



MULTIGAMES TOURNAMENT

Bisson Valentin, Goemine Colas, Kostanyan Hrayr, Lenaertz Mikael,
Naviliat Aureliano, Vermin Olivier

Département d'Informatique

Les jeux de frappe Les jeux de réflexes Les jeux de réflexion

Dactylo	MultiPong	Littletron
100m	Whack-A-Mole	Memory
SpeedArrow	LittleFish	MineDestructor

Les points

Chaque joueur a un tableau de 3 éléments qui reprend les statistiques des 3 différents types de jeu. Tous les éléments de ce tableau sont initialisés à 5.

Lorsqu'un jeu se termine, on place dans l'élément, reprenant le type du jeu qui vient de se terminer, l'opération suivante : $V_{nouv} = (V_{anc} * 2 + points) / 3$.

Les points donnés après chaque jeu sont {10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1}. Au plus haut la place du joueur au plus de points il reçoit.

Choix du jeu suivant

Pour choisir le type du jeu suivant, tout d'abord le programme fait jouer 1 jeu de chaque type. Après il va regarder dans quel type de jeu le joueur qui a le plus petit score a fait mieux, et il va choisir le jeu de ce type.

Après avoir choisi le type du jeu, le programme choisira au hasard un des 3 jeux de ce type. La probabilité sera équivalente entre les 3 jeux.

On optimise ainsi les chances que le prochain jeu soit du type dans lequel le plus mauvais joueur a fait sa meilleure performance.