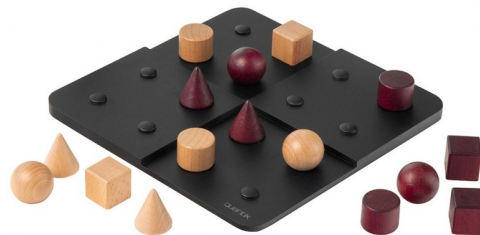


# Les Sujets

## Quantik



Le jeu se joue sur un damier  $4 \times 4$ , et se joue avec 2 joueurs. Chaque joueur dispose de 2 pions de 4 formes différents (cube, sphere, cône, cylindre)

### But du jeu

Le joueur gagnant est le premier joueur à poser la 4e pièce formant une ligne, une colonne ou un quartier avec 4 formes différentes.

# Les Sujets

## Quantik

### Règle du jeu

La seule règle est qu'un joueur ne peut pas poser une forme sur une ligne, colonne ou quartier où le joueur **adverse** a déjà posé cette forme (en revanche le joueur peut tout à fait poser une forme qu'il a déjà posée). Si jamais un joueur ne peut pas jouer (rare) il perd

### Analyse du problème

L'idée est d'utiliser une approche à base de *Minmax* pour construire une IA. Pour fonctionner, un algorithme de *Minmax* doit avoir une fonction objectif. Une des questions importantes de cette approche est donc le choix de cette fonction.