Guillaume MONTAVON

Benoît MEILHAC

**MOIA**

**Rapport de projet : Le jeu de Yoté**

1. Présentation du programme

Notre programme Prolog est constitué d’un seul fichier qui se nomme *ia.pl*.

Un seul prédicat : jouer

Les exemples d’utilisation, quand à eux se trouvent dans le fichier *README\_IA.txt*.

Exemples

1. Structure de données choisie

Liste des pions j1 liste pions joueur 2

1. Description de l’algorithme

Prise, pose, deplacement

1. Caractéristiques du programme

Instantané, sûr de ne pas avoir de timeout, pas le temps implémenter minmax

Les caractéristiques (optimisation, faiblesse,...) de votre programme en termes par exemple de complexité, de pertinence des coups joués, de temps de calcul,... Une étude comparative de résultats étayant vos propos est la bienvenue.