



## 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

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

## Seconde chance / Session de rattrapage

Type d'évaluation	Nature de l'évaluation	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'évaluation	Note éliminatoire de l'évaluation	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](mailto:Laurent.Simon@bordeaux-inp.fr)