan
  - Personne ne se présente comme Stan
  - Finir les quêtes pour obtenir les 3 indices
  - Gus comprend qui est Stan



# DE QUI EST CETTE LETTRE ?

- Stan demande de l'aide pour déterminer l'auteur
  - Analyse de la lettre
  - Récupération du profil supposé
  - Association avec un nom connu
- S'il ne trouve pas, Gus doit reparler aux PNJ

# MÉMOIRE DE GUS

- Analyse de chaque conversation
  - Gus est plus ou moins attentif selon son état
- Détermination d'un profil pour le PNJ
  - Selon le lexique et l'intonation employés
  - Historique des profils reconnus conservé

# FIN DE LA SIMULATION

- 2 fins possibles
  - Gus découvre toute la vérité
  - Gus meurt d'épuisement





# CONCLUSION

- Dynamisme visuel pour aider Gus
- Scénario autour d'une lettre égarée
- Utilisation de la mémoire de Gus

# MERCI DE VOTRE ATTENTION

