Initiation aux systèmes intelligents

Niveau d'étude
BAC +3 / licence

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	7h
TD	Travaux dirigés	3,33h
TP	Travaux pratique	13,67h

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

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 29 novembre 2023

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

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 29 novembre 2023