



AISTRAT

NICOLAS BESSON - ERWAN DEGIEUX
JULES FRAIZIER - PIERRE NELTNER
MARTIN PAVIOT - TOM WEBBER

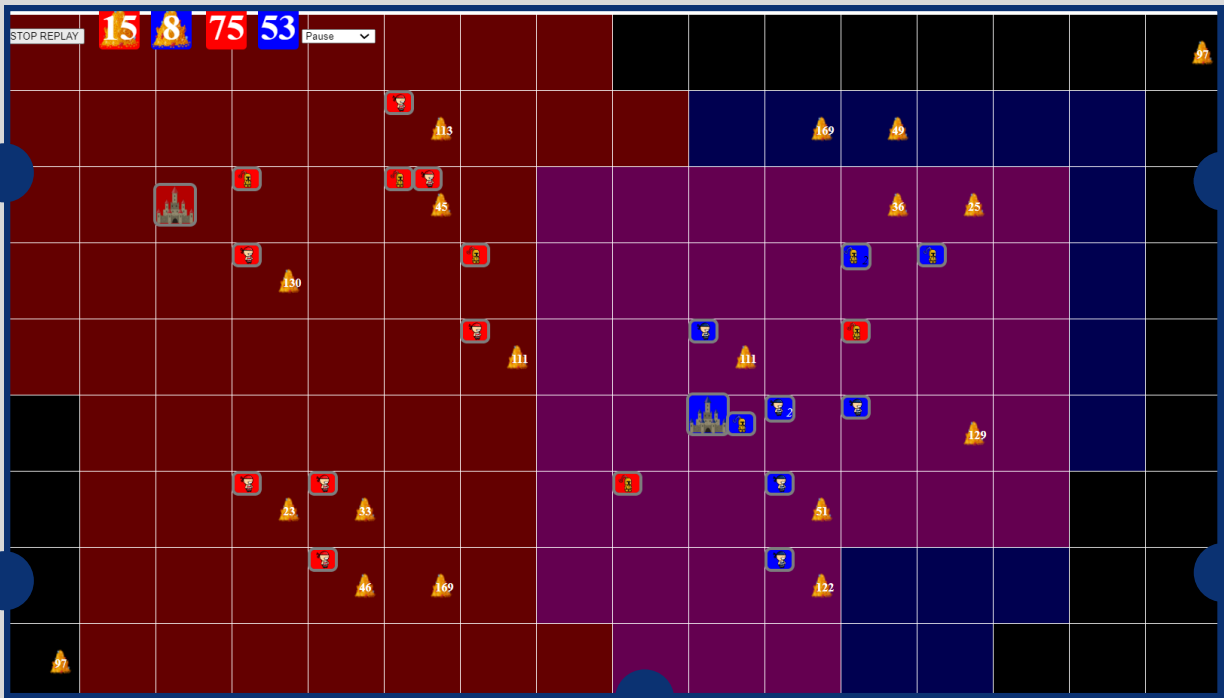
UN PROJET PAR
NILS HOLZENBERGER
ET LOUIS JACHET



OBJECTIF DU PROJET

Réaliser un algorithme capable de jouer à un jeu de stratégie.

Dans ce jeu, deux camps s'affrontent : les bleus et les rouges. Il y a deux types d'unités: les péons et les chevaliers. Les péons peuvent récupérer de l'or sur certaines cases et construire des chateaux. Les chevaliers peuvent attaquer les unités ennemis. Les châteaux permettent de générer tout type d'unités.



NOTRE STRATÉGIE

Avec des vagues d'ordres offensifs et défensifs pour une stratégie globalisée et une programmation orientée objet pour mettre en place une mémoire de la partie, on obtient une stratégie gagnante! Une API robuste permet d'obtenir toutes les informations auprès du serveur du jeu et de traquer tous les mouvements ennemis

ORGANISATION

L'algorithme a été divisé en plusieurs phases : la gestion des ressources, l'exploration de la carte, l'attaque, la défense. Les membres du groupe ont été réparti sur ces différentes tâches, tout en échangeant régulièrement sur les avancées.



POURQUOI CE PROJET?

Ce projet met en exergue la dynamique entre joueurs humains et IA, où la compétition stimule l'apprentissage et la créativité. Le fait qu'une autre équipe réalise le même projet sous l'approche du machine learning permet de comparer les deux méthodes, et d'observer que le ML n'est pas toujours le plus efficace.

