

# Bot Contest 2017

A HUMAN GUY

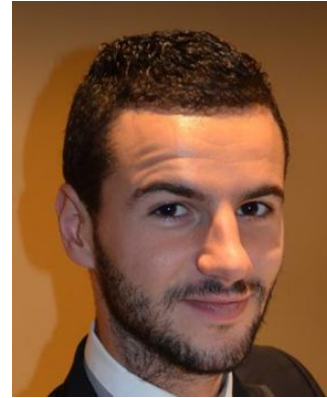
# Présentation de l'équipe



Paco Dupont



Rémi Sahl

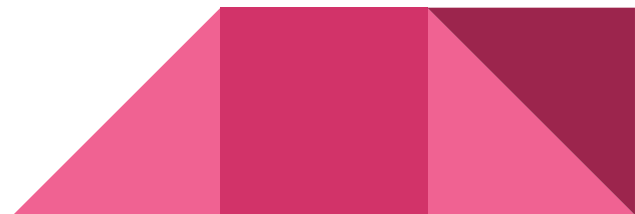


Axel Chauvin



# Présentation et Motivation

- Nous sommes trois étudiants Brestois récemment diplômés d'un double diplôme Master Recherche Informatique et Ingénieur ENIB
- Passionnés d'informatique et de jeux vidéo nous avons vu dans ce concours l'opportunité d'allier nos deux passions pour l'un des plus grands challenges de notre époque : Un test de turing

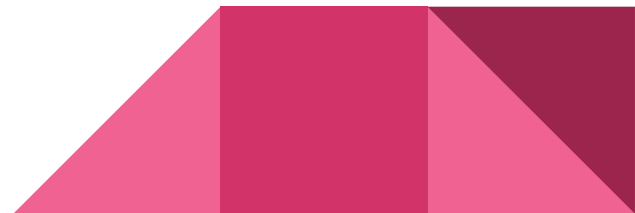


# A HUMAN GUY, THE BOT

- **Quoi de mieux pour tromper l'humain que de l'imiter ?**
  - Notre bot repose sur un concept d'imitation afin de tromper l'adversaire humain
  - A l'approche d'un adversaire, le bot va imiter le comportement du joueur en enregistrant ses différentes actions et en les reproduisant
  - Nous avons introduit de l'aléatoire ainsi que des inversions lors de l'imitation pour masquer l'effet miroir que pourrait ressentir le joueur adverse

Technique inspirée par M. Polceanu

Polceanu, M. (2013, August). Mirrorbot: Using human-inspired mirroring behavior to pass a turing test. In *Computational Intelligence in Games (CIG), 2013 IEEE Conference on* (pp. 1-8). IEEE.



# Et maintenant ?

De cette expérience dans la conception d'un *bot human-like* nous retiendrons une chose :

*Dans le domaine de l'intelligence artificielle, les solutions les plus complexes ne sont pas forcements les plus probantes.*

En effet après l'application de différents réseaux de neurones et autres méthodes d'apprentissage supervisé infructueuses, une solution beaucoup plus simple s'est avérée nous donner des résultats bien plus convaincants que tout ce que nous avons pu essayer jusqu'ici.

