Victor Vogel, Anthony Gussy, Benjamin Jacquot

Groupe n°0

Résumé

Ce rapport de projet a pour objectif de présenter la méthode de résolution appliquée à la problématique posée par le projet, à savoir faire bouger le mineur de sorte à ce qu'il réussisse le niveau.

IA41 Rapport de projet

Delirium 2

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc453170113)

[Identifications des sous problèmes et résolution 2](#_Toc453170114)

[1) Identifier les éléments nécessaires à la réussite du niveau 2](#_Toc453170115)

[2) Se diriger vers un élément nécessaire 2](#_Toc453170116)

[3) Se diriger vers une zone inconnue du labyrinthe 2](#_Toc453170117)

[4) Eviter les monstres et les pierres 2](#_Toc453170118)

[5) Enregistrer les états connus du labyrinthe 2](#_Toc453170119)

[Représentation des connaissances 2](#_Toc453170120)

[Exemples 2](#_Toc453170121)

[Démo 2](#_Toc453170122)

[Améliorations possibles 2](#_Toc453170123)

# Introduction

Dans le cadre de l'UV LO41, nous sommes amenés à programmer une intelligence artificielle parmi un certain nombre de projets proposés. Nous avons choisi le projet Delirium2 car le principe nous semblait intéressant.

# Identifications des sous problèmes et résolution

## Identifier les éléments nécessaires à la réussite du niveau

## Se diriger vers un élément nécessaire

## Se diriger vers une zone inconnue du labyrinthe

## Eviter les monstres et les pierres

## Enregistrer les états connus du labyrinthe

# Représentation des connaissances

# Exemples

# Démo

# Améliorations possibles