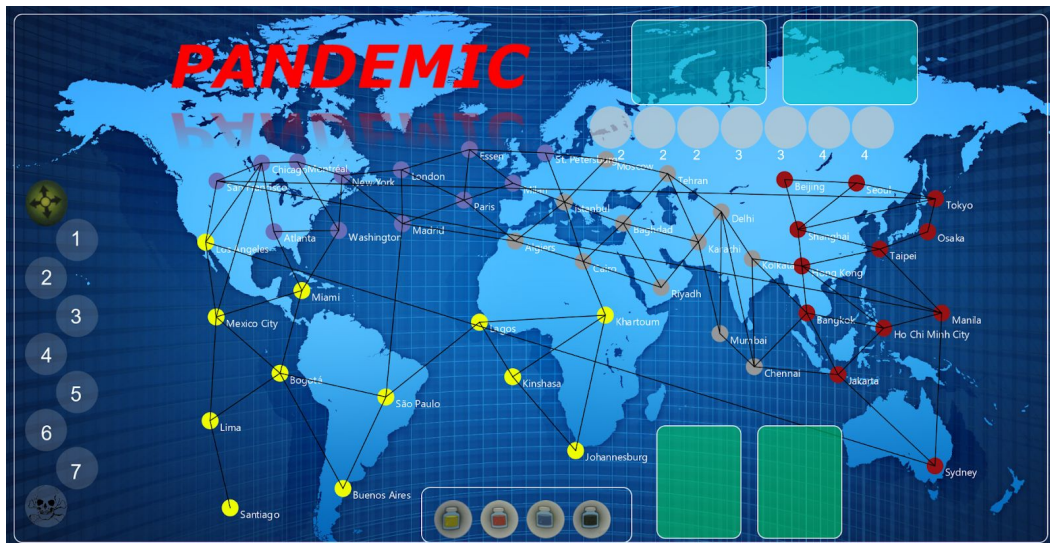




JAVA : Rapport d'expérimentations



M1 Informatique des Organisations - Année 2018/2019

Version 1.

Encadré par : Monsieur B. NEGREVERGNE

Date : 01 février 2019.

I. Intelligence artificielle

Dans un premier temps, nous avons utilisé l'IA stupide pour tester notre moteur de jeu, après nous nous sommes rendu compte que nous avions un souci dans la façon dont on lisait le graphe. La ville Atlanta n'avait pas de liens avec les autres villes, donc on ne trouvait pas de voisins, mais Chicago par exemple, avait Atlanta comme voisin. Donc on a dû ajouter dans la liste des voisins de Atlanta Chicago.

Nous avons essayé de créer des fonctions heuristiques, pour évaluer les actions de l'IA dans chaque tour de jeu, mais nous n'avons pas réussi à implémenter les fonctions heuristiques parce qu'il y avait trop d'éléments présents dans le jeu, par exemple le choix des actions dans chaque tour de jeu et l'état d'infection des villes sur le plateau de jeu.

Nous avons implémenté une IA qui choisit ses actions aléatoirement pour chaque tour de jeu, parmi toutes les actions possibles.

Nous n'avons pas vraiment optimiser l'IA.