|  |
| --- |
| UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN OUTAOUAIS |
| Mini-Projet : Agent intelligent dans un environnement à obstacle |
| INF1183 - Hiver 2014 – Intelligence artificielle |
| **Guillaume Plouffe**  **Jean-Philippe Gauthier**  **Julien Bassompierre** |
| **4/15/2014** |

Table des matières

[1 Introduction 1](#_Toc386121394)

[2 Description du PEAS 2](#_Toc386121395)

[2.1 Performances 2](#_Toc386121396)

[2.2 Environnement 2](#_Toc386121397)

[2.3 Actuateurs 3](#_Toc386121398)

[2.4 Senseurs 3](#_Toc386121399)

[3 Fonctionnement du programme 4](#_Toc386121400)

[4 Description du code 6](#_Toc386121401)

[4.1 Algorithme A\* 6](#_Toc386121402)

[4.2 Heuristique : Distance de Manhattan 8](#_Toc386121403)

[5 Analyse des performances 12](#_Toc386121404)

[5.1 Analyse de l’heuristique Distance de Manhattan 12](#_Toc386121405)

[6 Conclusion 17](#_Toc386121406)

[7 Références 19](#_Toc386121407)

Table des figures

[Figure 1 : Le terrain et l'agent 2](#_Toc386121408)

[Figure 2 : Agent utilisant une évaluation restreinte VS globale du terrain avant de réaliser une combinaison d'action 3](#_Toc386121409)

[Figure 3 : Message demandant le commencement de l'analyse de l'algorithme 4](#_Toc386121410)

[Figure 4 : Message indiquant la complétion de l'analyse 4](#_Toc386121411)

[Figure 5 : Affichage du plus court chemin (points rouges) trouver par l'algorithme A\* et des cases qu'il a inutilement exploré (point rouge). Note : Le curseur n’est pas afficher sur l’image. 5](#_Toc386121412)

[Figure 6 : Confirmation du déplacement de l'agent sur une autre case 5](#_Toc386121413)

[Figure 7 : Recherche du plus court chemin avec l'algorithme de Dijkstra 6](#_Toc386121414)

[Figure 8 : Recherche du plus court chemin avec Greedy Best first search 7](#_Toc386121415)

[Figure 9 : Recherche du plus court chemin avec l'algorithme A\* 7](#_Toc386121416)

[Figure 10 : Exemple de test utilisant l’heuristique de Manhattan avec un coût D de 1.2. 12](#_Toc386121417)

[Figure 11 : Graphe du nombre pas total des chemins trouvés en fonction du coût D de h(n) 14](#_Toc386121418)

[Figure 12 : Graphe du nombre de case essayé inutilement en fonction du coût D de h(n) 14](#_Toc386121419)

# Introduction

Pour ce mini-projet nous avons choisi l’énoncé 2 consistant à définir un agent intelligent qui se déplace dans un environnement pouvant avoir des obstacles. L’objectif de cet l’agent est de rapidement trouver le plus court chemin entre un point de départ et un point d’arrivé tout en contournant les obstacles à l’aide de l’algorithme A\*.

Dans les sections de ce document, nous allons tout d’abord définir le PEAS de l’agent et donner une brève description sur le fonctionnement du programme. Nous allons ensuite présenter en détail l’algorithme A\* et l’heuristique utilisé dans notre analyse: La Distance de Manhattan. Une analyse sera finalement réalisée en fonction des différents poids donné à l’heuristique afin d’obtenir la valeur optimale pour améliorer les performances de notre agent.

Ce projet et son code sont disponibles sur la plateforme de collaboration en ligne Github à l’adresse *https://github.com/plog04/AI\_PathFinder*.

# Description du PEAS

Dans cette section du document, nous allons décrire les différentes composantes du PEAS entourant l’agent : La performance, l’environnement, les actuateurs et les senseurs.

## Performances

L’objectif principale de l’agent est de trouver le chemin le plus court entre un point départ et d’arrivée. Également, il doit pouvoir trouver ce chemin rapidement, et donc essayer de minimiser le nombre de case explorée dans sa recherche.

## Environnement

Il s’agit d’un terrain de tuile à deux dimensions pouvant être considéré comme un graphe dont les cases sont les nœuds avec des arêtes placé entre les tuiles adjacentes. Les cases peuvent contenir des obstacles ou non. Les obstacles sont représentés en noir avec un arbre vert au centre et les espaces libres sont représentés par de l’herbe verte. L’agent est représenté par le tank en rouge. La grandeur du terrain est de 30 x 20 tuiles. La case départ est là où apparait l’agent, alors que la case arrivée est celle au-dessus de laquelle se trouve notre curseur souris (non représenté dans la Figure 1). Dans notre environnement de test, les obstacles sont configurés afin de constituer un cul-de-sac. Ce dernier est donc un piège que notre algorithme tentera au meilleur de ses moyens d’éviter à moindre coût pour trouver la solution du plus court chemin.

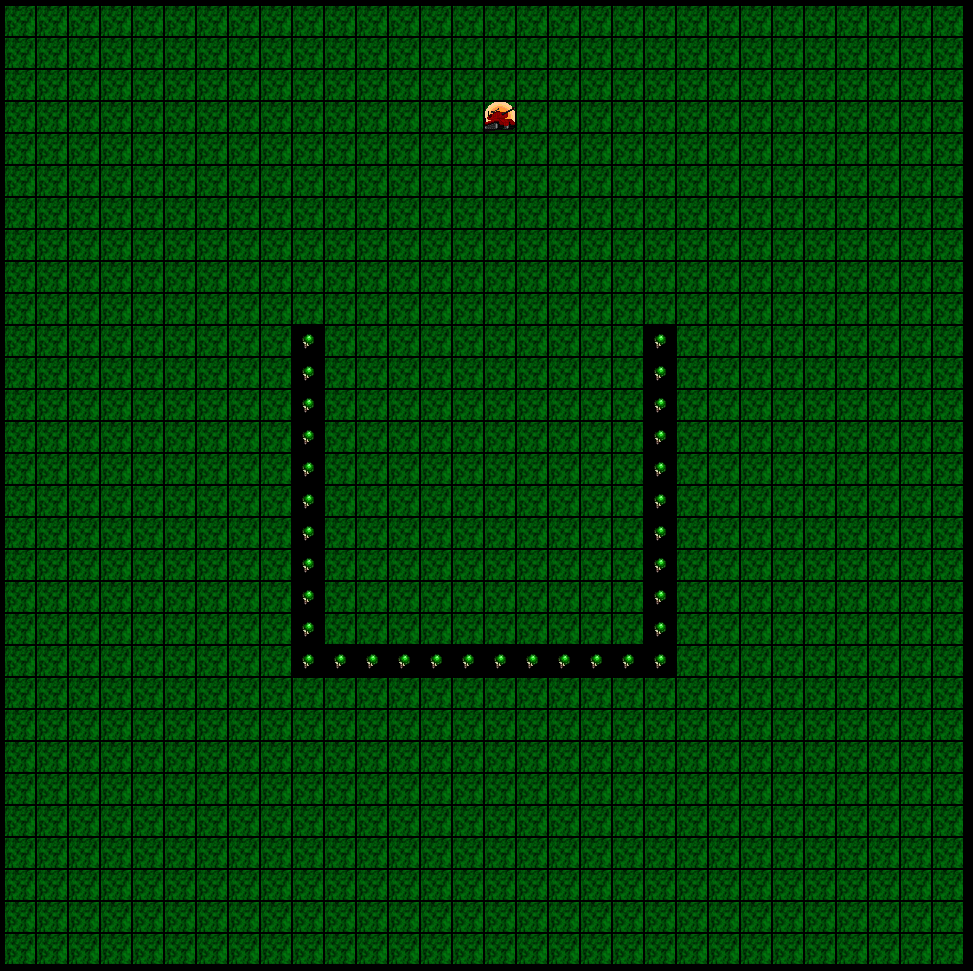


Figure : Le terrain et l'agent

## Actuateurs

L’agent (tank rouge) peut réaliser quatre actions de déplacement : Une pas vers le nord, sud, est ou ouest. Le coût de déplacement par case libre est 1 unité et il ne peut passer par une case obstacle ou sortir du terrain.

## Senseurs

Il s’agit de la caméra de notre agent représentée par sa capacité à planifier d’avance son parcours et évaluer n’importe quel case par-rapport au point de départ et d’arrivée. Ce senseur est crucial dans le calcul de l’algorithme A\*. Il va solutionner le plus court chemin avant d’effectuer sa première action. Dans la réalité, ce genre d’algorithme est plus lent comparativement à celle alternant une action et l’évaluation des cases avoisinantes. Cependant, cette dernière ne pourra donner un parcours optimal en distance du fait de son manque de connaissance sur son environnement (Figure 2). En effet, il ne pourra éviter de souvent se faire prendre dans des pièges (ex : cul-de-sac).

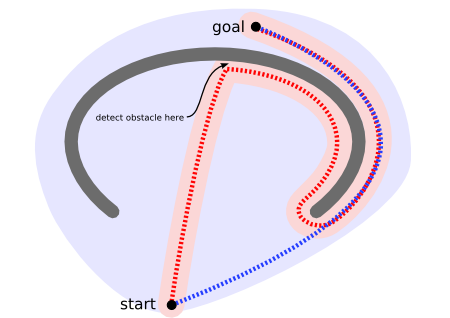


Figure : Agent utilisant une évaluation restreinte VS globale du terrain avant de réaliser une combinaison d'action

# Fonctionnement du programme

La méthode *main* du programme est localisée dans la classe *PathTest*. Lors de son exécution, le terrain est construit et affiché à l’écran. Un message apparait alors et demande à l’utilisateur d’appuyer le bouton *OK* pour commencer les tests d’analyses de l’algorithme. Une description détaillée de ces tests est donnée dans la section 5 de ce document. Le résultat est sauvegardé automatiquement dans un fichier nommer *TestB.txt* .

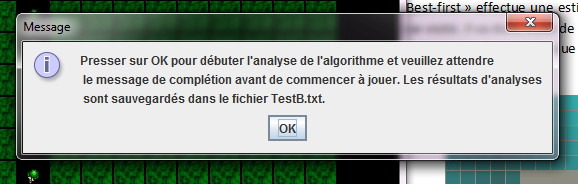


Figure : Message demandant le commencement de l'analyse de l'algorithme

Lorsque l’analyse est terminée, une fenêtre apparait alors et avertit l’utilisateur qu’il peut maintenant jouer avec le programme (Figure 4).

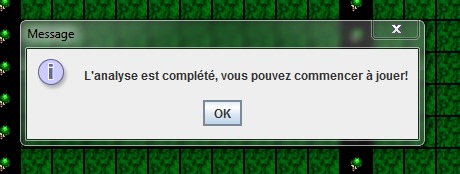


Figure : Message indiquant la complétion de l'analyse

Le jeu est simple, pour sélectionner notre agent (tank rouge) il suffit d’appuyer sur un des boutons de la souris alors que le curseur est positionné au-dessus de la case qu’il occupe. Ensuite, pour déclencher le calcul du plus court chemin, il faut déplacer ce dernier au-dessus d’une autre case. Les résultats de l’algorithme A\* sont alors immédiatement affichés : le trajet du plus court chemin trouvé et les cases qu’il a évaluées et écartées de la solution (Figure 5). Pour confirmer son déplacement vers une autre case, on clique à nouveau un des boutons de la souris (Figure 6). On peut terminer le programme en tout temps en cliquant sur le bouton X en haut à droite de la fenêtre principale.

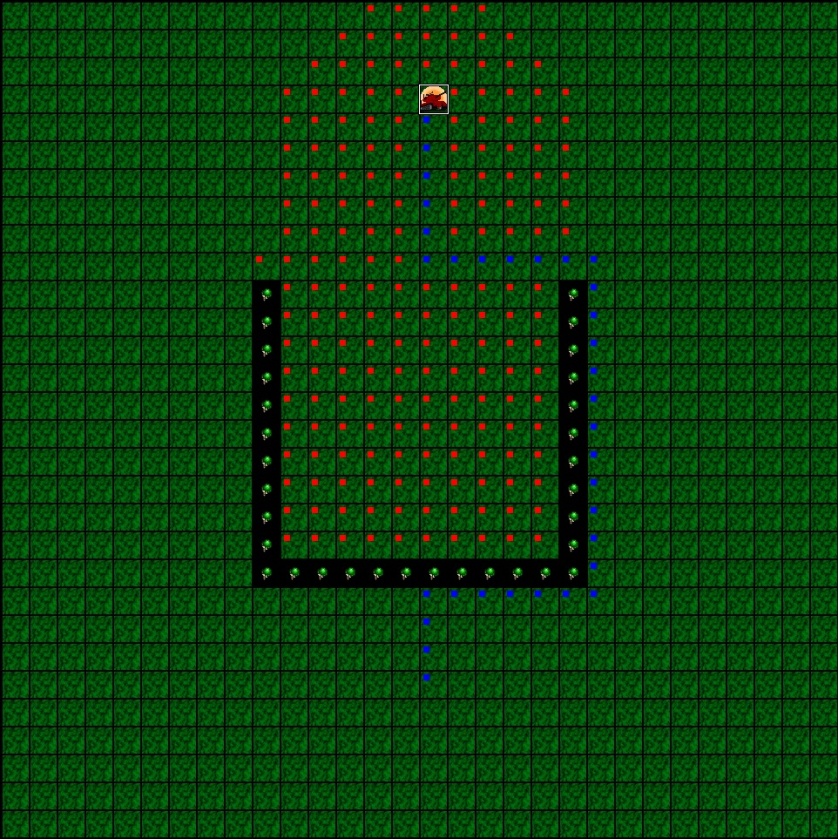


Figure : Affichage du plus court chemin (points rouges) trouver par l'algorithme A\* et des cases qu'il a inutilement exploré (point rouge). Note : Le curseur n’est pas afficher sur l’image.

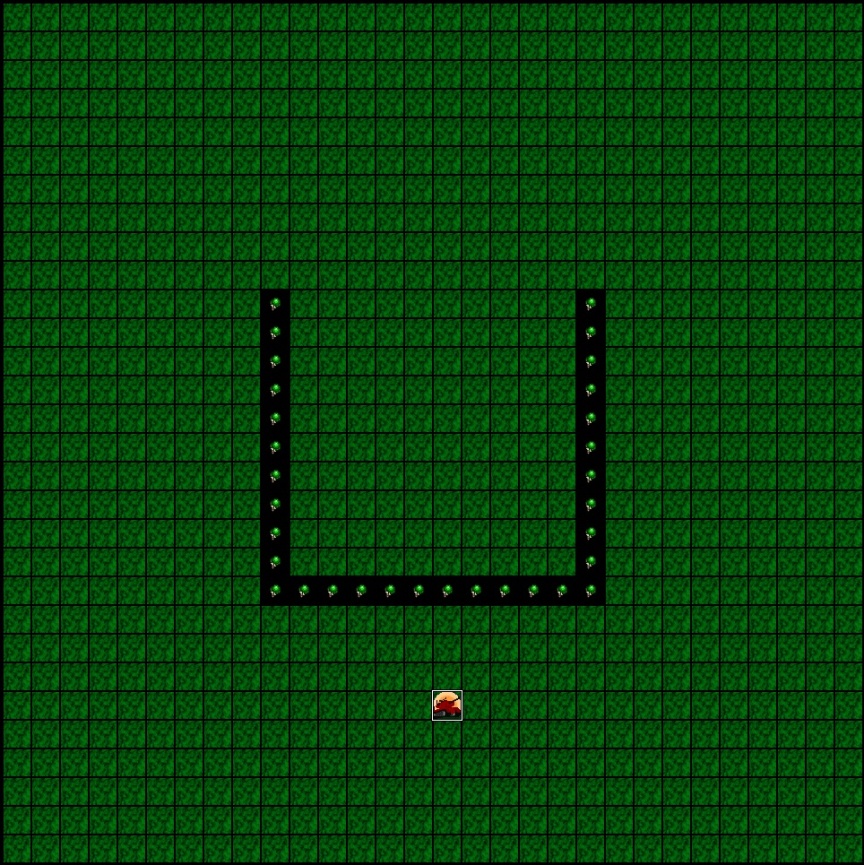


Figure : Confirmation du déplacement de l'agent sur une autre case

# Description du code

## Algorithme A\*

L’algorithme A\*est la méthode la plus populaire dans la recherche du plus court chemin. Il combine les avantages de l’algorithme de Dijkstra et de la recherche « best-first » (un algorithme de type glouton). L’algorithme de Dijkstra consiste à visiter de manière incrémentale le nœud le plus près encore inexploré. Il s’agit d’une procédure longue, mais qui garantie l’obtention d’un chemin optimal (Figure 7). De son côté, l’algorithme « Best-first » effectue une estimation (heuristique) sur le chemin qu’il reste à parcourir, et ce, à chacune des case rencontrées. Il va donc visiter de manière incrémentale les nœuds les plus proches du but. Cette algorithme est beaucoup plus rapide que Dijkstra , mais la solution obtenue n’est pas garantie d’être la distance la plus courte (Figure 8).

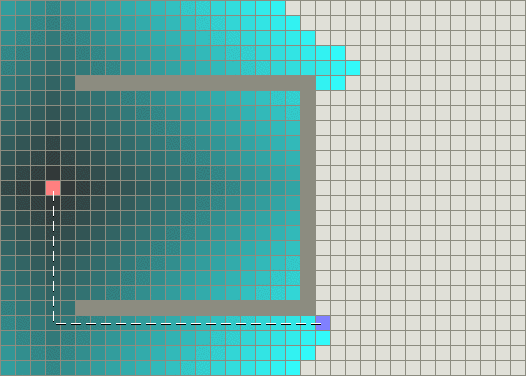


Figure : Recherche du plus court chemin avec l'algorithme de Dijkstra

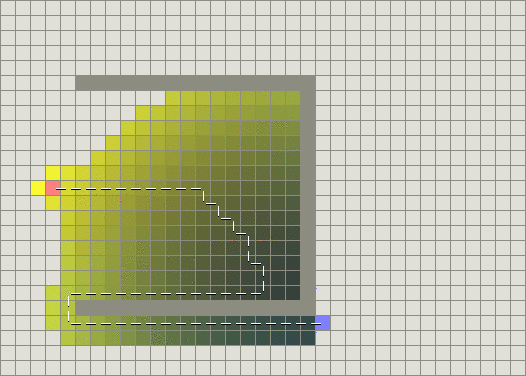


Figure : Recherche du plus court chemin avec Greedy Best first search

L’algorithme A\* est communément représenté par F(n) = g(n)+h(n). La partie Dijkstra est représentée par g(n). Elle calcule le coût exact du chemin parcouru depuis la case départ jusqu'à la case n. La partie heuristique (best first search), est représentée par h(n). Elle calcul le coût estimé entre la case n et celle d’arrivée. L’algorithme A\* va réaliser une boucle afin de vérifier à chaque itération la case ayant la plus faible valeur de f(n) = g(n)+h(n).

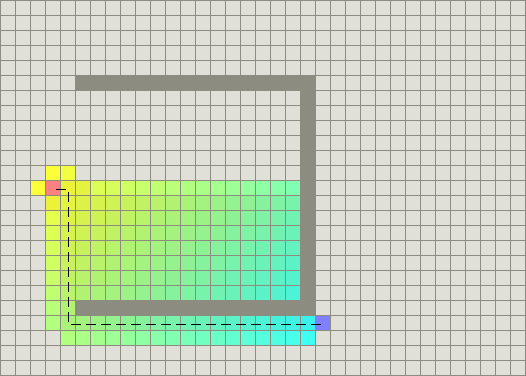


Figure : Recherche du plus court chemin avec l'algorithme A\*

## Heuristique : Distance de Manhattan

Puisque nos actions de déplacement sont restreintes à quatre directions, il est conseillé d’utiliser l’heuristique Distance de Manhattan [2]. Voici sa fonction implantée dans la classe *ClosestHeuristic*:

/\*\*

\* Heuristique de A\* : Le chemin de Manhattan

\*

\* **@param** map Le terrain de tuile sur lequel le chemin est recherché

\* **@param** mover L'agent se déplacant sur le terrain, utile pour récupérer comportement special

\* **@param** D Le poid de l'heuristique

\* **@param** x Coordonnée en x de la case à évaluer

\* **@param** y Coordonnée en y de la case à évaluer

\* **@param** tx Coordonnée en x de la case à destination

\* **@param** ty Coordonnée en y de la case à destination

\*/

**public** **float** getCostManhattan(TileBasedMap map, Mover mover,**float** D, **int** x, **int** y, **int** tx, **int** ty) {

**float** dx = Math.*abs*(tx - x);

**float** dy = Math.*abs*(ty - y);

**return** (**float**) ((D)\*(dx +dy));

}

Le paramètre D représente le coût de déplacement minimal entre deux cases adjacentes (coût réel). Pour un terrain sans obstacle, s’approcher du but d’une case revient à augmenter g(n) de D et diminuer h(n) de D. Puisque D est le même pour g(n) et h(n), nous avons donc une heuristique dite « admissible », c'est-à-dire que h(n) ne surestime jamais le coût réel pour atteindre la destination (l’objectif). De cette manière, il est garantie que A\* va trouver le chemin le plus court. Le problème de cette approche réside dans l’effort investi pour trouver ce chemin optimal. Peut-être serait-il mieux de regarder du coté des heuristiques non-admissible afin de trouver un algorithme rapide qui possède de bonne chance d’obtenir le chemin le plus court. Dans la prochaine section nous allons tenter de trouver une telle heuristique.

Voici l’implémentation du code permettant de trouver le plus court chemin entre la case de départ et d’arrivée en utilisant l’algorithme A\*. Note : Le coût retourné, lors du calcul de g(n), est toujours 1 dans notre cas.

/\*\*

\* Trouve un chemin entre le noeud de depart(sx,sy) et de destination(tx,ty)

\* tout en évitant les zones interdites et en minimisant le coût de deplacement

\* f(n)

\* **@param** mover Il s'agit de notre agent se deplacant, ce parametre contient les informations

\* le concernant, ie les actuateurs et senseurs.

\* **@param** sx Coordonnée x du noeud de depart

\* **@param** sy Coordonnée y du noeud de depart

\* **@param** tx Coordonnée x du noeud d'arrivee

\* **@param** ty Coordonnée y du noeud d'arrivee

\* **@return** Le chemin trouvee entre le noeud de depart et d'arrivee, sinon null si pas trouvee

\*/

**public** Path findPath(Mover mover, **int** sx, **int** sy, **int** tx, **int** ty) {

// Si la case destination est un obstacle, alors annulle la recherche.

**if** (map.blocked(mover, tx, ty)) {

**return** **null**;

}

//Initialisation de l'etat de l'agent, la liste Closed (Liste de noeud //essayer et écarter de la solution) est vide,

//la liste Open (Liste de noeud a evaluer pouvant potentiellement faire //partie de la solution) ne contient que le noeud de depart avec

//un coût de 0 (on est deja là) et une profondeur atteinte de 0 (pas //fait de pas encore).

nodes[sx][sy].setCost(0);

nodes[sx][sy].setDepth(0);

closed.clear();

open.clear();

open.add(nodes[sx][sy]);

nodes[tx][ty].setParent(**null**);

// Tant que nous avons pas atteint la destination et depassé un nombre //max de pas, faire:

**int** maxDepth = 0;

**while** ((maxDepth < maxSearchDistance) && (open.size() != 0)) {

//Prendre le premier noeud de la liste. Il s'agit du prochain //noeud à être explorer (ou reevaluer).

Node current = getFirstInOpen();

//Si le noeud à evaluer est le noeud destination alors arreter la //recherche.

**if** (current == nodes[tx][ty]) {

**break**;

}

// On enleve le noeud de la liste Open et on la met dans la liste Closed

removeFromOpen(current);

addToClosed(current);

//Rechercher chaque noeud voisin du noeud en evaluation et //calculer leur coût

//si elle devienne le prochain noeud sur lequel se deplace l'agent

**for** (**int** x=-1;x<2;x++) {

**for** (**int** y=-1;y<2;y++) {

// Ce noeud est celui actuellement sous evaluation, //il n'est donc pas un voisin

**if** ((x == 0) && (y == 0)) {

**continue**;

}

//Si on interdit les deplacement en diagonale alors

//les voisins en coin sont ignorer

**if** (!allowDiagMovement) {

**if** ((x != 0) && (y != 0)) {

**continue**;

}

}

//Localison le noeud voisin sur le terrain

**int** xp = x + current.getX();

**int** yp = y + current.getY();

//Si le noeud voisin est une case de deplacement //potentiel valide,

//ie si c'est une case sans obstacle, a l'interieur //du terrain et n'est pas le noeud de depart.

**if** (isValidLocation(mover,sx,sy,xp,yp)) {

//Le coût pour atteindre ce noeud voisin est //le coût du noeud en evaluation plus le coût //du mouvement.

//Ce calcul n'inclue que la partie Dijkstra (g(n)) de A\*

**float** nextStepCost = current.getCost() + getMovementCost(mover, current.getX(), current.getY(), xp, yp);

Node neighbour = nodes[xp][yp];

map.pathFinderVisited(xp, yp);

//Si le nouveau coût (g(n)) calculer pour le //noeud voisin est moindre que

//son ancien coût calculer, alors s'assurer //que le noeud n'est pas

//dans la liste Closed. Nous avons trouver un meilleur chemin pour nous

//rendre a ce noeud. Il faut donc reevaluer //son f(n):

//Si le noeud faisait deja partie de la liste //Open, nous allons le retirer

//pour le temps de la reevaluation.

**if** (nextStepCost < neighbour.getCost()) {

**if** (inOpenList(neighbour)) {

removeFromOpen(neighbour);

}

**if** (inClosedList(neighbour)) {

removeFromClosed(neighbour);

}

}

//Si le noeud ne fait pas partie de la liste //de noeud candidate a evaluer(Open) ou de la //liste des noeud rejeter (Closed)

//alors calculer et assigner son nouveau coût //g(n) et h(n) et l'ajouter à la liste Open.

**if** (!inOpenList(neighbour) && !(inClosedList(neighbour))) {

neighbour.setCost(nextStepCost);

neighbour.setHeuristic(getHeuristicCost(mover, xp, yp, tx, ty, sx, sy));

maxDepth = Math.*max*(maxDepth, neighbour.setParent(current));

addToOpen(neighbour);

}

}

}

}

}

//Nous n'avons pas atteint la destination dans notre recherche. Retourne //null.

**if** (nodes[tx][ty].getParent() == **null**) {

**return** **null**;

}

//Nous avons atteint la destination, retourner le chemin trouver.

//Utiliser les references au parent pour faire le chemin du retour et //reconstituer l'ensemble des

//noeuds empruntés

Path path = **new** Path();

Node target = nodes[tx][ty];

**while** (target != nodes[sx][sy]) {

path.prependStep(target.getX(), target.getY());

target = target.getParent();

}

path.prependStep(sx,sy);

//Give the length of the path

System.*out*.println("Nombre de pas du chemin : "+ path.getLength());

System.*out*.println("Nombre case essayé sans succes : "+ **this**.getClosedList().size());

// thats it, we have our path

**return** path;

}

# Analyse des performances

Tout en gardant le coût réel (D=1) du coté de g(n), nous allons réaliser, dans cette section, une étude sur la valeur du coût donner à h(n) et déterminer celle qui nous permet d’optimiser nos chance d’obtenir le plus court chemin tout en étant rapide.

Pour chacun des essais décrits ci-dessus nous allons utiliser un terrain contenant un mur d’obstacle de forme concave (piège en cul-de-sac) et faire varier la valeur de D (de h(n)), la position de départ et de destination. La fonction heuristique h(n) reste celle du chemin de Manhattan décrit dans la section précédente.

## Analyse de l’heuristique Distance de Manhattan

Pour cette analyse nous avons effectué 450 tests dans un environnement statique avec des obstacles (Figure 10). Chaque test utilise une combinaison différente de position de départ et d’arrivée. L’ensemble des positions de départ utilisées est contenu dans la boite blanche supérieure (ligne 3, colonne 1 à 15) et ceux d’arrivée dans la boite blanche inférieur de la Figure 10 (ligne 18, colonne 1 à 30).

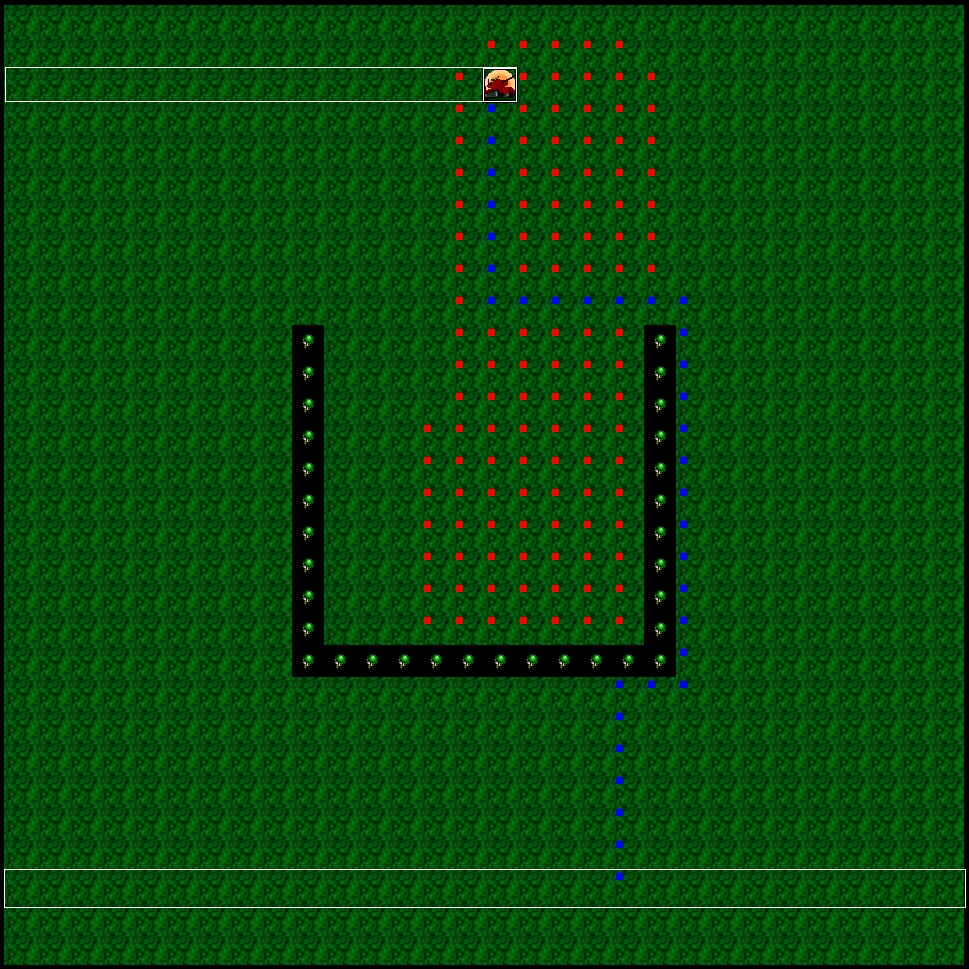


Figure  : Exemple de test utilisant l’heuristique de Manhattan avec un coût D de 1.2.

Pour chacun de ces tests, nous avons incrémenté de 0.2 le coût de notre heuristique h(n) par rapport à g(n) (fixé à 1). Nous avons additionné ensemble tous les pas de chaque chemin optimal trouvé et de chaque case essayée inutilement par l’algorithme. Le résultat est présenté dans le Tableau 1.

Tableau Étude de la précision et de la rapidité de l’heuristique de Manhattan en fonction du poids

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Essaie | Poids | TotalTest | totalCheminNonTrouver | totalPath (pas) | totalCaseEssayerEchec |
| 0 | 0 | 450 | 30 | 11380 | 212641 |
| 1 | 0.2 | 450 | 30 | 11380 | 185868 |
| 2 | 0.4 | 450 | 30 | 11380 | 155865 |
| 3 | 0.6 | 450 | 30 | 11380 | 129794 |
| 4 | 0.8 | 450 | 30 | 11380 | 103915 |
| 5 | 1 | 450 | 30 | 11380 | 84886 |
| 6 | 1.2 | 450 | 30 | 11380 | 39657 |
| 7 | 1.4 | 450 | 30 | 11694 | 39522 |
| 8 | 1.6 | 450 | 30 | 12000 | 37664 |
| 9 | 1.8 | 450 | 30 | 12102 | 35522 |
| 10 | 2 | 450 | 30 | 12192 | 34923 |
| 11 | 2.2 | 450 | 30 | 12292 | 35391 |
| 12 | 2.4 | 450 | 30 | 12356 | 35433 |
| 13 | 2.6 | 450 | 30 | 12410 | 36167 |
| 14 | 2.8 | 450 | 30 | 12430 | 36947 |
| 15 | 3.000001 | 450 | 30 | 12456 | 37926 |
| 16 | 3.200001 | 450 | 30 | 12546 | 37888 |
| 17 | 3.400001 | 450 | 30 | 12588 | 38463 |
| 18 | 3.600001 | 450 | 30 | 12670 | 38797 |
| 19 | 3.800001 | 450 | 30 | 12756 | 39137 |
| 20 | 4.000001 | 450 | 30 | 12786 | 39504 |
| 21 | 4.2 | 450 | 30 | 12890 | 39549 |
| 22 | 4.4 | 450 | 30 | 12948 | 39889 |
| 23 | 4.6 | 450 | 30 | 13000 | 40049 |
| 24 | 4.8 | 450 | 30 | 13054 | 40090 |
| 25 | 5 | 450 | 30 | 13082 | 40261 |

Figure : Graphe du nombre pas total des chemins trouvés en fonction du coût D de h(n)

Figure : Graphe du nombre de case essayé inutilement en fonction du coût D de h(n)

Les essaies utilisant une valeur sous-estimant la valeur réel du coût de l’heuristique donne plus de poids à la fonction de type Disjtra (g(n)) dans le calcul de A\*. Ainsi, tel qu’attendu pour ces essais, on obtient toujours les plus courts chemins avec un total consistant de 11380 pas. Cependant, on observe le problème de lenteur du calcul de Dijkstra avec un nombre de cases essayées inutilement variant de 75179 à 214106. On constate que la valeur de *totalCaseEssayerEchec* diminue grandement avec l’augmentation graduelle du coût D de h(n) jusqu'à D=1.2. Pour des valeurs de D dépassant 1.2, *totalCaseEssayerEchec* demeure pratiquement stable. Cependant, c’est le nombre de pas total des chemins trouvés qui commence à augmenter grandement. Il s’agit d’un indice que les chances d’obtenir le plus court chemin diminuent.

Comme on peut le constater, pour cet environnement, l’heuristique est optimale en précision (chance d’obtenir le plus court chemin) et rapidité avec un coût D égale à environ 1.2. C'est-à-dire f(n) = 1\*g(n) + 1.2 \* h(n). Il est ainsi préférable dans ce type d’environnement de légèrement surestimer le coût donné par l’heuristique.

Le code réalisant cette analyse et placé dans la méthode *main* de la classe *PathTest* est présenté ci-dessous.

**public** **static** **void** main(String[] argv) {

String nomFichier = "TestB.txt";

File file = **new** File(nomFichier);

String content = **new** String();

Path path;

**int** n=0;

PathTest test = **new** PathTest();

//Calcul et enregistre le contenu des resultats d'analyse pour chaque //test dans le fichier

content = "Essaie; Poid; TotalTest; totalCheminNonTrouver; totalPath (pas);totalCaseEssayerEchec;\n";

test.finder.setHeuristicType(0);

**int** totalTest=0;

**int** totalPath=0;

**int** totalCaseEssayerEchec = 0;

**int** totalCheminNonTrouver =0;

test.finder.setHeuristicWeight((**float**)(0));

//Variation du poid (coût) de l'heuristique

JOptionPane.*showMessageDialog*(**null**, "Presser sur OK pour commencer l'analyse de l'algorithme et veuillez attendre le message de confirmation avant de commencer à jouer. Les resultat d'analyse sont sauvegarder dans le fichier "+nomFichier+".");

**for** (**float** z=0;z<5;z=(**float**)(z+0.2)){

totalTest=0;

totalPath=0;

totalCaseEssayerEchec = 0;

totalCheminNonTrouver = 0;

test.finder.setHeuristicWeight(z);

//Variation des positions de depart et de destination

**for** (**int** i = 0; i<15;i++){

**for** (**int** j = 0; j<30;j++){

path = test.finder.findPath(**new** UnitMover(test.map.getUnit(15, 3)),i, 2, j, 18);

totalTest++;

**if**(path==**null**)

totalCheminNonTrouver++;

**else**{

totalPath=totalPath+path.getLength();

totalCaseEssayerEchec=totalCaseEssayerEchec+test.finder.getClosedList().size()+test.finder.getOpenListSize()-path.getLength();

}

}

}

content += n +";";

content += z +";";

content += totalTest+";";

content += totalCheminNonTrouver+ ";";

content += totalPath+ ";";

content += totalCaseEssayerEchec+ ";\n";

n++;

}

*writeToFile*(content,file );

test.finder.setHeuristicWeight((**float**)1.2);

JOptionPane.*showMessageDialog*(**null**,"L'analyse est complété, vous pouvez commencer a jouer!");

test.setInTest(**false**);

}

# Conclusion

En résumé, nous avons choisi la méthode de recherche avec l’algorithme A\* pour obtenir le plus court chemin dans un environnement statique à obstacles. Nous avons établi un coût de 1 par case de déplacement. A partir de l’équation simple de l’algorithme A\*, f(n)=D\*g(n) + D\*h(n), où D représente le coût minimal de déplacement (soit D= 1 dans notre cas), nous avons effectué une analyse de l’heuristique afin d’améliorer nos performance dans un environnement contenant une série d’obstacle formant une ligne de forme concave.

Nous avons choisi un ensemble stratégique de 450 combinaisons de point de départ et de destination différentes pour réaliser chacun de nos tests dans lesquels nous avons fait varier le coût D de l’heuristique h(n). Nous avons obtenue un résultat optimale en chance d’obtenir le plus court chemin et en rapidité d’exécution avec la formule f(n)= 1\*g(n)+1.2\*h(n).

Nous aurions pu améliorer la précision de la formule en reprenant l’analyse de D entre 1.0 et 1.4 tout en diminuant son incrémentation. Également, nous aurions pu réaliser un test sur l’ensemble de toutes les combinaisons possibles de point de départ et destination du terrain, mais le temps d’analyse aurait été significativement plus long.

Il existe une variante intéressante de l’algorithme A\*: le Dynamic weigthing. Cet algorithme permet de mettre l’accent sur l’exploration en début de recherche et de terminé en donnant plus d’importance à l’atteinte rapide de la destination. La fonction est décrite par f(p)=g(p)+w(p)\*h(p) où w(p)>1 est associé à l’heuristique. Nous avons implémenté cet algorithme dans notre code, mais nous n’avons pas eu le temps d’en faire une analyse. En voici le code localisé dans la classe *ClosestHeuristic* :

/\*\*

\* Heuristique de la variante de l'algorithme A\* : Le Dynamic weigthing

\*

\* **@param** map Le terrain de tuile sur lequel le chemin est recherché

\* **@param** mover L'agent se déplacant sur le terrain, utile pour récupérer \*comportement special

\* **@param** weight Le poid de l'heuristique

\* **@param** x Coordonnée en x de la case à évaluer

\* **@param** y Coordonnée en y de la case à évaluer

\* **@param** tx Coordonnée en x de la case à destination

\* **@param** ty Coordonnée en y de la case à destination

\* **@param** sx Coordonnée en x de la case à départ

\* **@param** sy Coordonnée en y de la case à départ

\*/

**public** **float** getCostWithDynamicWeighting(TileBasedMap map, Mover mover,**float** weight, **int** x, **int** y, **int** tx, **int** ty, **int** sx, **int** sy) {

**float** dx = Math.*abs*(tx - x);

**float** dy = Math.*abs*(ty - y);

**float** px = Math.*abs*(tx - sx);

**float** py = Math.*abs*(ty - sy);

**float** weightX=1;

**float** weightY=1;

**if** (px>0)

weightX = dx/px;

**if** (py>0)

weightY = dy/py;

**return** weightX\*dx + weightY\*dy;

}

# Références

1. Site web : http://www.cokeandcode.com/main/tutorials/path-finding/, accédé le 17 mars 2014.
2. Site web : http://theory.stanford.edu/~amitp/GameProgramming/Heuristics.html, accédé le 15 avril 2014.
3. Site web : http://realtimecollisiondetection.net/blog/?p=56, accédé le 19 avril 2014.
4. Site web : http://fr.wikipedia.org/wiki/Algorithme\_de\_recherche\_best-first, accédé le 19 avril 2014.