

[\(https://unsplash.com/\)](https://unsplash.com/)

J.-C. RÉGIN

AI game programming

This course presents different techniques to program games for one or two players. For two-player games, only full information games will be considered.

 S1  3 ECTS  24h  OPT  EN  jcregin@gmail.com (<mailto:jcregin@gmail.com>)

Modalités de contrôle des connaissances

The students will have to develop, in groups of two, a program that will simulate a human player. A competition between the programs will be organized and it will determine the notes.

À PROPOS

L'unité pédagogique informatique regroupe les enseignants d'informatique de la faculté des sciences (licence, master et parcours MIAGE) de l'Université Côte d'Azur. [Plus › \(/\)](#)

SERVICES

[Contact \(/contact/\)](#)

[RSS \(/feed.xml\)](#)

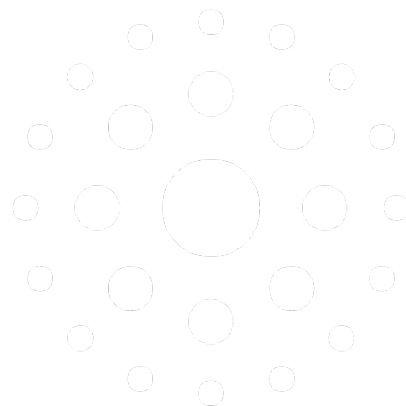
[Atom \(/atom.xml\)](#)

[sitemap.xml \(/sitemap.xml\)](#)



SYSTÈMES NUMÉRIQUES
POUR L'HUMAIN
ÉCOLE UNIVERSITAIRE DE RECHERCHE

<https://ds4h.univ-cotedazur.fr>



UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR

<https://univ-cotedazur.fr>

Ce site est construit avec Jeekyll avec un thème graphique basé sur [FEELING RESPONSIVE \(HTTP://PHLOW.GITHUB.IO/FEELING-RESPONSIVE/\)](http://phlow.github.io/feeling-responsive/) par [PHLOW \(HTTP://PHLOW.DE/\)](http://phlow.de/).