

# Jeu de dressage

**Catégorie : Jeux en grille****Numéro de projet : 6****Identifiant : DRESSAGE**

## Contexte et objectif

On veut "dresser" un animal par un conditionnement "bâton/carotte" (ou punition/récompense). L'animal a au départ un comportement complètement erratique (aléatoire) et évolue dans un territoire (une grille) comportant des lieux, et dans lequel il peut interagir avec des objets ou personnes. Il ne sait pas ce qui est "bien" ou ce qui est "mal". Lorsque l'animal fait quelque chose jugé "bien", on lui donne une récompense. Lorsque l'animal fait quelque chose jugé "mal", on le punit. Lorsque c'est neutre, on ne fait rien. L'évolution de l'animal dans son environnement, se décrit sous le quintet suivant : (actions, lieux, sous-lieux, objets, personnes).

- ✓ L'animal a un certain nombre d'actions disponibles : marcher, manger, faire ses besoins, crier, jouer, sauter, bouger une patte, s'asseoir, se gratter, etc.
- ✓ Le territoire quant à lui, possède un certain nombre de lieux et sous-lieux définis : le coin jardin (avec des arbres, un bac à sable, du gazon, le massif de fleur, le fumier, etc.), le coin salon (avec le canapé, la moquette, etc.), le coin cuisine (avec l'évier, la poubelle, la table, les chaises, etc.), le coin chambre (avec le lit, le fauteuil, le coffre à jouet, etc.), la salle de bain (avec la baignoire, le lavabo), la buanderie (avec la litière, la machine à laver, etc.), etc.
- ✓ Les objets (une balle, des fleurs, des cailloux, etc.)
- ✓ Les personnes (les enfants, le père, la mère, le voleur, le représentant, un invité, etc.)

## Exigences

☺Gérer une grille de  $N \times N$  cases sur laquelle seront définis des lieux et sous-lieux, placés des objets et des personnes. Les paramètres seront déterminés par l'utilisateur. Gérer un animal qui évoluera dans ce territoire, qui y effectuera un certain nombre d'actions aléatoires au début, qui recevra de la part de l'utilisateur une carotte/une caresse ou le bâton/une réprimande. Permettre à l'utilisateur de tester la réaction de l'animal. Positionner le quintet (actions, lieux, sous-lieux, objets, personnes) manuellement et voir si l'animal accepte ou non de réaliser l'action, et avec quel degré de confiance.

☺☺L'animal doit apprendre à adapter son comportement. Anticiper et classer de manière pondérée les obligations et les interdits. On ne peut pas constamment donner une punition ou une récompense surtout pour des habitudes déjà acquises. On ne fera donc rien dans ces cas-là. Néanmoins, l'animal n'ayant pas reçu de stimuli (punition ou récompense) à des actions désapprendra progressivement sa valeur OUI ou NON. On peut également faire varier la valeur du stimulus (un NON exprimé avec un coup de bâton est plus fort qu'avec une réprimande). De plus, les habitudes évoluant, il se peut qu'une action considérée et apprise par l'animal comme mauvaise à un moment soit à présent tolérée voire encouragée. Et inversement. Il doit donc être possible de "désapprendre" progressivement une habitude acquise et l'inverser.

☺☺☺ Ajouter un système de journal à la première personne, un animal va raconter sa vie : les échanges avec les humains ou même d'autres animaux, les journées typiques, et toutes les activités réalisées ! Ce journal doit être dynamique ou sous forme graphique avec des animations.