

Rapport de projet

Projet Informatique 2 : Qui Oz-ce ?

Antoine Gennart

25 novembre 2015

Table des matières

1	Description de l'algorithme	1
1.1	BuildDecisionTree	1
1.2	GameDriver	1

Introduction

Dans le cadre du cours d'informatique 2 de la faculté des sciences appliquée de Louvain la Neuve, il nous a été demandé de réaliser le célèbre jeu "*Qui est-ce*".

1 Description de l'algorithme

Nous devons implémenter deux fonctions principales : **BuildDecisionTree** qui va créer un arbre de décision le plus optimal possible pour que l'ordinateur pose le moins de questions possibles pour tomber sur la bonne personne. Et **GameDriver**, qui va, à partir de l'arbre créé par le BuildDecisionTree, décider des questions à poser, et s'il n'y a plus de questions à poser, proposer une solution.

1.1 BuildDecisionTree

1.2 GameDriver