

Jeu Motus


UV IA02



TRAN Quoc Gia Cat

BRAHITI Saada

Mode d'emploi pour le lancement du jeu

 GNU Prolog console

```
File Edit Terminal Prolog Help
GNU Prolog 1.4.4 (32 bits)
Compiled May 15 2013, 12:35:56 with i686-w64-
By Daniel Diaz
Copyright (C) 1999-2013 Daniel Diaz
compiling C:/Users/utcpnet/Documents/project_
C:/Users/utcpnet/Documents/project_ia02-maste
| ?- main.
1. AI, 2. Humain
Votre choix:
```

Motus : on a 2 choix possible.

1- Lancement du jeu en tapant main. Le mot doit être de 5 à 10 lettres.


2- Choix du mode IA en tapant 1.

Le joueur entre un mot et l'IA va deviner les mots jusqu'à ce qu'ils soient corrects.

3- Choix du mode Humain en tapant 2.

Le machine va choisir un mot dans le dictionnaire et le joueur va devoir deviner le mot en par exemple 5 fois si c'est un mot de 5 lettres, 6 fois si c'est un mot de 6 lettres et ainsi de suite...

Image 1. Interface

```
 GNU Prolog console
File Edit Terminal Prolog Help
GNU Prolog 1.4.4 (32 bits)
Compiled May 15 2013, 12:35:56 with i686-w
By Daniel Diaz
Copyright (C) 1999-2013 Daniel Diaz
compiling C:/Users/utcpnet/Documents/proje
C:/Users/utcpnet/Documents/project_ia02-ma
| ?- main.
1. AI, 2. Humain
Votre choix: 1.
Votre mot: hello.
h****

Guess: henry
[!,!,*,*,*]

Guess: hecto
[!,!,*,*,!]


Guess: hebdo
[!,!,*,*,!]

Guess: helio
[!,!,!,*,!]

Guess: hello
[!,!,!,!,!]
win

true ? |
```

Image 2. AI

```
 GNU Prolog console
File Edit Terminal Prolog Help
Compiled May 15 2013, 12:35:56 with i686
By Daniel Diaz
Copyright (C) 1999-2013 Daniel Diaz
compiling C:/Users/utcpnet/Documents/pro
C:/Users/utcpnet/Documents/project_ia02-
| ?- main.
1. AI, 2. Humain
Votre choix: 2.
d*****
Votre Proposition: delimi.
delimi
[!,?,*,*,*,*]
Votre Proposition: delmit.
delmit
[!,?,*,*,*,*]
Votre Proposition: dolmen.
dolmen
[!,*,*,*,!,*]
Votre Proposition: dorure.
dorure
[!,*,*,*,*,!]
Votre Proposition: damnee.
damnee
[!,*,*,*,!,!]
Votre Proposition: deviee.
deviee

[!,?,*,*,!,!]
loose
word: diesee

true ?
```

Image 3. Humain

Algorithme AI.

1. Joueur entre un mot
2. AI met la première et la longueur du mot pour ouvrir le bon fichier du dictionnaire (par exemple A7.txt si la première c'est A et la longueur 7). Par la suite, AI va créer une liste de mots de ce fichier.
3. AI vas choisir de manière aléatoire (random) un mot dans cette liste.
4. Le programme du jeu va comparer les 2 mots (le mot entré et le mot choisi par l'IA) et afficher le résultat avec les symboles suivants : ! (pour la lettre est à la bonne place), ? (pour la lettre correct mais pas à la bonne place) et * (pour la lettre qui n'est pas le mot entré).
Par exemple : mot est hibou, résultat est [!, *, *, ?, *]
5. Si le mot n'est pas bon, l'AI va stocker ce résultat et vas interpréter les symboles.
Si le mot est bon, l'AI va aller à l'étape 10 et à gagner.
Si le mot n'est pas bon à la fin des tentatives, on va à l'étape 10 et l'AI a perdu.
6. **AI Rechercher les mots contenant les lettres correspondant au symbole * et les supprime de la liste de mots.**
7. **AI recherche les mots contenant les lettres qui correspondent au symboles ! (bonne lettre à la bonne place) et va les garder.**
8. **Si le résultat a symbole ? , AI va Rechercher les mots contenant les lettres correspondant au symbole ? et les garde**
9. AI retourner à l'étape 3
10. Le jeu est terminé.