

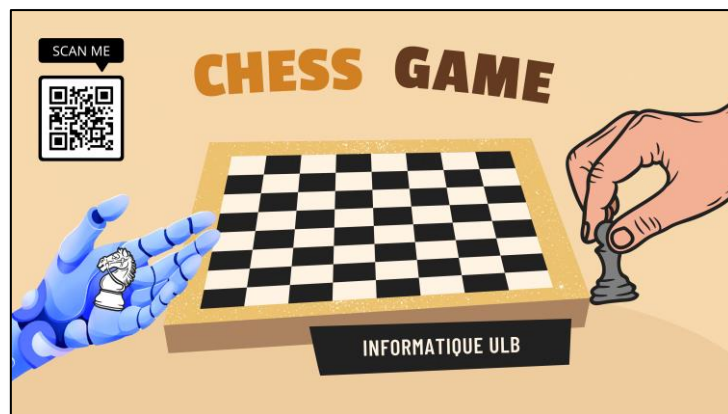
# L'Intelligence Artificielle dans les échecs

## Préambule :

Alors que l'*Intelligence Artificielle* bat son plein dans l'actualité, sous quelle forme peut-on la retrouver dans un jeu aussi connu que les échecs ?

Beaucoup ont tenté de trouver la solution optimale permettant de gagner en toutes circonstances sur ce jeu de plateau mais dès 1997 l'invincibilité des Grands Maîtres aux échecs est tombée. En effet, la défaite de Garry Kasparov, numéro un mondial de l'époque, face au superordinateur Deep Blue, fut un point décisif annonçant la supériorité des *Intelligences Artificielles*.

Ce divertissement, bien qu'étant l'objet de multiples études, n'a pas encore révélé tous ses secrets. C'est, d'ailleurs, par sa complexité de résolution qu'il est très populaire dans le secteur de l'*Intelligence Artificielle* car jusqu'à présent, il reste un jeu que l'on considère non résolu.



## Notre Projet :

Dans le cadre de notre cours : *Projets d'informatique 3 transdisciplinaire*, nous avons réalisé une application web permettant aux utilisateurs de jouer aux échecs suivant plusieurs options.

Pour respecter notre sujet de développement et l'intérêt du public, nous avons implémenté des *Intelligences Artificielles*. Celles-ci, aux nombres de 2, comporteront l'algorithme *Minimax* d'un côté et l'algorithme *Montécarlo* de l'autre.

Ces *Intelligences Artificielles* pourront être choisies comme adversaire ou directement jouer à notre place. De plus, nous ne pouvons pas passer à côté de l'implémentation de l'incontournable "*One Versus One*" pour défier ses amis.

Lors du chargement de chaque partie, plusieurs paramètres pourront être sélectionnés afin de régler ce qui s'apparente à un niveau de difficulté/maîtrise ; tout comme la fonction d'évaluation d'un plateau représentant le point de vue d'une *Intelligence Artificielle*.

Notre présentation se voudra interactive notamment à l'aide d'un site web accessible à notre audience afin de tester et se tester auprès des *Intelligences Artificielles* mais également à l'aide d'exemples détaillés sur leur processus réflexif.

Groupe : G1D

Noms : Andrei-Eduard Marcu, Florian Kinsoen, Ethan Rogge, Quentin Lecocq, Szymon Chim