

Rapport technique
Mini Projet : Le jeu du carré, IA joueuses

Ange Jennyfer NGUENO FOKAM - 170840

Julien PETRIGNET 217307

Titouan FREVILLE - 217821

Sara EL AICHI 226328

12 juin 2017

Table des matières

I	Le jeu, présentation et compréhension	1
1	Historique, principe de base, type	2
1.1	Type de jeu	2
1.2	Compréhension	2
II	Intelligence Artificielle, let's play	4
2	Définition des IA	5
2.1	IA - Base. Niveau 0	5
2.1.1	Principe	5
2.1.2	Heuristique	5
2.1.3	Algorithmes	6
2.1.4	Complexité	7
2.2	IA - Premières armes. Niveau 1	7
2.2.1	Principe	7
2.2.2	Heuristique	8
2.2.3	Algorithmes	8
2.2.4	Complexité	9
2.3	IA - La connaissance. Niveau 2	10
2.3.1	Principe	10
2.3.2	Heuristique	10
2.3.3	Algorithmes	11
2.3.4	Complexité	11
III	Modélisation	12
3	Environnement	14
3.1	Tableau	14
3.2	Graphe	15

3.3	Solution choisie	15
4	Information de jeu	16
4.1	IA 1 - Structure	16
4.2	IA 2 - Stucture	16
IV	Choix du Langage	18
V	Simulation de fonctionnement	20

Résumé

Le projet IA joueuses pour le jeu du carré à pour but de répondre au sujet de 4AIT de l'école Supinfo, promotion 2018. L'objectif du projet est de réaliser aux moins deux intelligences artificielle capable de jouer au jeu du carré. Les intelligences proposées devront être capable de jouer entre elle ou contre un joueur extérieur.

A partir de cet énoncé, plusieurs solutions s'offrent à nous. Pour pouvoir répondre le mieux aux problèmes, il nous faut tout d'abord analyser le jeu sélectionner afin de déterminer son type (décision, forçage, anticipation, calcul, réaction, ...). Nous pourrons alors nous interroger sur les différentes IA proposable puis sur les langages utilisables afin de sélectionner le plus intéressant pour nous.

Ce rapport à pour but de présenter toute la démarche de réflexion que nous avons eu afin de prendre une décision nous permettant de résoudre le problème de la façon la plus intéressante.

Première partie

Le jeu, présentation et compréhension

Chapitre 1

Historique, principe de base, type

Le jeu du carré est un jeu décrit en 1889 pour la première fois par Edouard Lucas, mathématicien. Le principe du jeu est très simple, et nécessite peu de matériel. Le but est de créer des formes carrées. Pour cela, chaque joueur va à tour de rôle tracer un segment sur un quadrillage permettant de représenter un côté pour un futur carré. Le joueur ayant fermé le plus de carré remporte la partie.

1.1 Type de jeu

Le jeu des petits carrés est un jeu de réflexion. Il fonctionne comme le jeu de dame, dans le sens où, lorsque le jeu est maîtrisé, l'objectif devient de forcer le joueur adverse à fermer un certain nombre de carrés pour pouvoir en récupérer plus par la suite. C'est donc un jeu de forçage et de décision. Fonctionnant sur des formes géométriques, il va donc se concentrer sur la capacité à lire le plan représenté par la grille et à venir correctement enfermer l'adversaire dans une situation de fermeture perdante. Nous allons donc chercher à permettre à nos IA une bonne compréhension de l'occupation de l'espace, et une bonne lecture du plan grillagé.

1.2 Compréhension

Détaillons maintenant la stratégie principale du jeu. Le jeu se base donc sur la géométrie et plus particulièrement les formes rectangulaires, et les carrés. La première phase du jeu va avoir pour objectif de créer des zones de "non droit", tel que si un joueur place un trait dans cette

zone, il donne une grande quantité de points à son adversaire. Ensuite, chaque joueur va devoir essayer d'agrandir sa zone de non droit et en "posséder" une depuis la qu'elle il récupérera plus de points que son adversaire. L'objectif est donc de créer un couloir (appeler plus généralement "serpent" en raison de sa forme) longiligne puis de forcer l'adversaire à jouer en bordure de ce couloir tel que dès qu'il ferme un carré dans cette zone, le joueur récupère plus de point que lui.

Cette stratégie essentiel est toutefois complexe, et n'est pas ce que les joueurs seront capable de produire en premier. Afin de proposer des IAs équilibrées, il nous faudra donc une IA incapable de prévoir/comprendre ce Fonctionnement.

Nous pouvons déjà entrevoir deux système pour concevoir nos IA : une IA simpliste complétant la grille et fermant les carrés dès que possible, et une IA plus complexe gérant la notion basique de serpent sans anticiper sur les coups à venir.

Deuxième partie

Intelligence Artificielle, let's
play

Chapitre 2

Définition des IA

Dans la partie précédente, nous avons parlé de plusieurs IA possible, plus précisément, nous avons introduit deux IA simple. Nous allons ici continuer ce travail afin de redéfinir les IAs et les compléter.

2.1 IA - Base. Niveau 0

La première IA que nous allons décrire servira de base à toutes les IAs suivantes. C'est l'IA la plus simple que l'on puisse faire pour obtenir un résultat intéressant, et ce n'est pas pleinement une IA dans le sens où elle va simplement automatiser un processus de traitement de donnée. L'unique objectif de cette IA est d'être capable de jouer au jeu.

2.1.1 Principe

L'IA basique a donc pour objectif simple de pouvoir placer correctement les liaisons sur la grille, et être capable de prendre des points. Pour ce faire, elle va se contenter de placer les liaisons hors carré (des liaisons entre deux sommets sont côté) de façon aléatoire sur la grille. Puis elle complétera les carrés ayant un côté. Une priorité absolue est donnée pour fermer les carrés, ce qui implique que l'IA ferme de façon systématique les carrés visible jouable à son tour. Elle est incapable de calculer le revenu (en point d'une de ses actions).

2.1.2 Heuristique

Cette IA a donc besoin de peu de connaissance, et peu de processus. Ces connaissances seront par la suite présente dans toutes les IAs.

- Capable de relier deux sommets correctement
 - Capable de lire la grille
 - Capable de trouver les carrés fermable
- Ces trois éléments sont suffisant pour que cet IA puisse fonctionner.

2.1.3 Algorithmes

Pour la définition de l'algorithme, nous abstrayon la lecture et les types de données par la fonction : `lireGrille(grille)` dont on suppose le typage connue, et qui nous renvoie les informations voulues.

L'algorithme que nous allons utiliser pour la première IA est simpliste. Il utilise la fonction de lecture `lireGrille` pour récupérer soit un carré soit une liaison vide. Nous allons définir de façon abstraite la fonction `lireGrille` capable de renvoyer ces informations puis l'algorithme de l'IA.

```

function LIREGRILLE(grille)
  case ← currentCase
  for all case in reachableCase do
    if case is closable then
      return case
    else
      if grilleEnd then
        return randomCase
      end if
    end if
  end for
end function

```

```

function IA0
  while true do
    caseToPlay ← lireGrille(grille)
    if caseToPlay is closable then
      closeCase()
      countPoints()
    else
      drawCaseSegment()
    end if
    waitOverPlayer()
  end while
end function

```

Les fonctions abstraites `drawCase`, `closeCase`, `countPoints` et `waitOverPlayer` sont considérées comme de complexité neutre et instantanée par rapport aux autres fonctions. Leur utilisation est évidente ainsi que ce qu'elle font.

2.1.4 Complexité

Spaciale

Assez peu de complexité spatiale pour cette algorithm. Une variable est utilisée pour la grille, une pour stocker la case en cours d'analyse, une pour le score et une pour attendre l'autre jouer. Soit 4 variables simultanées. La plus part de ces variables contiennent une valeur courte pouvant être stocker facilement et occupant très peu d'espace. La grille sera un peu plus longue, et son poids sera dépendant de la taille de celle-ci ainsi que du choix de représentation. On peut donc dire que la complexité spatiale CS est équivalente à la complexité spatiale de la grille CSG .

Temporelle

La complexité temporelle de cette algorithm est assez facile à calculer : $CT_{ia0}(n) = O(CT_{lireGrille}(n) * 4n) = O(n * 4n) = O(4n^2) = O(n^2)$, où n est le nombre de case de la grille.

Cette algorithm est donc très peu optimisé, est long à s'exécuter. Son temps d'exécution augmente en fonction du carré du nombre de case. Il devient donc rapidement au delà d'un temps d'attente supportable.

2.2 IA - Premières armes. Niveau 1

Développons maintenant une IA utilisant les structures de serpents introduite en première partie.

2.2.1 Principe

Cette seconde IA se base sur les mêmes connaissances que l'IA précédente. Cependant, nous allons modifier les règles de placement des liaisons et ajouter la capacité à compter les points. Ainsi, plutôt que de placer de façon aléatoire des côtés, cette nouvelle IA va chercher à créer des serpents et des corridors. Par conséquent, elle va en priorité placer un segment au bout d'un autre segment en cherchant à relier deux sommets spécifiques. Le choix de liaisons entre deux sommets se fait sur la quantité de points récupérables à la fermeture du serpent, cette valeur devant être maximisée. Lorsque l'IA à

la possibilité de clore un serpent, elle va s'interroger sur la quantité de points qu'elle va gagner en le fermant par rapport à la quantité de point que l'adversaire peut récupérer. Si le rapport est positif, elle fermera systématiquement le serpent

2.2.2 Heuristique

Notre seconde IA a donc besoin de nouvelle connaissance, bien qu'elle reste très simpliste.

- Capable de choisir le meilleur segment d'un serpent
- Capable de compter les points gagnables par chaque partie dans une configuration connue

Il lui faut donc deux nouvelles connaissance pour fonctionner correctement.

2.2.3 Algorithmes

function ADDMOVE(*case*, *side*, *snakeList*)

Match *snakeList* with

Empty \rightarrow $[[[(case, side)], 1]]$

(*snake*, *val*) : : *q* \rightarrow

if inSnake *case snake* **then**

if member *case snake* **then**

 ((*case*, *side*) : : *snake*, *val*) : : *q*

else

 ((*case*, *side*) : : *snake*, *val*+1) : : *q*

end if

else

t : : addMove *case side q*

end if

end function

function MOVE(*grille*, *snakeList*)

Match *snakeList* with

Empty \rightarrow let *case* \leftarrow randomCase() in addMove *case* randomInt(0,3)
snakeList

(*snake*, *val*) : : [] \rightarrow

if isClosableSnake(*snake*) **then**

 closeSnake(*snake*)

end if

(*snake*, *val*) : : (*snake2*, *val2*) : : *q* \rightarrow

```

if isClosableSnake(snake) then
    closeSnake(snake)
else
    if closableWith(snake, snake2) then
        force(snake2)
    else
        move(grille,q)
    end if
end if
end function

```

```

function FORCE(snake)
    if i thens ClosableSnake(snake)
        randomCase(snake)
    end if
    let (c1, c2) = snakeEnd(snake) in
    if closedSides(c1)  $\leq$  3 then
        addSnakeSide(c1)
    else
        if closedSides(c2)  $\leq$  3 then
            addSnakeSide(c2)
        else randomCase(snake)
        end if
    end if
end function

```

```

function IA1(grille,snakeList)
    move(grille,snakeList)
    waitOverPlayer()
    ial(grille, snakeList)
end function

```

Les fonctions non définis sont considéré comme abstraite et connue (car dépendante du type de données) et soit en temps réel soit sur une complexité maximale de n .

2.2.4 Complexité

Spaciale

Cette série d'algorithme utilise plus de place que le précédent. Une variable supplémentaire doit être utiliser pour stocker la liste des serpents. La

complexité de la liste de serpent dépendant de celle de la grille, et on peut dire que dans le pire des cas, elle sera de : $CSG^C SG$. En l'ajoutant à la complexité précédente, on a que $CSA1 = O(CSG + CSG^C SG) = CSG^C SG$

Temporelle

Les complexités sont données pour les pires cas. Soit n le nombre de case de la grille.

$$CT_{addMove} = O(n^n)$$

$$CT_{force} = O(CT_{isClosableSnake} + CT_{snakeEnd}) = O(n + n) = O(n)$$

$$CT_{move} = O(CT_{isClosableSnake} + CT_{closeSnake} + CT_{closableWith} + CT_{force})^n = O(n + n + n + n)^n = O(n^n)$$

La complexité temporelle au pire est croiss donc exponentiellement en fonction du nombre d'élément dans la grille. Cependant, le cas ou chaque élément de la grille donne un serpent contenant tous les éléments de la grille ne devrait pas arrivé dans un contexte d'utilisation normale. On peut approximer la complexité moyenne a $n * \log(n)$ en prenant en compte le fait que la liste des serpents sera trié à chaque modification afin de conserver le serpent donnant le plus de point en première position.

2.3 IA - La connaissance. Niveau 2

Pour le joueur, l'IA 1 va être plus complexe a vaincre par sa capacité à choisir l'option avec meilleur gain. Cependant, elle reste extrêmement simple à vaincre car très sensible au forcing. Ce qui nous amène à une nouvelle IA.

2.3.1 Principe

L'IA que nous allons introduire ici est l'IA la plus complète que l'on puisse faire pour un jeu. Elle est simple à comprendre, mais extrêmement difficile à battre. Elle consiste à générer l'intégralité des évolutions possibles dans une grille de la grille vide a la grille pleine. Elle connait alors toutes les configurations possibles à chaque instant de la partie et vas toujours choisir le placement lui donnant le plus de condition de victoire à chaque instant.

2.3.2 Heuristique

Notre troisième IA a donc besoin d'une seule chose en plus de l'IA 0 : la connaissance de toutes les configurations. Elle n'a plus besoin de savoir compter les points puisque elle sait qu'elle coup l'amène à la victoire. Elle n'a plus

non plus besoin de savoir construire des serpents. Bref, il lui faut juste revenir aux connaissance de bases et créer l'arbre de connaissance correspondant à la grille demandé par le joueur.

2.3.3 Algorithmes

2.3.4 Complexité

Spaciale

Temporelle

Troisième partie

Modélisation

Maintenant que nos futures IA sont définis, voyons comment modéliser les données du problèmes.

Chapitre 3

Environnement

L'environnement de jeu consiste en un plateau présentant une grille. C'est sur cette grille que nous viendrons dessiner nos segments. Le plateau global est de forme rectangulaire, idéalement carré. La grille est découpée en carré, décomposée en ligne et en colonne. Plusieurs solutions s'offrent alors à nous pour représenter l'environnement. Nous pouvons définir un graphe contenant chaque sommet et les liaisons entre eux, en utilisant une variable sur chaque nœud pour présenter la présence ou non d'une liaison, ou nous pouvons représenter chaque sommet de la grille dans une matrice, et utiliser une liste pour stocker les liaisons connues.

3.1 Tableau

La représentation via tableau est la représentation la plus informatique du problème, et la plus simple vis à vis de la représentation graphique du problème. Chaque point de la matrice représentant un sommet de la grille, il est facile de sélectionner des sommets puis de les lier dans une liste via un couple.

L'avantage de cette méthode est donc la facilité de gestion de la partie graphique du jeu. Cependant, il est alors compliqué de savoir qu'elle côté sont déjà tracés. Il est donc plus long de récupérer les informations quand aux corridors et serpents présents dans le jeu, ainsi que de s'assurer que le coup est autorisé.

3.2 Graphe

La représentation via graphe va permettre de compenser la faiblesse du tableau vis à vis des côté. Cependant, elle sera moins efficace d'un point de vue graphique. Le graphe a représenter doit stocker les informations sur la case. Vis a vis de la grille, une cas est un future carré, donc un point. Un point est fermé dès que ces 4 côtés sont fermé. Un sommet de notre graphe serait alors un triplet contenant le nom de la case (ex : C5), une liste booléen correspondant au côté de la case (vrai si fermé, faux sinon par exemple), et une liste contenant au plus quatre élément représentant les noms des cases adjacentes.

Nous avons alors une structures qui permet de facilement calculer les points de la carte, de visualiser les structures de corridors et serpents et de gérer les liaisons entre les cases. Bien que moi efficace sur le plan graphique, elle est beaucoup plus puissantes pour les algorithmes de résolution et plus rapides.

3.3 Solution choisie

Nous avons donc choisi la structure de graphe pour modéliser les données. L'objectif de notre travail étant principalement de créer des IAs capable de jouer au jeu, et non de permettre a deux joueurs de s'affronter. Nous avons naturellement choisi la solution la plus interressante du point de vue algorithmique.

Chapitre 4

Information de jeu

Une fois la représentation de l'environnement choisi (en l'occurrence, un graphe), il nous faut modéliser les coups et options de jeu. Encore une fois, il y a plusieurs solutions. Cependant, ici, les différentes solutions vont plus s'appliquer au choix d'implémentation d'IA qu'à un besoin. En effet, pour l'IA de niveau 0, il n'y a pas besoin de structure particulière pour symboliser les coups. Une simple lecture du graphe suffit. Les structures sont à définir pour l'IA de niveau 1 et 2.

4.1 IA 1 - Structure

La première IA a besoin d'une connaissance spécifique à chaque configuration du graphe : la quantité de points gagnable pour chaque serpent. Cette valeur peut s'obtenir en comptant le nombre de carré présent dans le serpent. Dans un souci de vitesse, une liste contenant les différents serpents ainsi que le différentiel de points joueur/IA peut être intéressante à définir. Au quel cas, après chaque coups, cette liste est mise à jour. Dans cette liste, un serpent est un triplet contenant le nom de la case de départ, et celui de la case de fin, puis le différentiel de score (ex : le triplet (A0, A3, 4) représente la ligne allant de la première case à la troisième dans la rangé A et rapporte 4 points à l'IA quand elle le fermiera).

4.2 IA 2 - Structure

La structure à utiliser pour l'IA 2 est assez évidente, elle fait partie de sa définition. Il faut définir un arbre qui va stocker chaque configuration possible du graphe en fonction du coup précédent. Nous allons alors avoir un

arbre n -aire ayant pour racine la configuration initiale et où chaque fils est la configuration suivante en fonction du coup joué.

Quatrième partie

Choix du Langage

Maintenant que nous avons déterminé nos structure de données et nos algorithmes, nous pouvons justifier un choix de langage de programmation. Nos algorithmes et structures de données sont récursifs, par conséquent, s'orienter sur un langage impératif tel que C ou Java est peu adapté (même si les dernières versions gèrent correctement la récursivité, ce ne sont pas des langages conçus dans ce but). De plus, nous avons des algorithmes complexes à mettre en place. Aussi, un langage de programmation fonctionnelle semble plus approprié.

Parmi les différents langages de programmation fonctionnelle que nous connaissons (LISP, élixir et OCaml), nous avons préféré choisir OCaml car un des membres du groupe était plus à l'aise avec OCaml que les autres, l'ayant pratiqué pendant 3 ans.

Nous avons donc choisi le langage sur lequel nous étions le plus expérimentés, et qui nous semble le plus adapté vis-à-vis de nos données.

Cinquième partie

Simulation de fonctionnement