

Informatique - Chapitre 4

Intelligence artificielle

I. Introduction

1. C'est quoi l'IA ? Historique
2. Apprentissage automatique (*Machine learning*)
3. Opportunités et risques

II. Exemple d'apprentissage supervisé : k plus proches voisins

1. Principe
2. Évaluation : matrice de confusion

III. Exemple d'apprentissage non supervisé : k -moyennes

1. Principe
2. Intérêts et limites

IV. Jeux d'accessibilité à deux joueurs

1. Modèle général : graphe biparti
2. Stratégies gagnantes, positions gagnantes
3. Algorithme min-max