



Présentation

Code interne : EI9IT385

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		

Infos pratiques

Contacts

Responsable module

Laurent Simon

✉ Laurent.Simon@bordeaux-inp.fr