

Intelligence artificielle

000

But

- Savoir quel prochain coup jouer

Possibilité

→ Premier coup possible trouvé,
Coup aléatoire, ...

Bon coup ?

- Qu'est ce qu'un bon coup ?



001

But

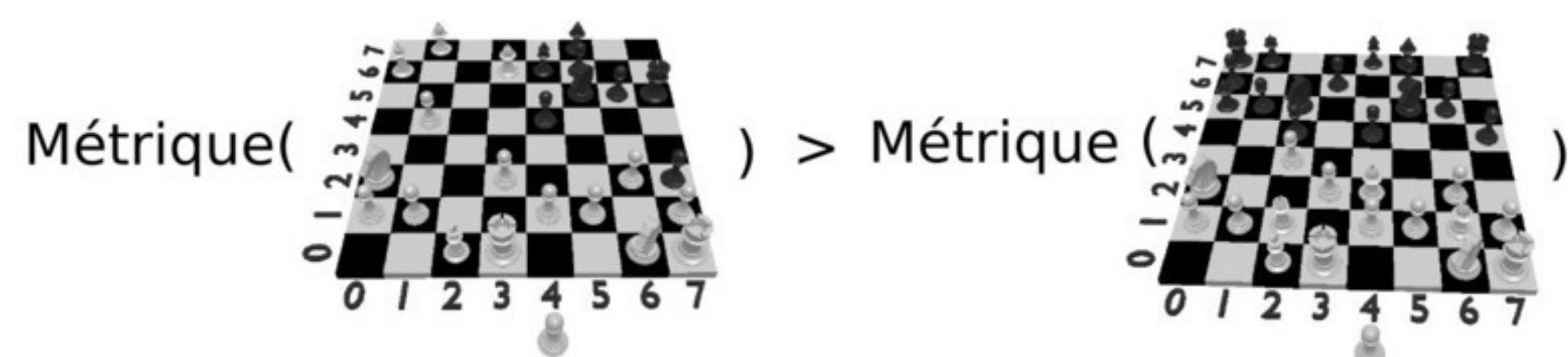
- Qu'est ce qu'un bon coup ?

Un coup qui donne un "bon" jeu

Il faut pouvoir quantifier un jeu

↑ Mettre en place une métrique

Métrique standard triviales sur un jeu d'echec:
- nombre de pièce x coefficient



002

Métriques

Plusieurs possibilités:

- Valeur pièces amies - Valeur pièces ennemies
- Valeur pièces amies / Valeur pièces ennemies

*Procédural
Simple*

- Prise en compte de configurations connues

*Base de données
Apprentissage*

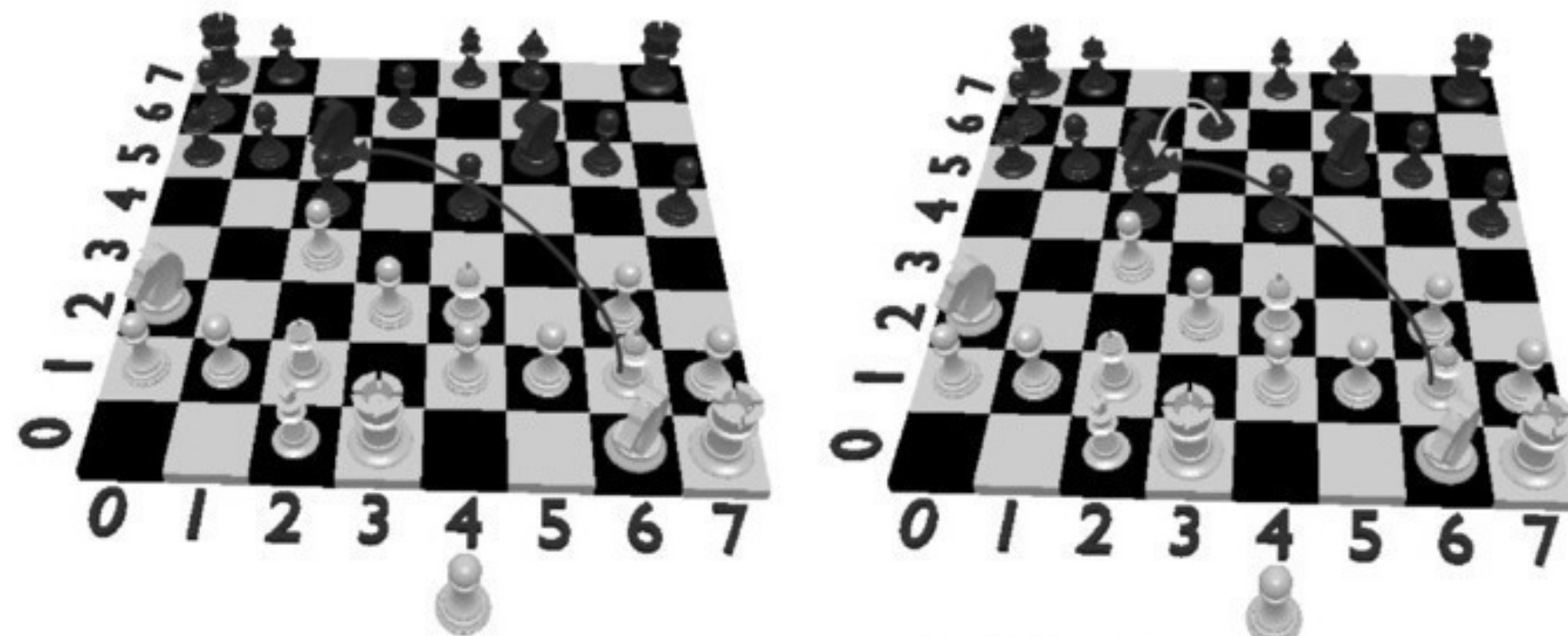


valeur = 45.3

003

Que rechercher ?

- Le coup qui maximise mon score ?

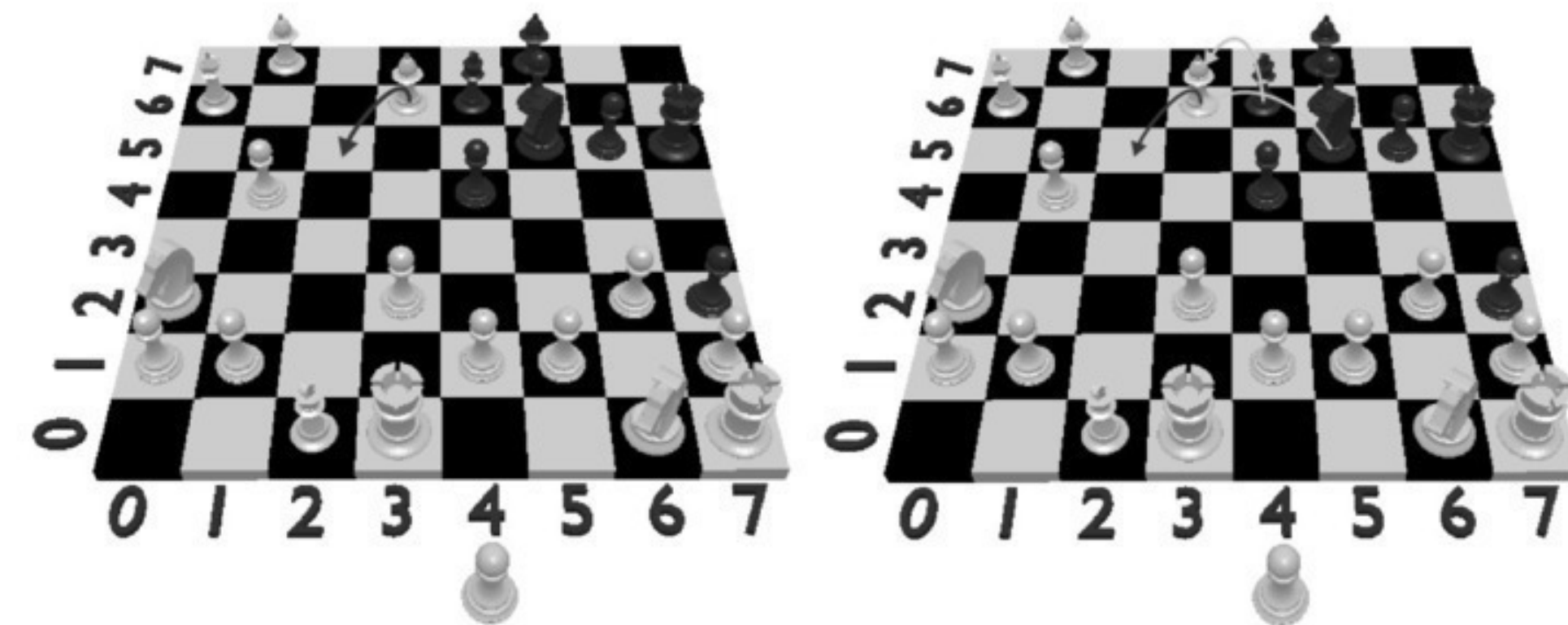


Problème:
Coup adverse suivant reprend l'avantage

004

Que rechercher ?

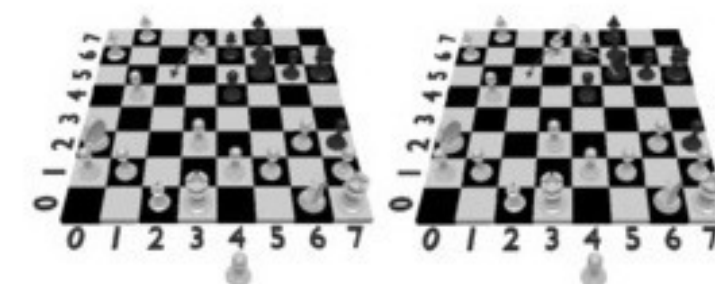
- Le coup qui complique la vie de l'adversaire
c.a.d. Coup tel que coup adverse soit le moins bon:



005

Que rechercher ?

- Le coup qui complique la vie de l'adversaire
c.a.d. Coup tel que coup adverse soit le moins bon:



Trouver le coup tel que
- le meilleur coup adverse possible soit celui qui me pénalise le moins

maximisation

minimisation

- Algorithmes de type min-max

006

Optimisation min-max

- Soit $\mathcal{C}_0$, l'ensemble des coups possibles. c_0 , un coup de $\mathcal{C}_0$
- Soit $\mathcal{C}_1(c_0)$, l'ensemble des coups adverses possibles après avoir joué un coup c_0 . Soit c_1 , un coup de $\mathcal{C}_1(c_0)$.
- Soit $j(c_0, c_1)$ l'état de l'échiquier après avoir joué un coup c_0 et c_1 . Soit σ la métrique associée à un état d'échiquier j .

Le meilleur coup est le coup c_0^* tel que

$$\min_{c_1 \in \mathcal{C}_1(c_0^*)} \sigma(j(c_0^*, c_1)) \text{ soit maximal.}$$

En d'autres termes

$$c_0^* = \arg \max_{c_0 \in \mathcal{C}_0} \min_{c_1 \in \mathcal{C}_1(c_0)} \sigma(j(c_0, c_1)) .$$

007

Optimisation min-max

Algorithme:

```
c0* <- 0
s_min_max <- 0
```

Pour tous les coups (amis) c_0 possibles

 métrique $s_{\min} \leftarrow +\infty$

 Pour tous les coups c_1 ennemis possibles

$s = \text{Calculer métrique courante}$

$s_{\min} = \min(s, s_{\min})$

 Si $s_{\min_max} < s_{\min}$

$c_0^* = c_0$

$s_{\min_max} = s_{\min}$

008

Optimisation min-max

Algorithme:

```
c0* <- 0
s_min_max <- 0
```

Pour tous les coups (amis) c_0 possibles

 métrique $s_{\min} \leftarrow +\infty$

 Pour tous les coups c_1 ennemis possibles

$s = \text{Calculer métrique courante}$

$s_{\min} = \min(s, s_{\min})$

 Si $s_{\min_max} < s_{\min}$

$c_0^* = c_0$

$s_{\min_max} = s_{\min}$

2 Fonctions:

- Parcours des coups possibles
- Calcul de métrique pour un échiquier donné

009

Profondeur de recherche

Recherche sur le prochain coup est limité

- Beaucoup de coups "égaux"
- Minimum/Maximums locaux

=> Recherche sur plus de coups

$j(c_0, c_1, c_2, c_3) \longrightarrow$ Pour tous les coups c_0
 Pour tous les coups c_1
 Pour tous les coups c_2
 Pour tous les coups c_3

Théoriquement: converge/imbattable (-> solution optimale)

• Problème d'explosion combinatoire

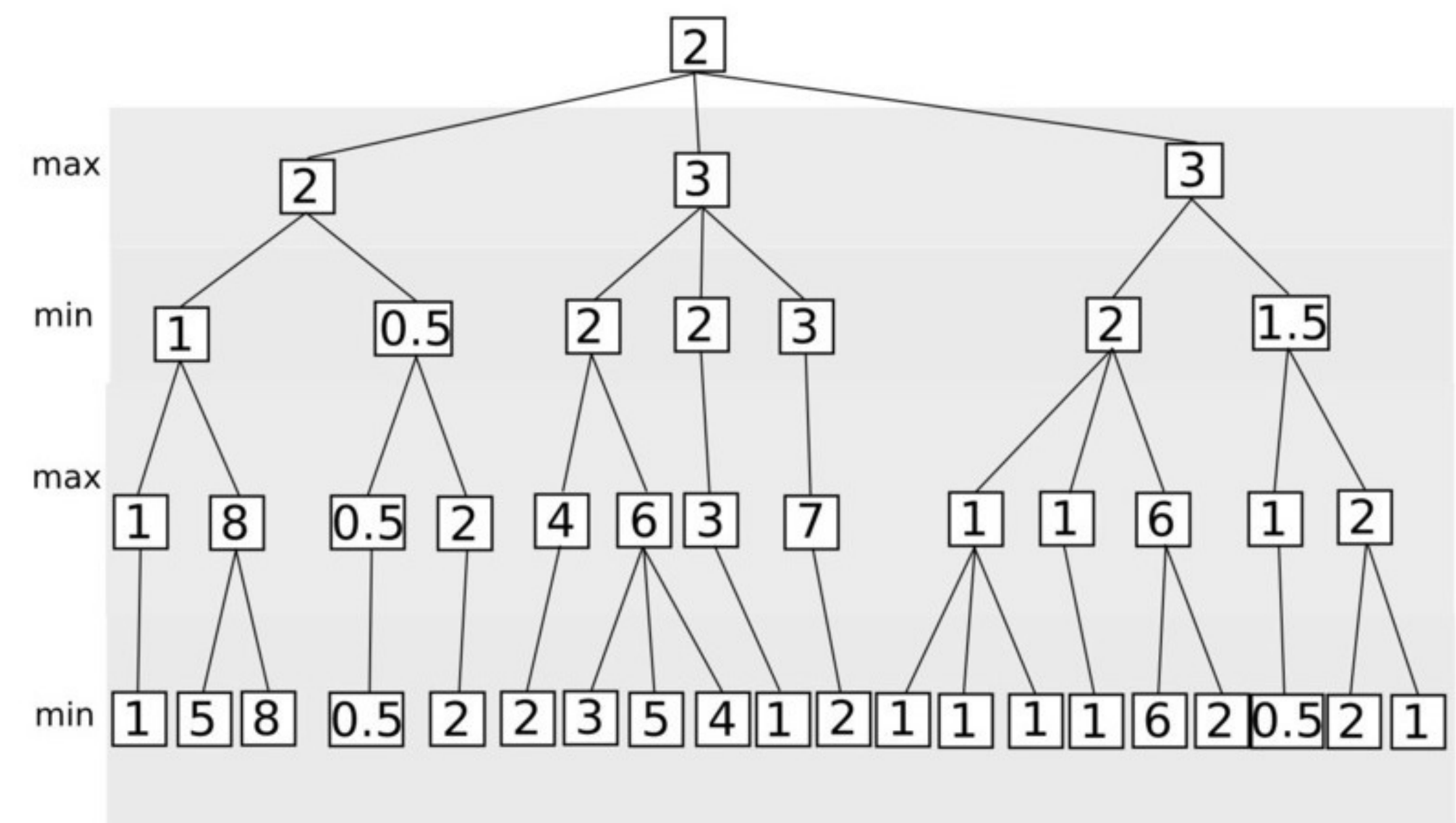
~40 coups possibles par joueur

Niveau 2: $40^4 \sim 2$ millions possibilités

Niveau 3: $40^6 \sim 4$ milliards possibilités

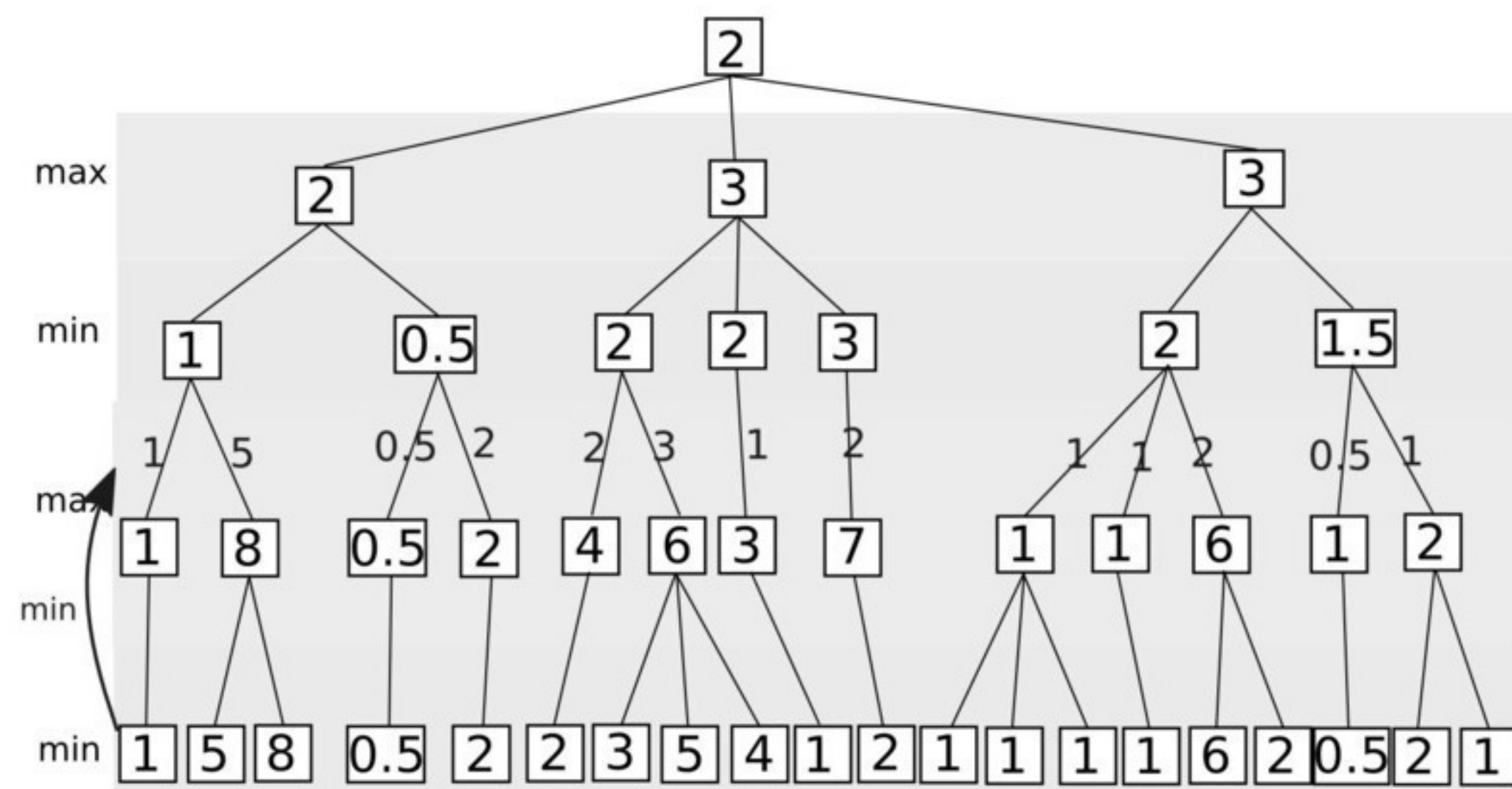
010

Profondeur de recherche



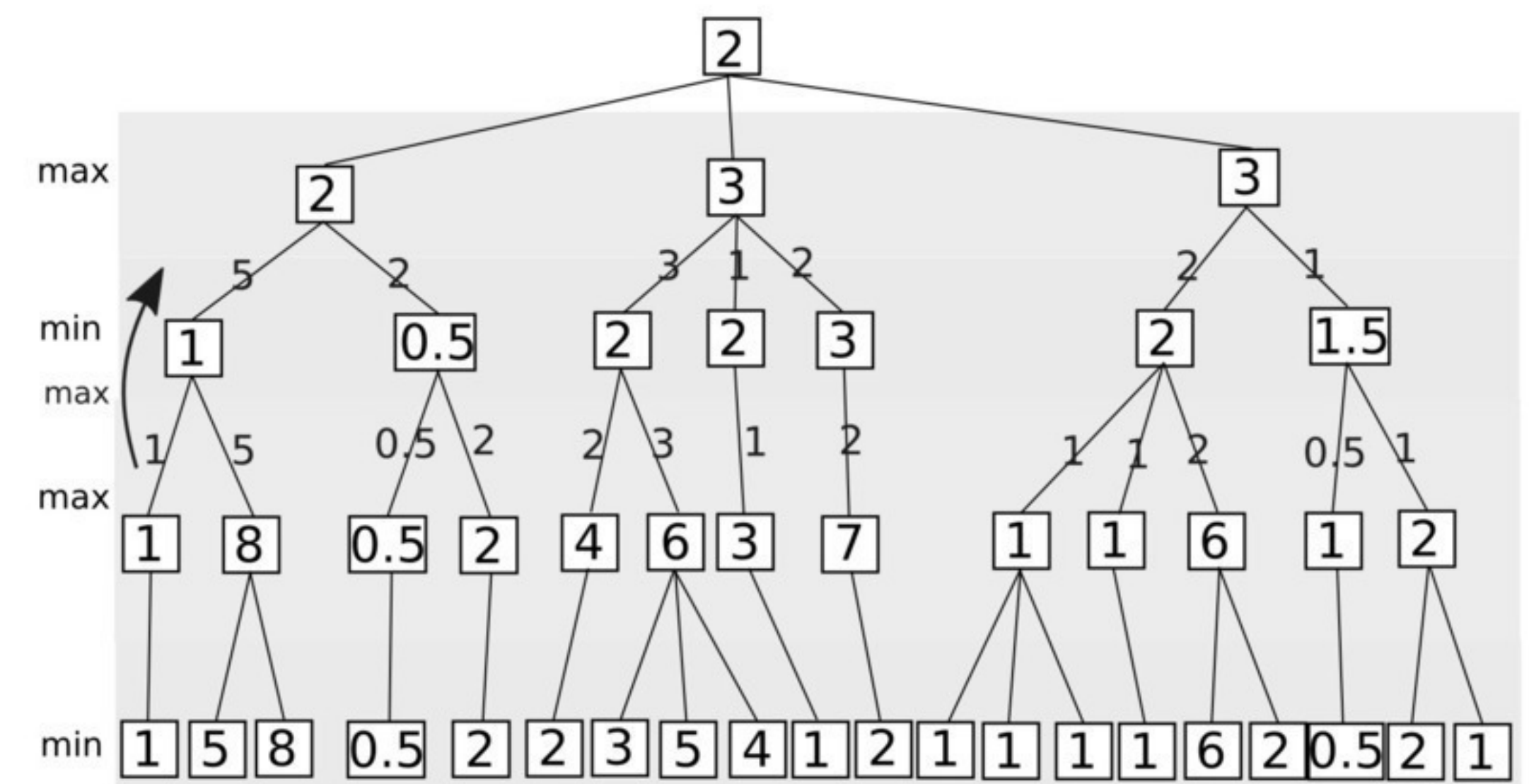
011

Profondeur de recherche



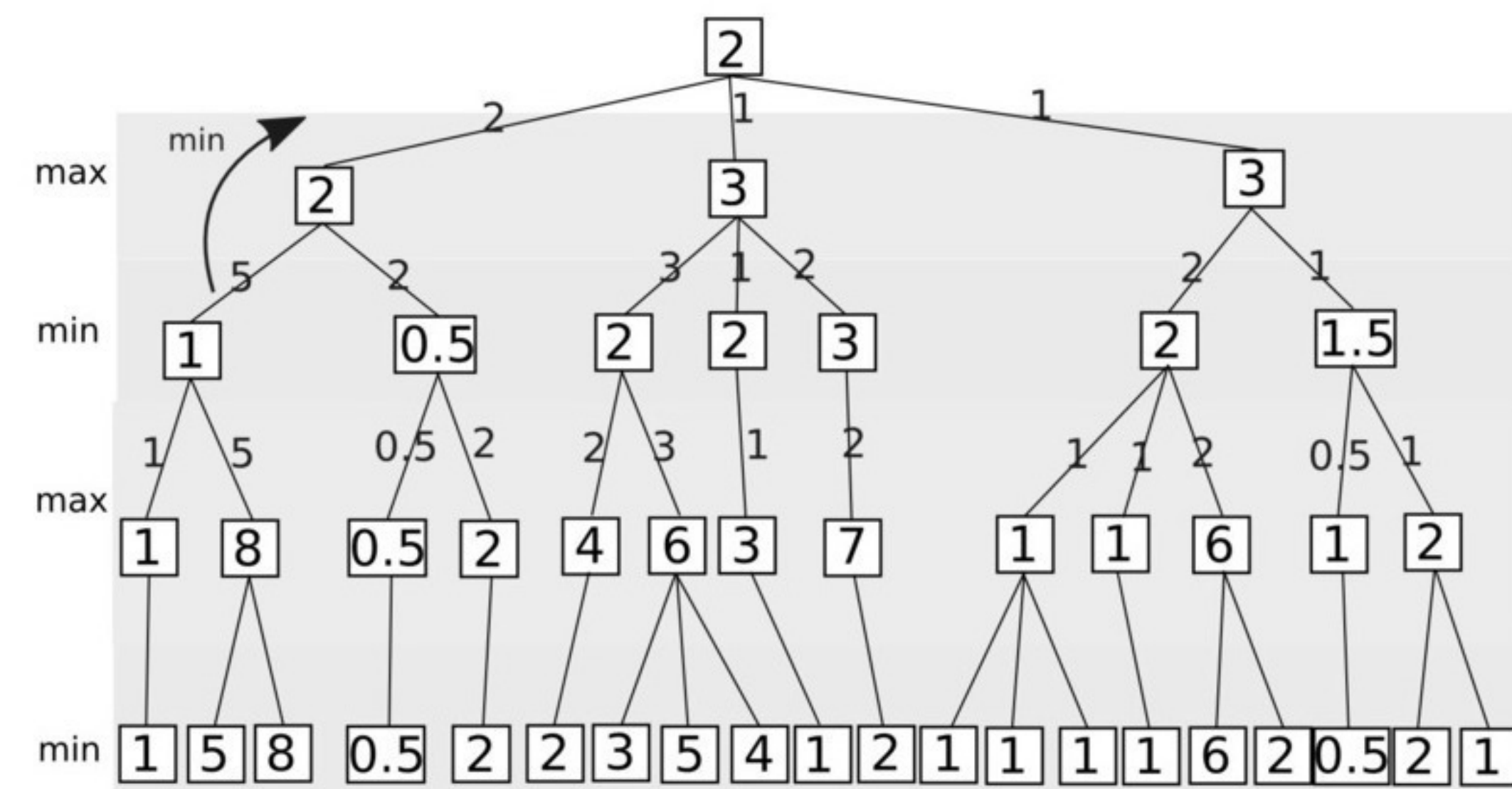
012

Profondeur de recherche



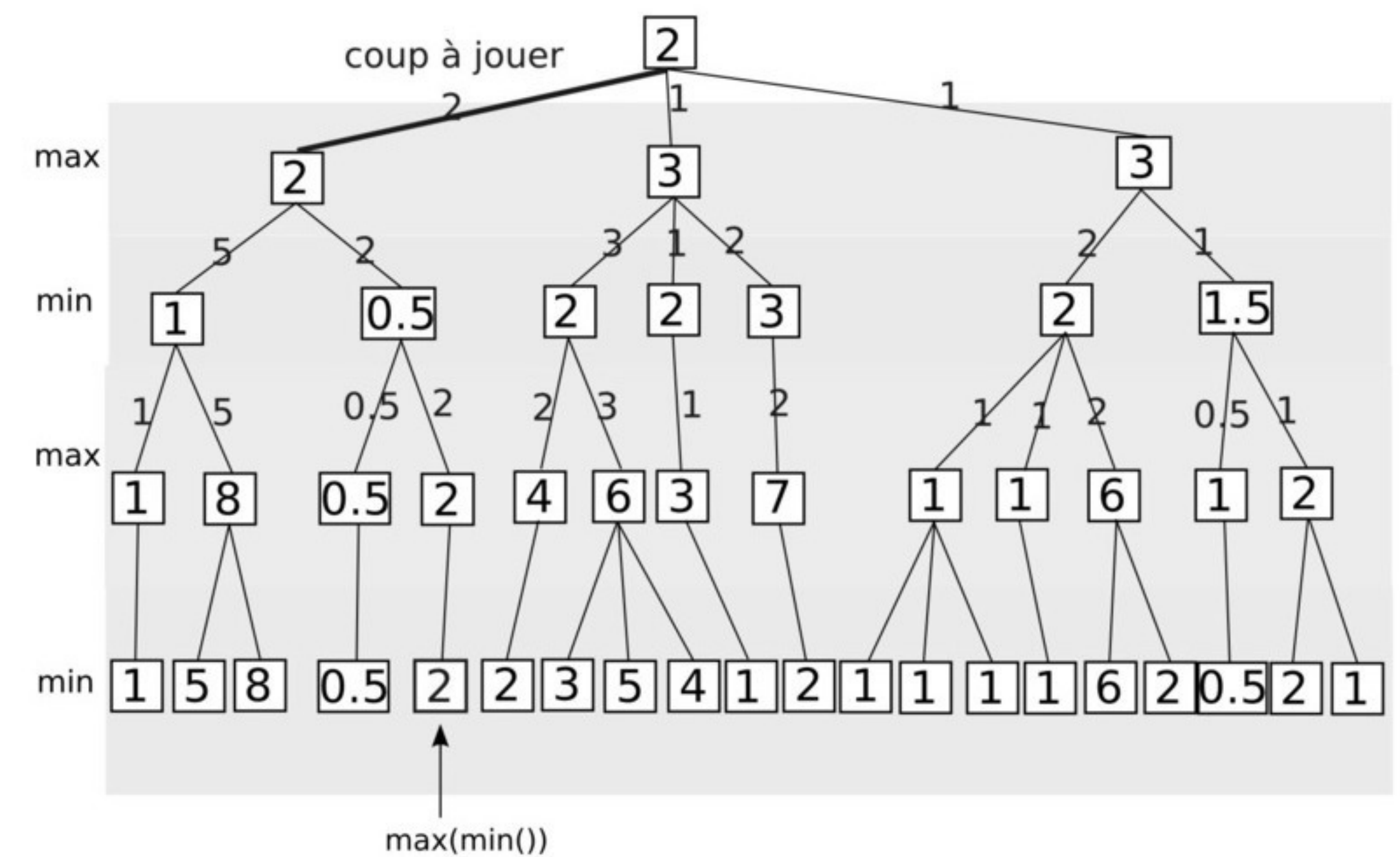
013

Profondeur de recherche



014

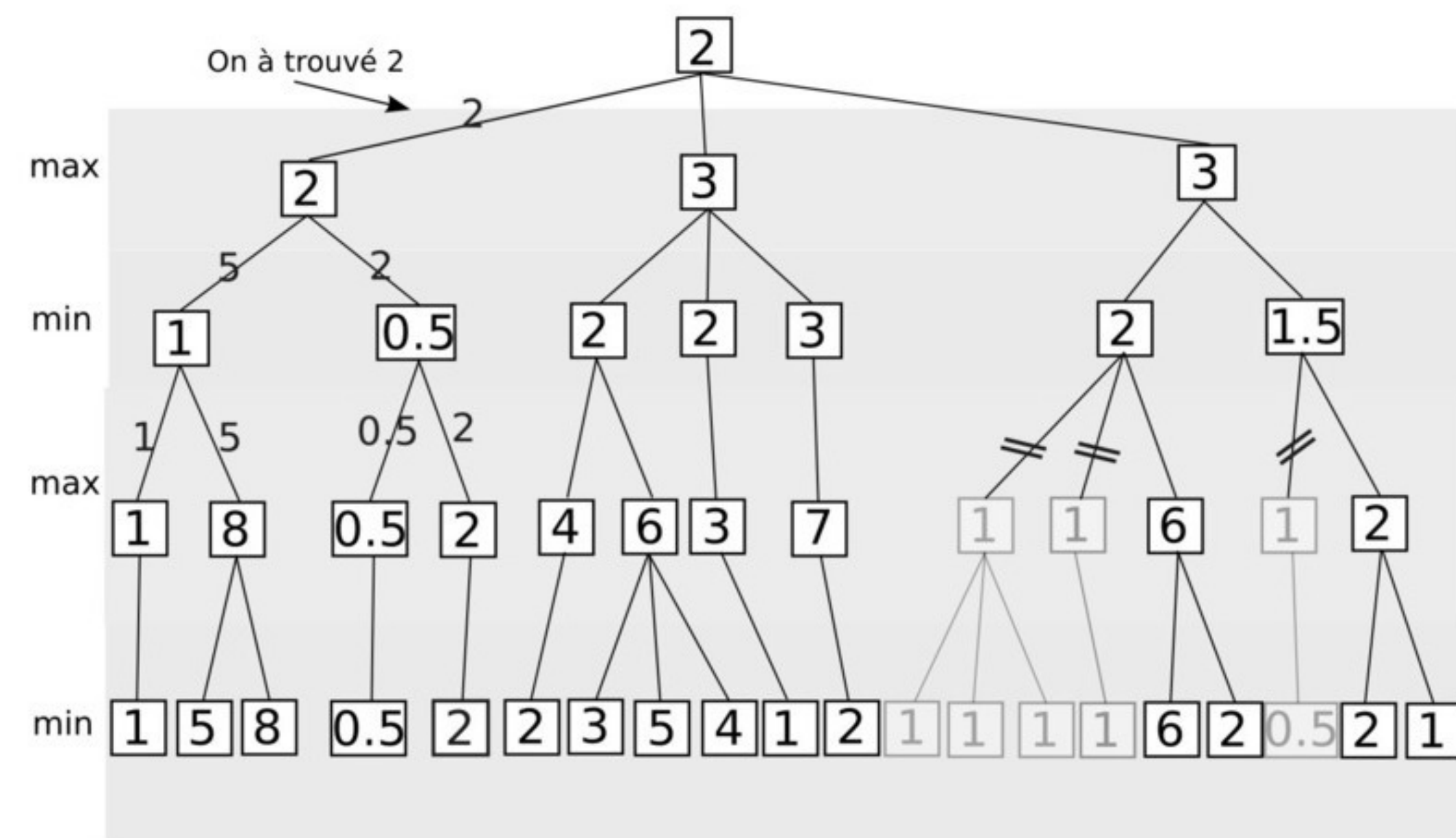
Profondeur de recherche



015

Optimisation

Elagage alpha/beta (/pruning)



016