



Présentation

Code interne : EIN9-INTA2

Description

Ce module permet de découvrir les approches IA utilisées dans le domaine du jeu vidéo, ayant des contraintes temps réel très fortes. Le plan est le suivant :

- Introduction à l'IA pour les jeux vidéos (1h)
- Steering Behaviors (1h/3h)
- A* pour le pathfinding (1h/3h)
- Goal Oriented Action Planning / Behavior Trees (2h/2h)
- Automates cellulaires (1h / 2h)

Heures d'enseignement

CI	Cours Intégrés	16h
----	----------------	-----

Syllabus

Ce module permet de découvrir les approches IA utilisées dans le domaine du jeu vidéo, ayant des contraintes temps réel très fortes. Le plan est le suivant
Introduction à l'IA pour les jeux vidéos (1h)
Steering Behaviors (1h/3h)
A* pour le pathfinding (1h/3h)
Goal Oriented Action Planning / Behavior Trees (2h/2h)
Automates cellulaires (1h / 2h)

Informations complémentaires

Ce module permet de découvrir les approches IA utilisées dans le domaine du jeu vidéo, ayant des contraintes temps réel très fortes.

Modalités de contrôle des connaissances

Évaluation initiale / Session principale - Épreuves

Type d'évaluation	Nature de l'épreuve	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'épreuve	Note éliminatoire de l'épreuve	Remarques
Contrôle Continu Intégral	Contrôle Continu			1		

Seconde chance / Session de rattrapage - Épreuves

Type d'évaluation	Nature de l'épreuve	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'épreuve	Note éliminatoire de l'épreuve	Remarques
Projet	Rapport			0.4		La note de session 2 tient compte de l'épreuve de cette session et de 60 % de la note de session 1.

Infos pratiques

Contacts

Responsable module

Laurent Simon

✉ Laurent.Simon@bordeaux-inp.fr