

# initiation aux systèmes intelligents



Niveau  
d'étude  
BAC +3 /  
licence



ECTS  
2 crédits



Composante  
Faculté des  
sciences

## En bref

- › Langue(s) d'enseignement: Français
- › Ouvert aux étudiants en échange: Oui

## Présentation

### Objectifs

L'objectif de ce cours est, au travers d'un challenge de programmation de systèmes intelligents livrant des parties d'un jeu donné, de découvrir les algorithmes MinMax, Alpha-Beta et Monte-Carlo.

### Heures d'enseignement

CM	Cours magistral	6,9h
TD	Travaux dirigés	3,4h
TP	Travaux pratique	13,7h

### Pré-requis obligatoires

Notions et contenus  
Programmation objet en C++  
Programmation prolog.

Compétences  
Savoir programmer.  
Savoir enrichir un programme objet existant.

### Informations complémentaires

Ressource en ligne disponibles

Numéro de cours sur Moodle - 19317

## Compétences visées

Cet enseignement permettra de consolider les compétences en programmation. D'apprendre et de comprendre les algorithmes Min-Max, Alpha-Beta, Monte-Carlo. ET de découvrir GGP et GDL.

## Infos pratiques

---

### Lieu(x)

> Angers

### Campus

> Campus Belle-beille