

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

TIPE 2024

Apprendre à une intelligence artificielle à jouer à Snake en utilisant un algorithme génétique

Marilou Bernard de Courville

Nº SCEI 40091

June 5, 2024

Introduction

Problématique et pertinence au regard du thème de l'année

- ▶ **Le jeu de Snake:** piloter un serpent sur une grille dans le but de manger des pommes, sans rentrer dans les murs ni se replier sur soi-même.
- ▶ **Objectif:** mettre en place une intelligence artificielle pouvant jouer efficacement au jeu de Snake, apprenant de manière autonome.
- ▶ **Le moyen d'y parvenir:** utiliser un algorithme génétique, qui s'inspire de l'évolution naturelle pour entraîner un réseau de neurone opérant les décisions de mouvement du serpent dont les entrées sont des paramètres de vision.
- ▶ **Les réseaux de neurones:** Warren S. McCulloch et Walter Pitts, *A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity*, 1943, comparent les neurones à seuil binaire à la logique booléenne puis Frank Rosenblatt, *The perceptron: a probabilistic model for information storage and organization in the brain*, 1958, introduit la notion de poids
- ▶ **L'algorithme génétique:** développé par John Holland dans les années 1970, il s'inspire de l'évolution naturelle pour résoudre des problèmes d'optimisation

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python


Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

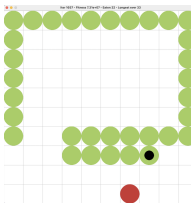
Le jeu de Snake

Brève histoire et règles du jeu

Origine: borne d'arcade *Blockade*, créée par Gremlin en 1976, popularisé par Nokia en 1997 sur mobile

Règles du jeu:

- ▶ Le serpent débute avec une longueur initiale donnée sur un échiquier entouré d'un mur et contenant une pomme.
- ▶ L'objectif est de le faire grandir en mangeant des pommes.
- ▶ Chaque pomme consommée augmente sa longueur d'une unité et fait apparaître une nouvelle pomme à un emplacement aléatoire.
- ▶ Le joueur dirige le serpent à l'aide des touches directionnelles du clavier .
- ▶ Le jeu se termine si le serpent heurte un mur ou son propre corps.
- ▶ Le score du joueur est égal au nombre de pommes mangées.



TPIE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Déplacer le serpent

Grâce à un réseau de neurones

Idée: utiliser un réseau de neurones multicouches à propagation avant pour déterminer le mouvement du serpent.

- ▶ Entrées: paramètres de vision.
- ▶ Sorties: les directions $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$.

Modélisation d'un neurone: somme pondérée des entrées par un poids synaptique auquel on ajoute un biais. Sortie générée par une fonction d'activation non linéaire.

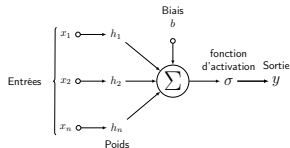
$$\mathbf{x} = (x_1, \dots, x_n)^T, \mathbf{h} = (h_1, \dots, h_n)^T$$

$$y = \sigma(\mathbf{h}^T \mathbf{x} + b)$$

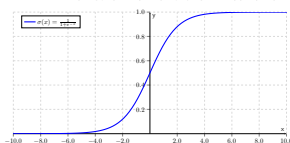
Généralisation à un réseau multicouches: modélisation matricielle avec fonction vectorielle σ

$$\begin{pmatrix} y_1 \\ y_2 \\ \vdots \\ y_m \end{pmatrix} = \sigma \left[\begin{pmatrix} h_{1,1}^{(2)} & h_{1,2}^{(2)} & \dots & h_{1,k}^{(2)} \\ h_{2,1}^{(2)} & h_{2,2}^{(2)} & \dots & h_{2,k}^{(2)} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ h_{m,1}^{(2)} & h_{m,2}^{(2)} & \dots & h_{m,k}^{(2)} \end{pmatrix} \sigma \left(\begin{pmatrix} h_{1,1}^{(1)} & h_{1,2}^{(1)} & \dots & h_{1,n}^{(1)} \\ h_{2,1}^{(1)} & h_{2,2}^{(1)} & \dots & h_{2,n}^{(1)} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ h_{k,1}^{(1)} & h_{k,2}^{(1)} & \dots & h_{k,n}^{(1)} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ \vdots \\ x_n \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} b_1^{(1)} \\ b_2^{(1)} \\ \vdots \\ b_k^{(1)} \end{pmatrix} \right) + \begin{pmatrix} b_1^{(2)} \\ b_2^{(2)} \\ \vdots \\ b_m^{(2)} \end{pmatrix} \right]$$

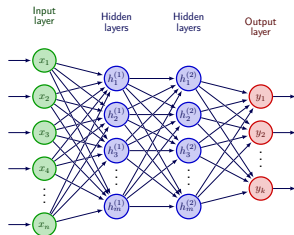
Décision de direction: celle qui a la plus grande valeur de sortie.



Fonctionnement d'un neurone



Fonction d'activation sigmoïde



Réseau de neurones multicouches

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Stratégies de vision

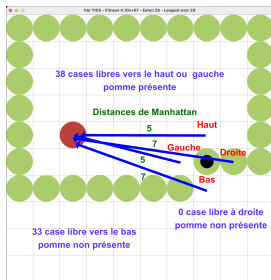
Paramètres en entrée du réseau de neurones

- **Stratégie n°1:** dans les 8 directions de mouvements, 3 informations par direction (distance à la pomme, distance aux murs, distance à la queue)
→ réseau [24, 18, 18, 4].
- **Stratégie n°2:** dans les 4 directions de mouvements, 3 informations par direction (espace libre dans la direction du mouvement, distance de Manhattan à la pomme dans la direction du mouvement, la pomme est dans l'espace libre dans cette direction), et la taille du serpent
→ réseau [13, 12, 12, 4].

Remarque: la stratégie n°2 est avantagée par la connaissance de la position de la pomme et l'espace libre dans les 4 directions de mouvement.



Stratégie n° 1



Stratégie n° 2

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Évaluation de la performance d'un serpent

Objectif: mesurer la performance d'un serpent grâce à une fonction de fitness.

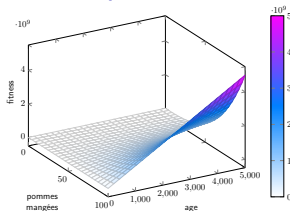
Paramètres: taille du serpent (pommes mangées) et âge (mouvements effectués) à la fin du jeu.

Fonctions de fitness évaluées: maximiser f_1 ou f_2 favorise la croissance et la longévité des serpents.

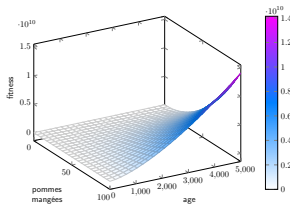
- ▶ $f_1(\text{taille}, \text{age}) = \text{taille}^3 \times \text{age}$
- ▶ $f_2(\text{taille}, \text{age}) = (2 \times \text{taille})^2 \times \text{age}^{1.5}$

Astuces:

- ▶ **Pour éviter les boucles infinies:** un nombre de points de vie est attribué à chaque serpent, décrétement à chaque mouvement et réinitialisé à chaque pomme mangée. À 0, le serpent meurt et son âge est pénalisé dans le calcul de la fitness.
- ▶ **Pour favoriser une croissance rapide:** f_1 est utilisée au début du jeu. Ensuite on passe à f_2 qui valorise la survie du serpent pour manger plus de pommes.



fitness $f(\text{taille}, \text{age}) = \text{taille}^3 \times \text{age}$



fitness $f(\text{taille}, \text{age}) = (2 \times \text{taille})^2 \times \text{age}^{1.5}$

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Optimiser les décisions du serpent

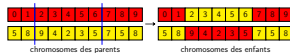
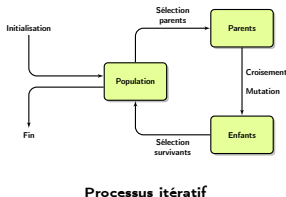
Entraînement du réseau de neurones par algorithme génétique

Principe: approche évolutionniste d'une population de réseaux de neurones par algorithme génétique

- **Sélection** de parents par la "sélection roulette": chaque serpent a une certaine chance d'être choisi en fonction de sa fitness.
- **Croisement** des serpents sélectionnés par paires aléatoire (parents) en K points (ici $K=2$) pour recomposer la population totale en générant des enfants.
- **Mutation** par ajustement mineur aléatoire dans le chromosome de chaque serpent pour maintenir la diversité.

Formalisation de la mutation:

- $p_m = 0.1$ probabilité de mutation,
- $c_m = 0.1$ le coefficient de mutation,
- $\forall h_i(t)$ à l'itération t , on tire $U \sim \mathcal{U}(0, 1)$ et $C \sim \mathcal{U}(-1, 1)$
- Si $U < p_m$, $h_i(t+1) = h_i(t) + C \times c_m$
sinon $h_i(t+1) = h_i(t)$.



Croisement 2 points (2 points crossover)

Remarque: L'amélioration de la fitness est garantie à chaque génération mais pas la convergence vers un optimum global.

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

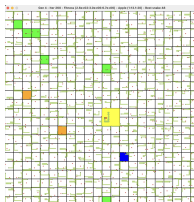
Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

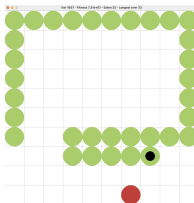
Algorithme d'optimisation

Entraînement du réseau de neurones par algorithme génétique

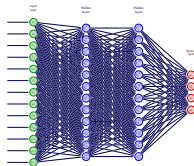
```
Population  $\mathcal{P} \leftarrow 484 = 22^2$  serpents
for all serpent  $s \in \mathcal{P}$  do
    cerveau  $c$  de  $s \leftarrow$  réseau neurones [13, 12, 12, 4], poids & biais
    aléatoires
end for
génération  $g \leftarrow 0$ 
while  $g < 2000$  do
    for serpent  $s \in \mathcal{P}$  do
        age  $a_s \leftarrow 0$  de  $s$ , longueur  $l_s \leftarrow 3$ , point de vie  $v_s \leftarrow 50$ 
        vivant  $\leftarrow$  true, mortVieillesse  $\leftarrow$  false
        while vivant do
            position  $\leftarrow$  avance direction =  $c[\text{vision}_s(\text{position}_s)]$ 
            if position  $\in \{\text{mur}, \text{queue}\}$  then
                vivant  $\leftarrow$  false
            else
                 $a_s \leftarrow a_s + 1$ 
            end if
            if position  $\in \{\text{pomme}\}$  then
                 $l_s \leftarrow l_s + 1$ ,  $v_s \leftarrow 50$ 
                régénère pomme emplacement aléatoire accessible
            else
                 $v_s \leftarrow v_s - 1$ 
            end if
            if  $v_s < 0$  then
                mortVieillesse  $\leftarrow$  true, vivant  $\leftarrow$  false
            end if
        end while
        fitness  $\leftarrow f_s(l_s, a_s, \text{mortVieillesse}_s)$ 
    end for
     $S \leftarrow$  les 20% meilleurs serpents au sens de fitness  $_s$ 
    Reconstitue  $\mathcal{P} \leftarrow S \cup \text{mutations}[\text{croisements}(\mathcal{P})]$ 
     $g \leftarrow g + 1$ 
end while
```



Population de serpents



Le jeu pour un serpent



Cerveau (stratégie n°2)

TPIE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

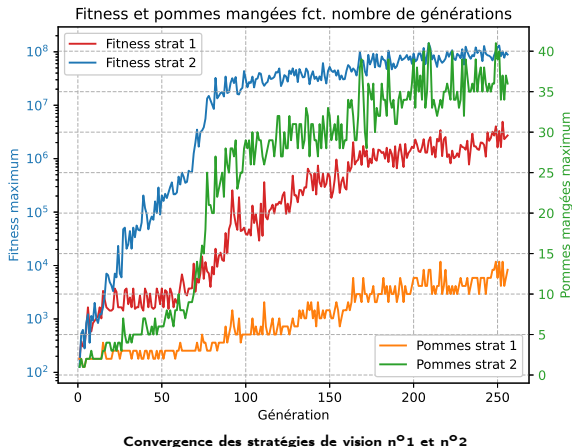
Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Résultats de convergence

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville



- **Observation:** la stratégie de vision n°2 converge plus rapidement que la stratégie n°1, et atteint un score de fitness plus élevé.
- **Interprétation:** la stratégie de vision n°2 fournit au serpent des informations plus pertinentes pour localiser et atteindre la pomme.

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

- ▶ Deux outils informatiques de modélisation et d'optimisation sont mis en œuvre pour jouer de manière autonome au jeu de Snake:
 - ▶ Des réseaux de neurones afin de prendre des décisions de mouvement, dont les entrées sont des informations visuelles.
 - ▶ Des algorithmes génétiques pour optimiser les poids et biais des réseaux de neurones.
- ▶ Dans les deux cas, ces outils sont inspirés de la nature, grande source d'inspiration pour l'ingénierie.
- ▶ Tous les programmes ont été implémentés en python avec une interface graphique pygame sans librairie annexe permettant une visualisation en temps réel de l'optimisation de la population de serpents.
- ▶ Différentes stratégies de vision et de fitness ont été proposées et discutées en terme de pertinence et performance.
- ▶ Des pistes d'amélioration restent à explorer:
 - ▶ Optimisation de la conception du réseau de neurones.
 - ▶ Utiliser une fonction de fitness dynamique pour mieux prendre en compte les contraintes de la taille du serpent.

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Configuration I

config.py

```
DEBUG = False
ORIGINAL_SIZE_THREE = True
DISPLAY_ALL_POPULATION = True

DISPLAY_LARGEST_SNAKE = False

DISPLAY_GRAPHICS = False

# number of cells for the snake to move in each game
WIDTH = 10
HEIGHT = 10

BOARD_SIDE = 880 # indication of largest board side (for max of WIDTH and
↳ HEIGHT)
POPULATION = 22**2 # 484 population of snakes or number of games in the
↳ collection
ZOOM_FACTOR = 2 # zoom factor for the longest snake

# game strategy, 1:24,18,18,4; 2:9,10,10,4
GAME_STRATEGY = 5
FITNESS_STRATEGY = 3

MAX_ITERATION = 2000 # number of iterations before stopping the program
SAVE = True # save the game brains to a file
RESTORE = False # restore the game brains from a file
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Configuration III

config.py

```
RESET_LIFETIME = True # reset life points when eating an apple
NORMALIZE_BOARD = False

SINGLE_SNAKE_BRAIN = 1 # number of snakes in the single snake game

up = (0, 1);
down = (0, -1)
left = (-1, 0)
right = (1, 0)
up_right = (1, 1)
up_left = (-1, 1)
down_left = (-1, -1)
down_right = (1, -1)
eight_directions = [right, up_right, up, up_left, left, down_left, down,
↪ down_right]
four_directions = [right, up, left, down]
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu I

game.py

```
# un jeu = un seul serpent

from random import randrange
from neural_network import NeuralNetwork
from numpy import argmax
import collections
import config as c
from typing import Tuple, List
import math

class Game:

    vision = []

    def __init__(self, width: int = 10, height: int = 10, max_life_points:
↳ int = 50, apple_lifetime_gain: int = 500, strategy: int = 2,
↳ num_fitness: int = 1) -> None:
        self.width = width
        self.height = height
        self.max_life_points = max_life_points
        self.apple_lifetime_gain = apple_lifetime_gain
        self.strategy = strategy
        self.last_space = 0
        self.last_visited = set()
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu III

game.py

```
        self.brain = NeuralNetwork([13, 12, 12, 4])
        self.vision_strategy = self.process_vision3
    elif strategy == 4:
        self.brain = NeuralNetwork([25, 18, 18, 4])
        self.vision_strategy = self.process_vision4
    elif strategy == 5:
        self.brain = NeuralNetwork([13, 12, 12, 4])
        self.vision_strategy = self.process_vision5

self.age = 0
self.lost = False
self.apples_eaten = 0
#self.direction = (-1, 0) # default direction is left for first
↪ move
self.direction = (randrange(-1, 2), randrange(-1, 2)) # make first
↪ move random
self.snake_body = [ # snake starts at the center and has 3 bits
    (int(width / 2), int(height / 2))
]
if c.ORIGINAL_SIZE_THREE:
    self.snake_body.append((int(width / 2) + 1, int(height / 2)))
    self.snake_body.append((int(width / 2) + 2, int(height / 2)))
)
self.original_size = len(self.snake_body)
self.seed_new_apple()
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Un jeu IV

game.py

```
self.life_points = self.max_life_points
self.died_bc_no_apple = 0
self.death_reason = "None"
if c.NORMALIZE_BOARD:
    self.norm_constant_diag = math.sqrt(width ** 2 + height ** 2)
    self.norm_constant_board = width * height / 10.0
else:
    self.norm_constant_diag = 1
    self.norm_constant_board = 20.0

if num_fitness == 1:
    self.fitness = self.fitness1
elif num_fitness == 2:
    self.fitness = self.fitness2
elif num_fitness == 3:
    self.fitness = self.fitness3
elif num_fitness == 4:
    self.fitness = self.fitness4
elif num_fitness == 5:
    self.fitness = self.fitness5

def seed_new_apple(self):
    self.apple = (randrange(0, self.width), randrange(0, self.height))
    while self.apple in self.snake_body:
        self.apple = (randrange(0, self.width), randrange(0,
            ↪ self.height))
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu V

game.py

```
def step(self, life_time: bool) -> bool:
    # process the vision output through the neural network and output
    ↪ activation
    activation = self.brain.feedforward(self.vision_strategy())
    # take the highest activation index for the direction to take
    index = argmax(activation)

    match index:
        case 0:
            self.direction = c.right
        case 1:
            self.direction = c.up
        case 2:
            self.direction = c.left
        case 3:
            self.direction = c.down

    return self.move_snake(self.direction, life_time)

def move_snake(self, incrementer: Tuple[int, int], life_time: bool) ->
    ↪ bool:
    moved_head = (self.snake_body[0][0] + incrementer[0],
    ↪ self.snake_body[0][1] + incrementer[1])
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu VI

game.py

```
# vérification de la présence de la tête dans la grille
if not (0 <= moved_head[0] < self.width and 0 <= moved_head[1] <
↳ self.height):
    self.death_reason = "Wall"
    self.lost = True
    return False

# sauvegarde de la fin de la queue
end_tail = self.snake_body[-1]

# déplacement du serpent
for i in reversed(range(1, len(self.snake_body))):
    self.snake_body[i] = self.snake_body[i - 1]

self.snake_body[0] = moved_head

#collisions avec le corps
for bit in self.snake_body[1:]:
    if bit == self.snake_body[0]:
        self.lost = True
        self.death_reason = "Body"
        return False

self.age += 1
self.life_points -= 1
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu VII

game.py

```
#collisions avec la pomme
if self.snake_body[0] == self.apple:
    self.snake_body.append(end_tail) # agrandir le serpent avec la
    ↪ queue précédente
    self.seed_new_apple()
    self.apples_eaten += 1
    if c.RESET_LIFETIME:
        self.life_points = self.max_life_points # on réinitialise
        ↪ la durée de vie au max
    else:
        self.life_points += self.apple_lifetime_gain # on
        ↪ réinitialise la durée de vie conformément au
        ↪ commentaire en dessous:
# optimize not to recalculate last_visited and last_space for
↪ strategy 2
# if moved_head is in last_visited it needs to be removed
↪ since the snake has its head there now
if self.strategy == 2 or self.strategy == 5: # update
↪ last_visited and last_space
    if moved_head in self.last_visited: # adapt last_visited
        ↪ and last_space
        self.last_visited.remove(moved_head) # only head is to
        ↪ be removed since tail not moved with apple eaten
        self.last_space -= 1
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu VIII

game.py

```
        else: # reset last_visited and last_space
            self.last_space = 0
            self.last_visited = set()
    else:
        # optimize not to recalculate last_visited and last_space for
        ↪ strategy 2
        if self.strategy == 2 or self.strategy == 5: # update
            ↪ last_visited and last_space
            if moved_head in self.last_visited: # adapt last_visited
                ↪ and last_space
                self.last_visited.remove(moved_head) # only head is to
                ↪ be removed since tail not moved with apple eaten
                self.last_space -= 1
                # check if end_tail is connected to last_visited
                ↪ elements (can be visited) since it has moved and
                ↪ leaves an empty space
                if any(abs(end_tail[0] - x) == 1 ^ abs(end_tail[1] -
                ↪ y) == 1 for (x, y) in self.last_visited):
                    self.last_visited.add((end_tail[0], end_tail[1]))
                    self.last_space += 1
            else: # reset last_visited and last_space
                self.last_space = 0
                self.last_visited = set()

# vérification de la durée de vie
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Un jeu IX

game.py

```
if life_time and self.life_points <= 0:
    self.death_reason = "Life"
    self.lost = True
    self.died_bc_no_apple = 1
    return False

return True

# vision strategy: 8 directions, 3 informations per direction
# (1D distance to apple in direction of move, 1 / wall_distance in
↳ direction of move, tail_distance in direction of move) +
↳ apples_eaten + original_size
def process_vision(self) -> List[float]:
    vision = [0 for _ in range(3*8)]

    for (i, incrementer) in enumerate(c.eight_directions):
        apple_distance = -1
        wall_distance = -1
        tail_distance = -1

        (x, y) = self.snake_body[0]
        distance = 0

        while True:
            x += incrementer[0]
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu X

game.py

```
y += incrementer[1]
distance += 1

# sortie de grille
if not self.is_on_board(x, y):
    wall_distance = distance
    break

# sur la pomme
if (x, y) == self.apple and apple_distance == -1:
    apple_distance = distance

# sur la queue
if (x, y) in self.snake_body and tail_distance == -1:
    tail_distance = distance

vision[3*i] = 0 if apple_distance == -1 else 1
vision[3*i + 1] = 1 / wall_distance
vision[3*i + 2] = tail_distance if tail_distance != -1 else 0

self.vision = vision
return vision

# vision strategy: 4 directions, 3 informations per direction
# (manhattan distance to apple, 1 / wall_distance in direction of
↳ move, tail_distance in direction of move) + apples_eaten +
↳ original_size
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu XI

game.py

```
def process_vision3(self) -> List[float]:
    vision = []

    for (i, incrementer) in enumerate(c.four_directions):
        apple_distance = -1
        wall_distance = -1
        tail_distance = -1

        (x, y) = self.snake_body[0]
        distance = 0

        # try to get inputs between [0,1] for the neural network

        distance_apple = self.manhattan_distance_to_apple((x +
        ↪ incrementer[0], y + incrementer[1]))

        vision.append(1.0 / distance_apple if distance_apple != 0 else
        ↪ 1)

    while True:
        x += incrementer[0]
        y += incrementer[1]
        distance += 1

        # sortie de grille
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Un jeu XII

game.py

```
if not self.is_on_board(x, y):
    wall_distance = distance
    break

# sur la queue
if (x, y) in self.snake_body and tail_distance == -1:
    tail_distance = distance

vision.append(1.0 / wall_distance)
vision.append(1.0 / tail_distance if tail_distance != -1 else
↳ 1)

vision.append(1 / (self.apples_eaten + self.original_size))

self.vision = vision
return vision

# vision strategy: 4 directions, 3 informations per direction
# (1 if direction is the closest to the apple, 1 / wall_distance in
↳ direction of move, tail_distance in direction of move) +
↳ apples_eaten + original_size
def process_vision4(self) -> List[float]:
    vision = []

    min_distance_index = min(range(len(c.eight_directions)),
↳ key=lambda i:
↳ self.manhattan_distance_to_apple((self.snake_body[0][0] +
↳ c.eight_directions[i][0], self.snake_body[0][1] +
↳ c.eight_directions[i][1]))
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Un jeu XIII

game.py

```
for (i, incrementer) in enumerate(c.eight_directions):
    apple_distance = -1
    wall_distance = -1
    tail_distance = -1

    (x, y) = self.snake_body[0]
    distance = 0

    while True:
        x += incrementer[0]
        y += incrementer[1]
        distance += 1

        # sortie de grille
        if not self.is_on_board(x, y):
            wall_distance = distance
            break

        # sur la queue
        if (x, y) in self.snake_body and tail_distance == -1:
            tail_distance = distance

    vision.append(1 if i == min_distance_index else 0)
    vision.append(1.0 / wall_distance)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Un jeu XIV

game.py

```
        vision.append(tail_distance if tail_distance != -1 else 0)

vision.append(self.apples_eaten + self.original_size)
self.vision = vision
return vision

#? weights 8 bits vs. float? normalization?

# vision strategy: 4 directions, 3 informations per direction
# (free spaces in direction of move, manhattan distance to apple in
↪ direction of move, apple is in the free space in this direction) +
↪ apples_eaten + original_size
def process_vision5(self) -> List[float]:
    # neural network input contains free space in all directions,
    ↪ distance to apple in all directions, and number of apples
    ↪ eaten (size of snake)
    # 9 inputs in total
    neural_network_input = []
    (hx, hy) = self.snake_body[0] # head of the snake body
    for direction in c.four_directions:
        (dx, dy) = direction
        (cnx, cny) = (hx + dx, hy + dy)
        #metric = self.count_free_moving_spaces(cnx, cny)
        #neural_network_input.append(1.0 / metric if metric != 0 else
        ↪ 1)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu XVI

game.py

```
# 9 inputs in total
neural_network_input = []
(hx, hy) = self.snake_body[0] # head of the snake body
for direction in c.four_directions:
    (dx, dy) = direction
    (cnx, cny) = (hx + dx, hy + dy)
    #metric = self.count_free_moving_spaces(cnx, cny)
    #neural_network_input.append(1.0 / metric if metric != 0 else
    ↪ 1)
    #metric = self.manhattan_distance_to_apple((cnx, cny))
    #neural_network_input.append(1.0 / metric if metric != 0 else
    ↪ 1)
    neural_network_input.append(self.count_free_moving_spaces(cnx,
    ↪ cny) / self.norm_constant_board

    ↪ neural_network_input.append(self.manhattan_distance_to_apple((cnx,
    ↪ cny)) / self.norm_constant_diag)
neural_network_input.append(1.0 / (self.apples_eaten +
↪ self.original_size))
neural_network_input.append(self.apples_eaten +
↪ self.original_size)
self.vision = neural_network_input
return neural_network_input

def is_on_board(self, x, y) -> bool:
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Un jeu XVII

game.py

```
    return 0 <= x < self.width and 0 <= y < self.height

def is_possible_move(self, x, y) -> bool:
    # check if the move is on the board and not on the snake body
    ↪ except for the tail (since it has moved)
    return self.is_on_board(x, y) and (x, y) not in
    ↪ self.snake_body[:-1]

def get_possible_moves(self, cur):
    (x, y) = cur
    moves = []
    for direction in c.eight_directions:
        (i, j) = direction
        if self.is_possible_move(x + i, y + j):
            moves.append(direction)
    return moves

def count_free_moving_spaces(self, x, y) -> int:
    # Breadth-First Search, BFS, snake heads moves to (x, y) and
    ↪ tail's end is no more
    if not self.is_possible_move(x, y): # does not check snake's tail
        return 0
    if (x, y) in self.last_visited:
        return self.last_space
    space = 0
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu XVIII

game.py

```
visited = set([(x, y)])
queue = collections.deque([(x, y)]) # efficient for pop(0) and
↳ append
while (len(queue) > 0):
    cur = queue.popleft()
    space += 1
    for direction in self.get_possible_moves(cur):
        (i, j) = direction
        (cx, cy) = cur
        cn = (cx + i, cy + j)
        (cnx, cny) = cn
        if cn not in visited and self.is_possible_move(cnx, cny):
            ↳ # does not check snake's tail
                queue.append(cn)
                visited.add(cn)
self.last_visited = visited
self.last_space = space
return space

def manhattan_distance_to_apple(self, head):
    return abs(self.apple[0] - head[0]) + abs(self.apple[1] - head[1])

def fitness1(self):
    return pow(3, self.apples_eaten) * (self.age - 50 *
    ↳ self.died_bc_no_apple)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Un jeu XIX

game.py

```
def fitness2(self):
    return (self.apples_eaten ** 3) * (self.age - 50 *
    ↪ self.died_bc_no_apple)

def fitness3(self):
    return ((self.apples_eaten * 2) ** 2) * ((self.age - 50 *
    ↪ self.died_bc_no_apple) ** 1.5)

def fitness4(self):
    return (self.age * self.age) * pow(2, self.apples_eaten) * (100 *
    ↪ self.apples_eaten + 1)

def fitness5(self):
    return (self.age * self.age * self.age * self.age) * pow(2,
    ↪ self.apples_eaten) * (500 * self.apples_eaten + 1)

# age^2*2^apple*(coeff*apple+1)
# age^2*2^10*(apple-9)*(coeff*10)

# score = self.apples_eaten, frame_score = self.age
# ((score^3)*(frame_score)
# ((score*2)^2)*(frame_score^1.5)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Un jeu XX

game.py

```
# remarks
# * 3^apple*(age): pow(3, self.apples_eaten) * (self.age - 50 *
↪ self.died_bc_no_apple) trains faster
```

TIPE 2024

**Marilou Bernard
de Courville**

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

La population: collection de jeux I

game_collection.py

```
# serpents en parallèle

from game import Game
from genetic_algorithm import GeneticAlgorithm
import pickle
import config as c
import math
from typing import List, Tuple

class GameCollection:
    games = []
    ga = GeneticAlgorithm(math.ceil(c.PORCION_BESTS * c.POPULATION / 100),
        ↪ c.NUMBER_CROSSOVER_POINTS, c.MUTATION_CHANCE, c.MUTATION_COEFF)
    iteration = 0
    generation = 1

    def __init__(self, number_games:int, width:int, height:int) -> None:
        self.games = [Game(width, height, c.MAX_LIFE_POINTS,
            ↪ c.APPLE_LIFETIME_GAIN, c.GAME_STRATEGY, c.FITNESS_STRATEGY)
            ↪ for _ in range(number_games)]

    def snake_to_display(self) -> Tuple[Game, int]:
        for i in range(len(self.games)):
            if not self.games[i].lost:
                return self.games[i], i
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

La population: collection de jeux II

game_collection.py

```
        return self.games[0], 0

def longest_snake(self) -> Tuple[Game, int]:
    longest = 0
    index = 0
    for i in range(len(self.games)):
        if len(self.games[i].snake_body) > longest:
            longest = len(self.games[i].snake_body)
            index = i
    return self.games[index], index

def step(self, life_time: bool) -> bool:

    self.iteration += 1

    one_game_not_lost = False

    for game in self.games:
        if not game.lost:
            one_game_not_lost = True
            game.step(life_time)

    # if all games are lost, evolve
    if not one_game_not_lost:
        self.evolve()
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

La population: collection de jeux III

game_collection.py

```
        return one_game_not_lost

def evolve(self):

    new_population = self.ga.evolve([
        (game.brain, game.fitness())
        for game in self.games
    ])

    width, height = self.games[0].width, self.games[0].height

    for i in range(len(new_population)):
        g = Game(width, height, c.MAX_LIFE_POINTS,
        ↪ c.APPLE_LIFETIME_GAIN, c.GAME_STRATEGY,
        ↪ c.FITNESS_STRATEGY) # create new game
        g.brain = new_population[i] # inject brain in game
        self.games[i] = g # replace current game with new one

    self.iteration = 0
    self.generation += 1

def save_brains(self, filename):
    # save the game collection and all the games in the game
    ↪ collection to a file
    #for game in self.games:
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

La population: collection de jeux IV

game_collection.py

```
# print(game.brain.layers_sizes)
game_brains = [game.brain for game in self.games]
if c.DEBUG:
    for brain in game_brains:
        print(brain.weights, end=' ')
    print()
print("save_brains: len(game_brains): ", len(game_brains))
with open(filename, 'wb') as f:
    pickle.dump(game_brains, f)

def restore_brains(self, filename):
    with open(filename, 'rb') as f:
        game_brains = pickle.load(f)
        print("restore_brains: len(game_brains): ", len(game_brains))
        for i in range(len(self.games)):
            self.games[i].brain = game_brains[i]
        if c.DEBUG:
            for brain in game_brains:
                print(brain.weights, end=' ')
            print()

def save_to_file(self, filename):
    with open(filename, 'wb') as f:
        pickle.dump(self, f)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

La population: collection de jeux V

game_collection.py

```
@classmethod
def load_from_file(cls, filename):
    with open(filename, 'rb') as f:
        return pickle.load(f)

def best_fitness(self):
    return max(game.fitness() for game in self.games)

def worst_fitness(self):
    return min(game.fitness() for game in self.games)

def average_fitness(self):
    return sum(game.fitness() for game in self.games) /
    ↪ len(self.games)

def max_apple_eaten(self):
    return max(game.apples_eaten for game in self.games)

def min_apple_eaten(self):
    return min(game.apples_eaten for game in self.games)

def average_apple_eaten(self):
    return sum(game.apples_eaten for game in self.games) /
    ↪ len(self.games)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Algorithme génétique I

genetic_algorithm.py

```
import numpy as np

from neural_network import NeuralNetwork
from typing import List, Tuple
import copy

class GeneticAlgorithm:

    def __init__(self, save_best: int = 10, k: int = 5, mut_chance: float
↳ = 0.5, coeff: float = 0.5) -> None:
        self.save_best = save_best
        self.k = k
        self.mut_chance = mut_chance
        self.coeff = coeff

    def select_parent(self, population: List[Tuple[NeuralNetwork, int]])
↳ -> Tuple[NeuralNetwork, NeuralNetwork]:
        # Roulette-wheel selection: numpy.random.choice
        maxi = sum([x[1] for x in population])
        selection_probability = [x[1] / maxi for x in population]
        parent1, parent2 = np.random.choice(len(population),
↳ p=selection_probability), np.random.choice(len(population),
↳ p=selection_probability)
        return population[parent1][0], population[parent2][0]
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de
neurones

Déplacement

Vision

Algorithme
génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Algorithme génétique II

genetic_algorithm.py

```
def crossover(self, parent_a: List[float], parent_b: List[float]) ->
↳ List[float]:
    """
    K-point crossover cf Wikipedia:
    - select k random points in range(len(parent_a))
    - create a new array which alternate between coefficients of
↳ parent_a and parent_b
    """
    n = len(parent_a)
    # list of crossover points
    l = sorted([np.random.randint(0, n) for _ in range(self.k)]) # to
↳ avoid having two times the same index
    l.append(-1) # to avoid index out of range but never used
    child = []
    current_parent = 0
    current_index = 0
    for i in range(n):
        if i == l[current_index]:
            current_parent = 1 - current_parent
            current_index += 1
        if current_parent == 0:
            child.append(parent_a[i])
        else:
            child.append(parent_b[i])
    return child
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Algorithme génétique III

genetic_algorithm.py

```
def mutate(self, genome: List[float]) -> None:
    """
    Gaussian mutation:
    - for each coefficient:
        - if random() <= mutation chance (paramètre réglé):
            - generate a sign at random
            - generate an amplitude (between 0 and 1)
            - add sign * amplitude * coeff to the coefficient (coeff
↳ is a parameter)
    """
    for i in range(len(genome)):
        if np.random.random() <= self.mut_chance:
            sign = 1 if np.random.random() <= 0.5 else -1
            amplitude = np.random.random()
            genome[i] += sign * amplitude * self.coeff

def evolve(self, population: Tuple[NeuralNetwork, int]) -> list:
    assert(len(population) != 0)
    new_population = []
    # sélection des meilleurs
    population.sort(key=lambda x : x[1], reverse=True)
    for i in range(len(population)):
        if i < self.save_bests:
            new_population.append(copy.deepcopy(population[i][0])) #
↳ to avoid reference
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Algorithme génétique IV

genetic_algorithm.py

```
    else:
        parent_a, parent_b = self.select_parent(population)
        child = self.crossover(parent_a.to_genome(),
                               ↪ parent_b.to_genome())
        self.mutate(child)
        new_population.append(NeuralNetwork.from_genome(child,
                               ↪ population[i][0].layers_sizes))
return new_population
```

TIPE 2024

**Marilou Bernard
de Courville**

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Réseau de neurones I

neural_network.py

```
import numpy as np
from typing import List

def sigmoid(x):
    return 1.0/(1.0 + np.exp(-x))

class NeuralNetwork:

    layers_sizes = []
    weights = []
    biases = []
    activation_function = None

    def __init__(self, layers_sizes:List[int]) -> None:
        self.biases = [np.random.randn(i, 1) for i in layers_sizes[1:]]
        self.weights = [np.random.randn(i, j) for (i, j) in
        ↪ zip(layers_sizes[1:], layers_sizes[:-1])]
        self.activation_function = sigmoid
        self.layers_sizes = layers_sizes

    def feedforward(self, activation):
        for w, b in zip(self.weights, self.biases):
            activation = self.activation_function(np.dot(w, activation) +
            ↪ b)
        return activation
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Réseau de neurones II

neural_network.py

```
"""
def to_genome(self) -> List[float]:
    genome = []
    for w in self.weights:
        for line in w:
            for c in line:
                genome.append(c)
    for b in self.biases:
        for c in b:
            genome.append(c)
    return genome
"""

def to_genome(self) -> List[float]:
    genome = np.concatenate([w.flatten() for w in self.weights] +
        ↪ [b.flatten() for b in self.biases])
    return genome.tolist()

@classmethod
def from_genome(cls, genome: List[float], layers: List[int]):
    assert len(layers) > 0
    nn = cls(layers)
    # this code is more efficient than the commented code below
    ↪ because it avoids the list inversions
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Réseau de neurones III

neural_network.py

```
offset = 0
for i, (j, k) in enumerate(zip(layers[:-1], layers[1:])):
    nn.weights[i] = np.reshape(genome[offset:offset + j * k], (k,
↪ j))
    offset += j * k
for i, k in enumerate(layers[1:]):
    nn.biases[i] = np.reshape(genome[offset:offset + k], (k, 1))
    offset += k
"""
genome = list(reversed(genome))
nn.weights = [np.array([[genome.pop() for _ in range(j)] for _ in
↪ range(i)]) for (i, j) in zip(nn.layers_sizes[1:],
↪ nn.layers_sizes[:-1])]
    nn.biases = [np.array([genome.pop() for _ in range(i)]) for i in
↪ nn.layers_sizes[1:]]
    """
return nn
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Programme principal I

main.py

```
import pygame
import os
import signal
import sys
from game_collection import GameCollection
import math
import matplotlib.pyplot as plt
import numpy as np
import config as c
from scipy.interpolate import make_interp_spline
import pickle
import sys

game_collection = GameCollection(c.POPULATION, c.WIDTH, c.HEIGHT)

if c.RESTORE and os.path.exists(c.BRAINS_FILE):
    game_collection.restore_brains(c.BRAINS_FILE)
# board with all populations has games_per_side games per side
# each game has WIDTH x HEIGHT cells

if c.DISPLAY_ALL_POPULATION:
    games_per_side = math.ceil(math.sqrt(c.POPULATION))
else:
    games_per_side = 1
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Programme principal II

main.py

```
CELL_SIDE = (c.BOARD_SIDE // games_per_side) // max(c.WIDTH, c.HEIGHT)
GAME_WIDTH = CELL_SIDE * c.WIDTH
GAME_HEIGHT = CELL_SIDE * c.HEIGHT
BOARD_WIDTH = games_per_side * GAME_WIDTH
BOARD_HEIGHT = games_per_side * GAME_HEIGHT

print(f"CELL_SIDE: {CELL_SIDE}, GAME_WIDTH: {GAME_WIDTH}, GAME_HEIGHT:
↳ {GAME_HEIGHT}, BOARD_WIDTH: {BOARD_WIDTH}, BOARD_HEIGHT:
↳ {BOARD_HEIGHT}")

if c.DISPLAY_GRAPHICS:
    # pygame setup
    pygame.init()
    screen = pygame.display.set_mode((BOARD_WIDTH, BOARD_HEIGHT))
    clock = pygame.time.Clock()

running = True
dt = 0

iteration = 0

max_fitness = []
min_fitness = []
avg_fitness = []
max_apple_eaten = []
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Programme principal III

main.py

```
min_apple_eaten = []
avg_apple_eaten = []
max_snake_length = 0

def save_curves(filename):
    with open(filename, 'wb') as f:
        pickle.dump((max_fitness, min_fitness, avg_fitness,
            ↪ max_apple_eaten, min_apple_eaten, avg_apple_eaten,
            ↪ max_snake_length), f)

def restore_curves(filename):
    with open(filename, 'rb') as f:
        data = pickle.load(f)
    return data

def save_and_exit(signal, frame):
    if c.SAVE:
        game_collection.save_brains(c.BRAINS_FILE)
        save_curves(c.CURVES_FILES)
    sys.exit(0)

# save program state in case of interruption
signal.signal(signal.SIGINT, save_and_exit)

while running:
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Programme principal IV

main.py

```
cur_max_fitness = game_collection.best_fitness()
cur_min_fitness = game_collection.worst_fitness()
cur_avg_fitness = game_collection.average_fitness()
cur_max_apple_eaten = game_collection.max_apple_eaten()
cur_min_apple_eaten = game_collection.min_apple_eaten()
cur_avg_apple_eaten = game_collection.average_apple_eaten()

if cur_max_apple_eaten >= max_snake_length:
    max_snake_length = cur_max_apple_eaten + 1

# retrieve the new game
if c.DISPLAY_LARGEST_SNAKE:
    game, current_snake = game_collection.longest_snake() # to see the
    ↪ longest snake
else:
    game, current_snake = game_collection.snake_to_display()

# display game iteration and fitness of the game (generation) as
↪ window title
#info = f"Gen {game_collection.generation} - Iter
↪ {game_collection.iteration} - Fitness {game.fitness():.2e} - Max
↪ fitness {cur_max_fitness:.2e} - Avg fitness
↪ {round(cur_avg_fitness, 2):.2e} - Max eaten {cur_max_apple_eaten}
↪ - Longest ever {max_snake_length}"
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Programme principal V

main.py

```
info = f"Gen {game_collection.generation} - Iter
↳ {game_collection.iteration} - Fitness
↳ ({cur_min_fitness:.1e}:{cur_avg_fitness:.1e}:{cur_max_fitness:.1e})
↳ - Apple ({cur_min_apple_eaten}:{round(cur_avg_apple_eaten,
↳ 1)}:{cur_max_apple_eaten}) - Best snake {max_snake_length}"

if c.DISPLAY_GRAPHICS:
    # poll for events
    # pygame.QUIT event means the user clicked X to close your window
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            running = False
    # fill the screen with a color to wipe away anything from last
    ↳ frame
    screen.fill("white")

pygame.display.set_caption(info)

if not c.DISPLAY_ALL_POPULATION:
    for (x, y) in game.snake_body:
        pygame.draw.circle(screen, "darkolivegreen3", (x *
↳ CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2, y * CELL_SIDE + CELL_SIDE /
↳ 2), CELL_SIDE / 2)
    (x, y) = game.snake_body[0] # head of the snake
    pygame.draw.circle(screen, "black", (x * CELL_SIDE + CELL_SIDE
↳ / 2, y * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2), CELL_SIDE / 4)
```

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Programme principal VI

main.py

```
(x, y) = game.apple
pygame.draw.circle(screen, "brown3", (x * CELL_SIDE +
↪ CELL_SIDE / 2, y * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2), CELL_SIDE /
↪ 2)
# surround the current game with a black rectangle
pygame.draw.rect(screen, "black", (BOARD_WIDTH, BOARD_HEIGHT,
↪ BOARD_WIDTH, BOARD_HEIGHT), 1)
else:
# draw all games of the game collection in one big table and
↪ each game has coordinate and use a square matrix of
↪ sqrt(POPULATION) x sqrt(POPULATION)
# Iterate over each game in the collection
for i, game in enumerate(game_collection.games):
# Calculate the row and column of the current game in the
↪ table
row = i // games_per_side
col = i % games_per_side

# if game is lost change the color of the rectangle to red
if game.lost:
    pygame.draw.rect(screen, "red", (col * GAME_WIDTH, row
↪ * GAME_HEIGHT, GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT))

# do a case switch to change the color of the rectangle
↪ depending on the death reason
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Programme principal VII

main.py

```
if game.death_reason == "Wall":
    pygame.draw.rect(screen, "orange", (col * GAME_WIDTH,
    ↪ row * GAME_HEIGHT, GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT))
elif game.death_reason == "Body":
    pygame.draw.rect(screen, "blue", (col * GAME_WIDTH,
    ↪ row * GAME_HEIGHT, GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT))
elif game.death_reason == "Life":
    pygame.draw.rect(screen, "green", (col * GAME_WIDTH,
    ↪ row * GAME_HEIGHT, GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT))

# surround the current game with a black rectangle
pygame.draw.rect(screen, "black", (col * GAME_WIDTH, row *
↪ GAME_HEIGHT, GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT), 1)

# Calculate the position of the game cell on the screen
cell_x = col * GAME_WIDTH
cell_y = row * GAME_HEIGHT

# Draw the game on the screen at the calculated position
for (x, y) in game.snake_body:
    pygame.draw.circle(screen, "darkolivegreen3", (cell_x
    ↪ + x * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2, cell_y + y *
    ↪ CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2), CELL_SIDE / 2)
(x, y) = game.snake_body[0]
pygame.draw.circle(screen, "black", (cell_x + x *
↪ CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2, cell_y + y * CELL_SIDE +
↪ CELL_SIDE / 2), CELL_SIDE / 4)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Programme principal VIII

main.py

```
(x, y) = game.apple
pygame.draw.circle(screen, "brown3", (cell_x + x *
↳ CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2, cell_y + y * CELL_SIDE +
↳ CELL_SIDE / 2), CELL_SIDE / 2)

# zoom on longest snake
game, current_snake = game_collection.longest_snake() # to see
↳ the longest snake
row = current_snake // games_per_side
col = current_snake % games_per_side
cell_x = col * GAME_WIDTH
cell_y = row * GAME_HEIGHT
# draw a white rectangle centred on (cell_x, cell_y) with a
↳ width of c.ZOOM_FACTOR * WIDTH + CELL_SIDE and a height of
↳ c.ZOOM_FACTOR * HEIGHT + CELL_SIDE
pygame.draw.rect(screen, "yellow", (cell_x, cell_y,
↳ c.ZOOM_FACTOR * GAME_WIDTH, c.ZOOM_FACTOR * GAME_HEIGHT))
for (x, y) in game.snake_body:
    pygame.draw.circle(screen, "darkolivegreen3", (cell_x +
↳ c.ZOOM_FACTOR * (x + CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2),
↳ cell_y + c.ZOOM_FACTOR * (y * CELL_SIDE + CELL_SIDE /
↳ 2)), c.ZOOM_FACTOR * CELL_SIDE / 2)
(x, y) = game.snake_body[0]
pygame.draw.circle(screen, "black", (cell_x + c.ZOOM_FACTOR *
↳ (x + CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2), cell_y + c.ZOOM_FACTOR *
↳ (y * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2)), c.ZOOM_FACTOR *
↳ CELL_SIDE / 4)
```

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Programme principal IX

main.py

```
(x, y) = game.apple
pygame.draw.circle(screen, "brown3", (cell_x + c.ZOOM_FACTOR *
↪ (x + CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2), cell_y + c.ZOOM_FACTOR *
↪ (y * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2)), c.ZOOM_FACTOR *
↪ CELL_SIDE / 2)

else:
    print(info)

# update your game state here
if not game_collection.step(c.LIFE_TIME): # all snakes in collection
↪ dead go next iteration
    max_fitness.append(cur_max_fitness)
    min_fitness.append(cur_min_fitness)
    avg_fitness.append(cur_avg_fitness)
    max_apple_eaten.append(cur_max_apple_eaten)
    min_apple_eaten.append(cur_min_apple_eaten)
    avg_apple_eaten.append(cur_avg_apple_eaten)
    # plot max_fitness as function of 0:iteration
    iteration += 1
    if iteration >= c.MAX_ITERATION:
        break

if c.DISPLAY_GRAPHICS:
    # flip() the display to put your work on screen
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Programme principal X

main.py

```
pygame.display.flip()

clock.tick(500)

if c.SAVE:
    game_collection.save_brains(c.BRAINS_FILE)
    save_curves(c.CURVES_FILES)

print(max_fitness)

fig, ax1 = plt.subplots()

color = 'tab:blue'
ax1.set_xlabel('Iteration')
ax1.set_ylabel('Max Fitness', color=color)
#x_new = np.linspace(0, len(max_fitness), 300)
#spl = make_interp_spline(range(len(max_fitness)), max_fitness, k=3)
#max_fitness_smooth = spl(x_new)
#ax1.plot(x_new, max_fitness_smooth, color=color)
ax1.set_yscale('log')
ax1.plot(range(len(max_fitness)), max_fitness, color=color)
ax1.tick_params(axis='y', labelcolor=color)

ax2 = ax1.twinx()
color = 'tab:red'
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Programme principal XI

main.py

```
ax2.set_ylabel('Average Fitness', color=color)
ax2.set_yscale('log')
ax2.plot(range(len(avg_fitness)), avg_fitness, color=color)
ax2.tick_params(axis='y', labelcolor=color)

plt.title('Max and Average Fitness vs Iteration')
plt.grid(True)
fig.tight_layout()
plt.show()

fig, ax1 = plt.subplots()

color1 = 'tab:blue'
ax1.set_xlabel('Iteration')
ax1.set_ylabel('Max Fitness', color=color1)
ax1.plot(range(len(max_fitness)), max_fitness, color=color1)
ax1.tick_params(axis='y', labelcolor=color1)

color2 = 'tab:red'
ax2 = ax1.twinx()
ax2.set_ylabel('Average Fitness', color=color2)
ax2.plot(range(len(avg_fitness)), avg_fitness, color=color2)
ax2.tick_params(axis='y', labelcolor=color2)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Programme principal XII

main.py

```
color3 = 'tab:green'
ax1.plot(range(len(max_apple_eaten)), max_apple_eaten, color=color3,
↪ linestyle='dashed', label='Max Apples Eaten')

plt.title('Fitness vs Iteration')
plt.grid(True)
fig.tight_layout()
plt.show()

if c.DISPLAY_GRAPHICS:
    pygame.quit()
```

TIPE 2024

**Marilou Bernard
de Courville**

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Rejouer le meilleur serpent sauvé I

play_snake.py

```
import pygame
import os
import pickle
from game import Game
import config as c
from neural_network import NeuralNetwork
import sys
from PIL import Image

def restore_snake(brain_number: int) -> Game:
    # restore brain from file and inject it into the snake
    assert(os.path.exists(c.BRAINS_FILE))
    game = Game(c.WIDTH, c.HEIGHT, c.MAX_LIFE_POINTS,
    ↪ c.APPLE_LIFETIME_GAIN, c.GAME_STRATEGY, c.FITNESS_STRATEGY)
    with open(c.BRAINS_FILE, 'rb') as f:
        game_brains = pickle.load(f)
        game.brain = game_brains[brain_number]
    if c.DEBUG:
        print(game.brain, end=' ')
        print()
    return game

game = restore_snake(c.SINGLE_SNAKE_BRAIN)

frames = []
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Rejouer le meilleur serpent sauvé II

play_snake.py

```
# pygame setup
pygame.init()

# board contains one game/snake

#CELL_SIDE = c.BOARD_SIDE // max(c.WIDTH, c.HEIGHT)
CELL_SIDE = 10
GAME_WIDTH = CELL_SIDE * c.WIDTH
GAME_HEIGHT = CELL_SIDE * c.HEIGHT

screen = pygame.display.set_mode((GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT))

clock = pygame.time.Clock()
running = True
dt = 0

iteration = 0

max_snake_length = 0

#? VERIFIED
while running:

    iteration += 1
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Rejouer le meilleur serpent sauvé III

play_snake.py

```
cur_fitness = game.fitness()
cur_apple_eaten = game.apples_eaten
if cur_apple_eaten >= max_snake_length:
    max_snake_length = cur_apple_eaten + 1

# display game iteration and fitness of the game (generation) as
↪ window title
info = f"Iter {iteration} - Fitness {cur_fitness:.2e} - Eaten
↪ {cur_apple_eaten} - Longest ever {max_snake_length}"

# poll for events
# pygame.QUIT event means the user clicked X to close your window
for event in pygame.event.get():
    if event.type == pygame.QUIT:
        running = False
# fill the screen with a color to wipe away anything from last frame
screen.fill("white")
# draw grid
for x in range(0, GAME_WIDTH, CELL_SIDE):
    pygame.draw.line(screen, "gray", (x, 0), (x, GAME_HEIGHT))
for y in range(0, GAME_HEIGHT, CELL_SIDE):
    pygame.draw.line(screen, "gray", (0, y), (GAME_WIDTH, y))

pygame.display.set_caption(info)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Rejouer le meilleur serpent sauvé IV

play_snake.py

```
for (x, y) in game.snake_body:
    pygame.draw.circle(screen, "darkolivegreen3", (x * CELL_SIDE +
        ↪ CELL_SIDE / 2, y * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2), CELL_SIDE / 2)
(x, y) = game.snake_body[0] # head of the snake
pygame.draw.circle(screen, "black", (x * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2, y
    ↪ * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2), CELL_SIDE / 4)
(x, y) = game.apple
pygame.draw.circle(screen, "brown3", (x * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2, y
    ↪ * CELL_SIDE + CELL_SIDE / 2), CELL_SIDE / 2)
# surround the current game with a black rectangle
pygame.draw.rect(screen, "black", (GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT,
    ↪ GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT), 1)

# update your game state here (do not constrain snake life time)
if not game.step(False): # snake is dead
    if iteration >= c.MAX_ITERATION:
        break
    game = restore_snake(c.SINGLE_SNAKE_BRAIN)

# flip() the display to put your work on screen
pygame.display.flip()
frame_str = pygame.image.tostring(screen, "RGB")
frame_image = Image.frombytes("RGB", (GAME_WIDTH, GAME_HEIGHT),
    ↪ frame_str)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Rejouer le meilleur serpent sauvé V

play_snake.py

```
frames.append(frame_image)
clock.tick(25)
```

```
frames[0].save("game_animation.gif", save_all=True,
↪ append_images=frames[1:], duration=100, loop=0)
pygame.quit()
```

TIPE 2024

**Marilou Bernard
de Courville**

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Courbes de convergence I

plot_compare_convergences.py

```
import pickle
import matplotlib.pyplot as plt

def restore_curves(filename):
    with open(filename, 'rb') as f:
        data = pickle.load(f)
    return data

max_iterations = 256

(max_fitness5, min_fitness5, avg_fitness5, max_apple_eaten5,
↪ min_apple_eaten5, avg_apple_eaten5, max_snake_length5) =
↪ restore_curves("curve_53.pickle")
(max_fitness1, min_fitness1, avg_fitness1, max_apple_eaten1,
↪ min_apple_eaten1, avg_apple_eaten1, max_snake_length1) =
↪ restore_curves("curve_13.pickle")

fig, ax1 = plt.subplots()

color1 = 'tab:blue'
color2 = 'tab:red'
color3 = 'tab:green'
color4 = 'tab:orange'

ax1.set_xlabel('Génération')
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Courbes de convergence II

plot_compare_convergences.py

```
ax1.set_ylabel('Fitness maximum', color=color1)
ax1.set_yscale('log')
# Key change: Use iterations as the x-axis data
ax1.plot(range(1, max_iterations + 1), max_fitness1[1:max_iterations + 1],
↪ color=color2, label='Fitness strat 1')
ax1.plot(range(1, max_iterations + 1), max_fitness5[1:max_iterations + 1],
↪ color=color1, label='Fitness strat 2')
ax1.tick_params(axis='y', labelcolor=color1)

ax1.legend(loc='upper left') # Add a legend for clarity

color3 = 'tab:green'
ax2 = ax1.twinx()
ax2.set_ylabel('Pommes mangées maximum', color=color3)
# Key change: Use iterations as the x-axis data
ax2.plot(range(1, max_iterations + 1), max_apple_eaten1[1:max_iterations +
↪ 1], color=color4, label='Pommes strat 1')
ax2.plot(range(1, max_iterations + 1), max_apple_eaten5[1:max_iterations +
↪ 1], color=color3, label='Pommes strat 2')
ax2.tick_params(axis='y', labelcolor=color3)

ax2.legend(loc='lower right')

# Add Vertical Gridlines (The Key Change)
ax1.grid(axis='x', linestyle='--') # Gridlines on the x-axis (iterations)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Courbes de convergence III

plot_compare_convergences.py

```
ax2.grid(axis='y', linestyle='--') # You need to add it for the second
↪ axis too

# Additional styling improvement
plt.title('Fitness et pommes mangées fct. nombre de générations')
fig.tight_layout()
plt.savefig("curve_compare_cv.svg")
plt.savefig("curve_compare_cv.eps")
plt.savefig("curve_compare_cv.pdf")
plt.savefig("curve_compare_cv.png")
plt.show()
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake game: code en python

Annexe II: Snake game: jeu jouable par l'utilisateur

Jeu interactif I

playable_game.py

```
# un seul serpent

from random import randrange
import pygame

class Game:
    WIDTH = 20
    HEIGHT = 15
    snake_body = [
        (int(WIDTH / 2), int(HEIGHT / 2)),
        (int(WIDTH / 2) + 1, int(HEIGHT / 2)),
        (int(WIDTH / 2) + 2, int(HEIGHT / 2))
    ]
    apple = (randrange(0, WIDTH), randrange(0, HEIGHT))

    direction = (-1, 0)

    def step(self) -> bool:
        keys = pygame.key.get_pressed()
        if keys[pygame.K_RIGHT]:
            self.direction = (1, 0)
        elif keys[pygame.K_UP]:
            self.direction = (0, -1)
        elif keys[pygame.K_LEFT]:
            self.direction = (-1, 0)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Jeu interactif II

playable_game.py

```
elif keys[pygame.K_DOWN]:  
    self.direction = (0, 1)  
return self.move_snake(self.direction)
```

```
def move_snake(self, incrementer: (int, int)) -> bool:
```

```
    moved_head = (self.snake_body[0][0] + incrementer[0],  
↳ self.snake_body[0][1] + incrementer[1])  
    # vérification de la présence de la tête dans la grille  
    if not (0 <= moved_head[0] < self.WIDTH and 0 <= moved_head[1] <  
↳ self.HEIGHT):  
        return False
```

```
# sauvegarde de la fin de la queue  
end_tail = self.snake_body[-1]
```

```
# déplacement du serpent  
for i in reversed(range(1, len(self.snake_body))):  
    self.snake_body[i] = self.snake_body[i - 1]
```

```
self.snake_body[0] = moved_head
```

```
#collisions avec la corps  
for bit in self.snake_body[1:]:
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Jeu interactif III

playable_game.py

```
        if bit == self.snake_body[0]:
            return False

#collisions avec la pomme
if self.snake_body[0] == self.apple:
    self.snake_body.append(end_tail)
    self.apple = (randrange(0, self.WIDTH), randrange(0,
↪ self.HEIGHT))

return True
```

TIPE 2024

**Marilou Bernard
de Courville**

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

**Annexe I: Snake
game: code en
python**

**Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur**

Programme principal du jeu interactif I

playable_main.py

```
# Example file showing a circle moving on screen
import pygame
from random import randrange
from playable_game import Game

game = Game()

SIDE = 50

# pygame setup
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((game.WIDTH * SIDE, game.HEIGHT * SIDE))
clock = pygame.time.Clock()
running = True
dt = 0

# player_pos = pygame.Vector2(screen.get_width() / 2, screen.get_height()
↳ / 2)

"""apple = (randrange(0, game.WIDTH), randrange(0, game.HEIGHT))

snake_body = [(int(game.WIDTH / 2), int(game.HEIGHT / 2)),
               (int(game.WIDTH / 2) + 1, int(game.HEIGHT / 2)),
               (int(game.WIDTH / 2) + 2, int(game.HEIGHT / 2))]
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Programme principal du jeu interactif II

playable_main.py

```
direction = (-1, 0)
```

```
while running:
    # poll for events
    # pygame.QUIT event means the user clicked X to close your window
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            running = False

    # fill the screen with a color to wipe away anything from last frame
    screen.fill("darkolivegreen3")

    for (x, y) in game.snake_body:
        pygame.draw.circle(screen, "darkolivegreen4", (x * SIDE + SIDE/2,
            ↪ y * SIDE + SIDE/2), SIDE / 2)

    (x, y) = game.snake_body[0]
    pygame.draw.circle(screen, "black", (x * SIDE + SIDE/2, y * SIDE +
    ↪ SIDE/2), SIDE / 4)

    (a, b) = game.apple
    pygame.draw.circle(screen, "brown3", (a * SIDE + SIDE/2, b * SIDE +
    ↪ SIDE/2), SIDE / 2)
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème
Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement
Vision

Algorithme génétique

Performance
Optimisation

Simulations

Algorithme
Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur

Programme principal du jeu interactif III

playable_main.py

```
# pygame.draw.circle(screen, "red", player_pos, 40)

# update your game state here

running = running and game.step()

# flip() the display to put your work on screen
pygame.display.flip()

# limits FPS to 60
# dt is delta time in seconds since last frame, used for framerate-
# independent physics.
# dt = clock.tick(60) / 1000
clock.tick(3)

pygame.quit()
```

TIPE 2024

Marilou Bernard
de Courville

Introduction

Introduction au thème

Le jeu de Snake

Réseau de neurones

Déplacement

Vision

Algorithme génétique

Performance

Optimisation

Simulations

Algorithme

Convergence

Conclusion

Annexe I: Snake
game: code en
python

Annexe II: Snake
game: jeu jouable
par l'utilisateur