

Stratégie de l'intelligence artificielle (Ordi Vs Humain) :

L'intelligence artificielle du jeu de Wythoff est implémenté sous forme d'une fonction de type void qui prend en paramètre le plateau de jeu ainsi que la position X et Y du pion.

On appellera donc la fonction quand ce sera à son tour de jouer.

En premier lieu, l'intelligence artificielle vérifiera plusieurs cas :

- **Si il y a une position gagnante à sa gauche.**
- **Si il y a une position gagnante en dessous de lui.**
- **Si il y a une position gagnante dans sa diagonale.**

Chacun de ces cas est vérifié par une fonction approprié.

Si un de ces cas est vérifié, alors l'ordinateur cherchera le nombre de case à parcourir pour atteindre la position gagnante depuis sa position à l'aide d'une fonction déplacementGagnant qui prend en compte la direction dans laquelle on cherche à parcourir.

Et ensuite on appelle la fonction permettant de faire bouger le pion de n case à partir de sa position.

Il n'y a pas de meilleurs ou de mauvaise position gagnante, l'ordinateur se placera toujours sur celle qu'il à trouvé en premier.

Si aucun cas n'a été vérifié, alors l'ordinateur génère un chiffre entre 0 et 2 (inclus).

Et en fonction de ce résultat l'ordinateur fera un mouvement aléatoire qui respecte les règles du jeu et ses limites.