
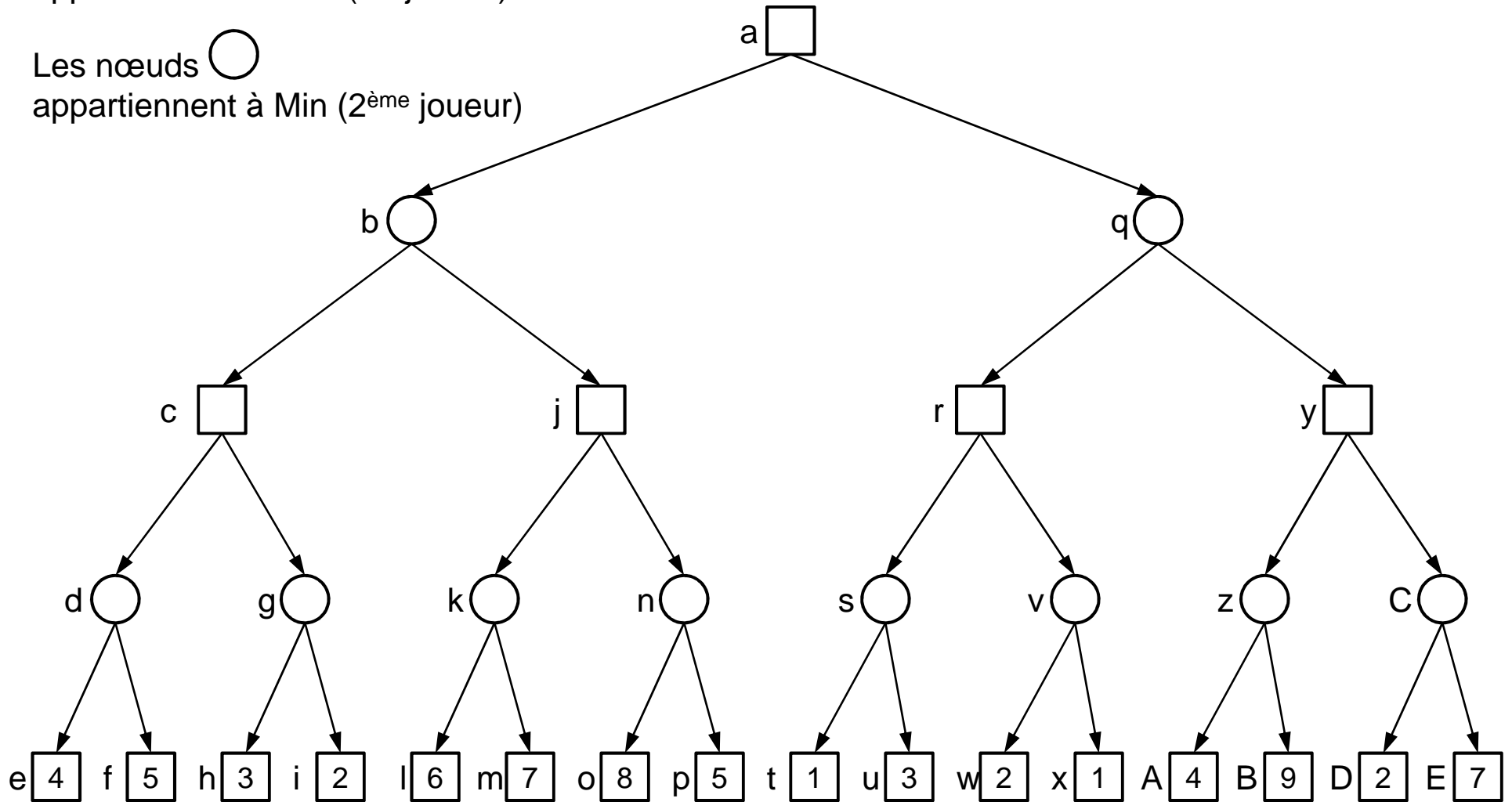
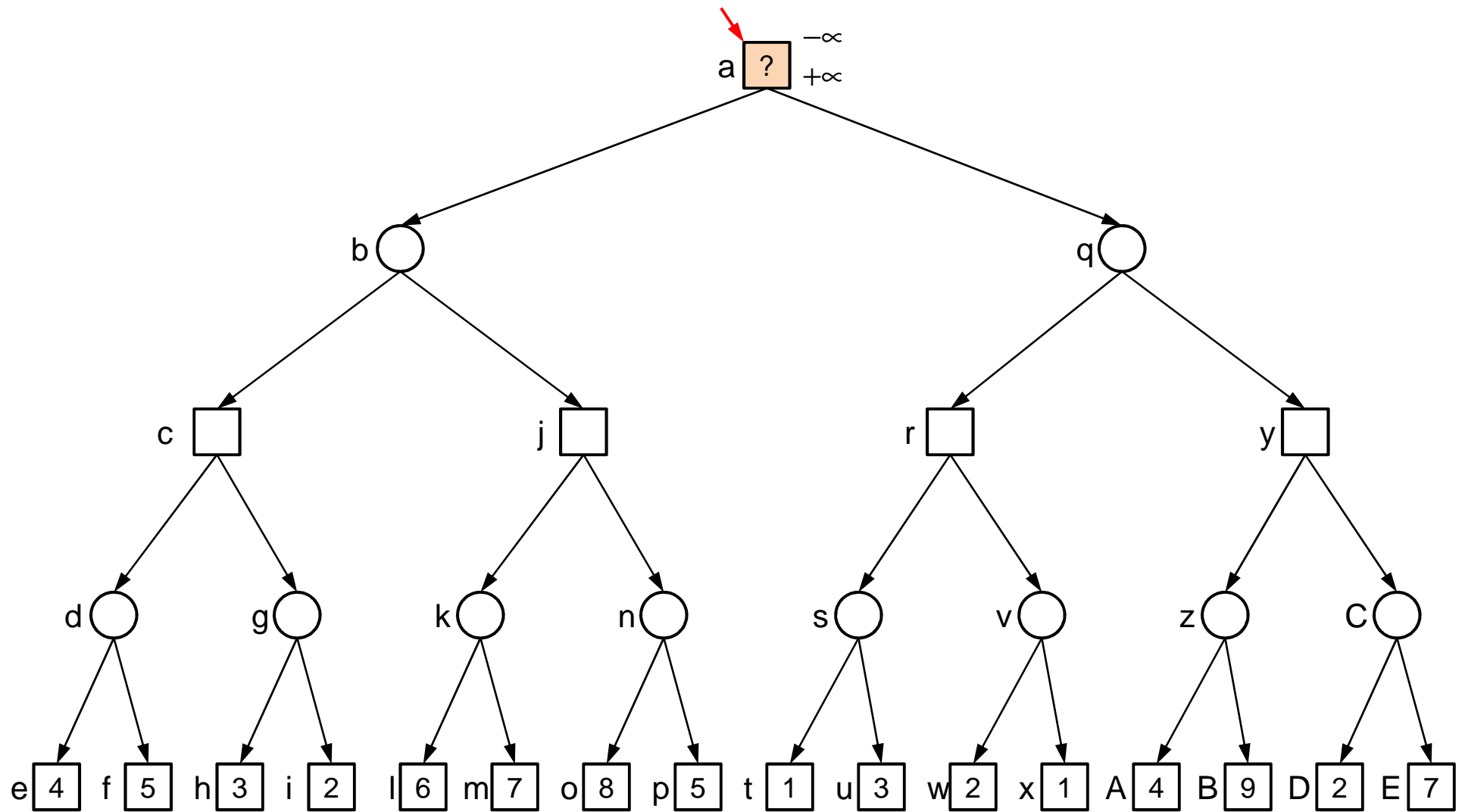
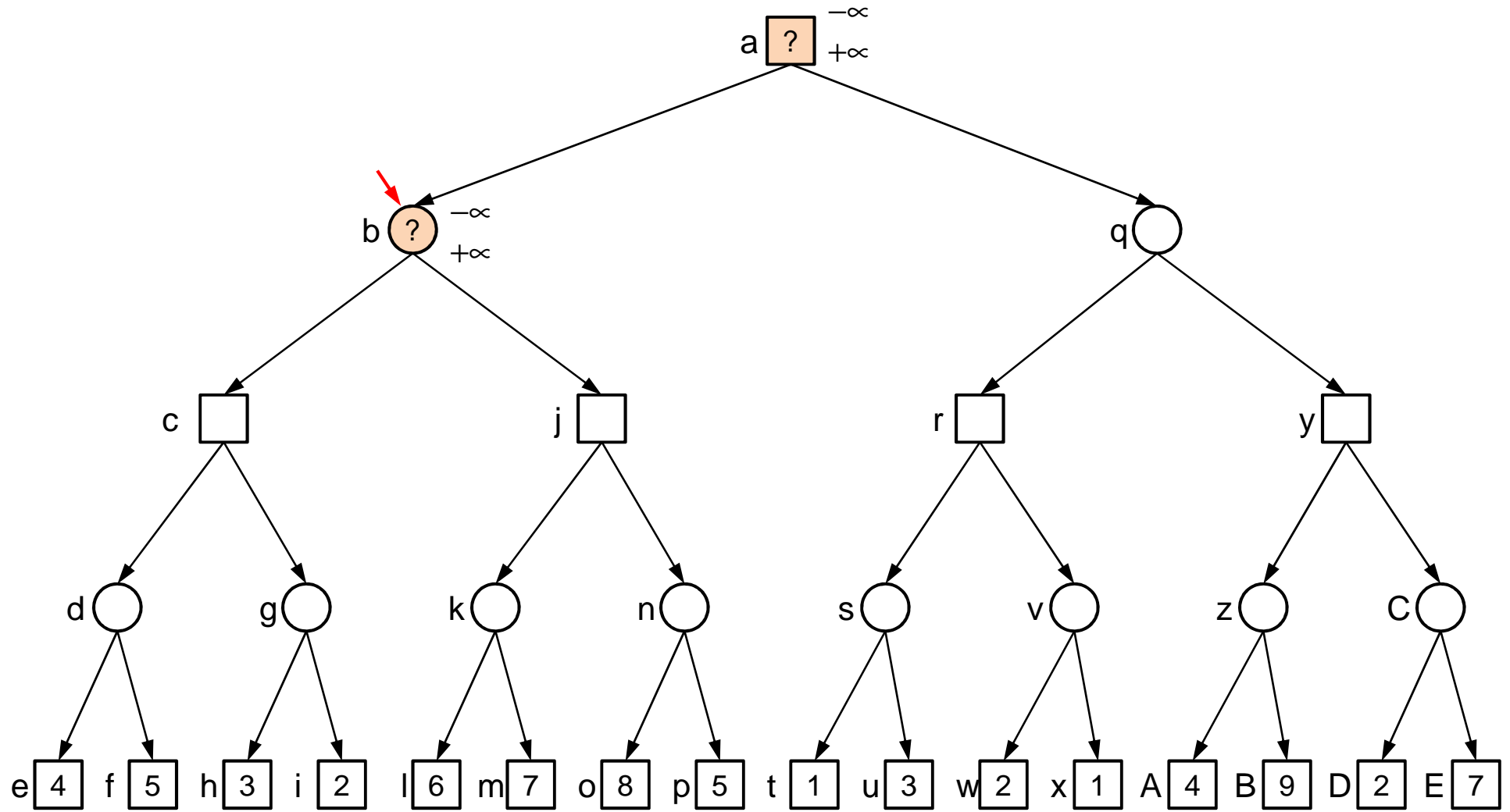


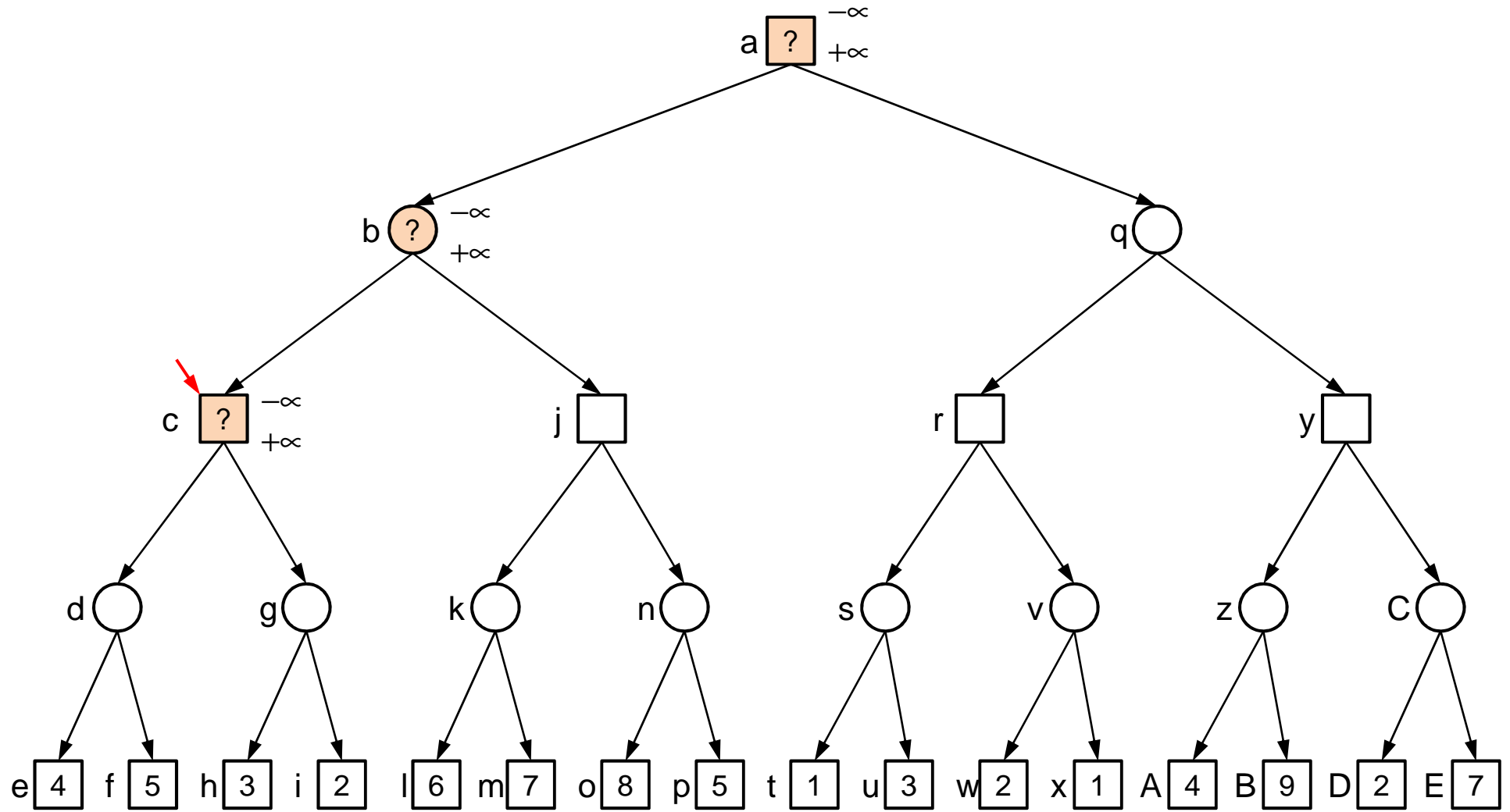
Les nœuds 
appartiennent à Max (1^{er} joueur)

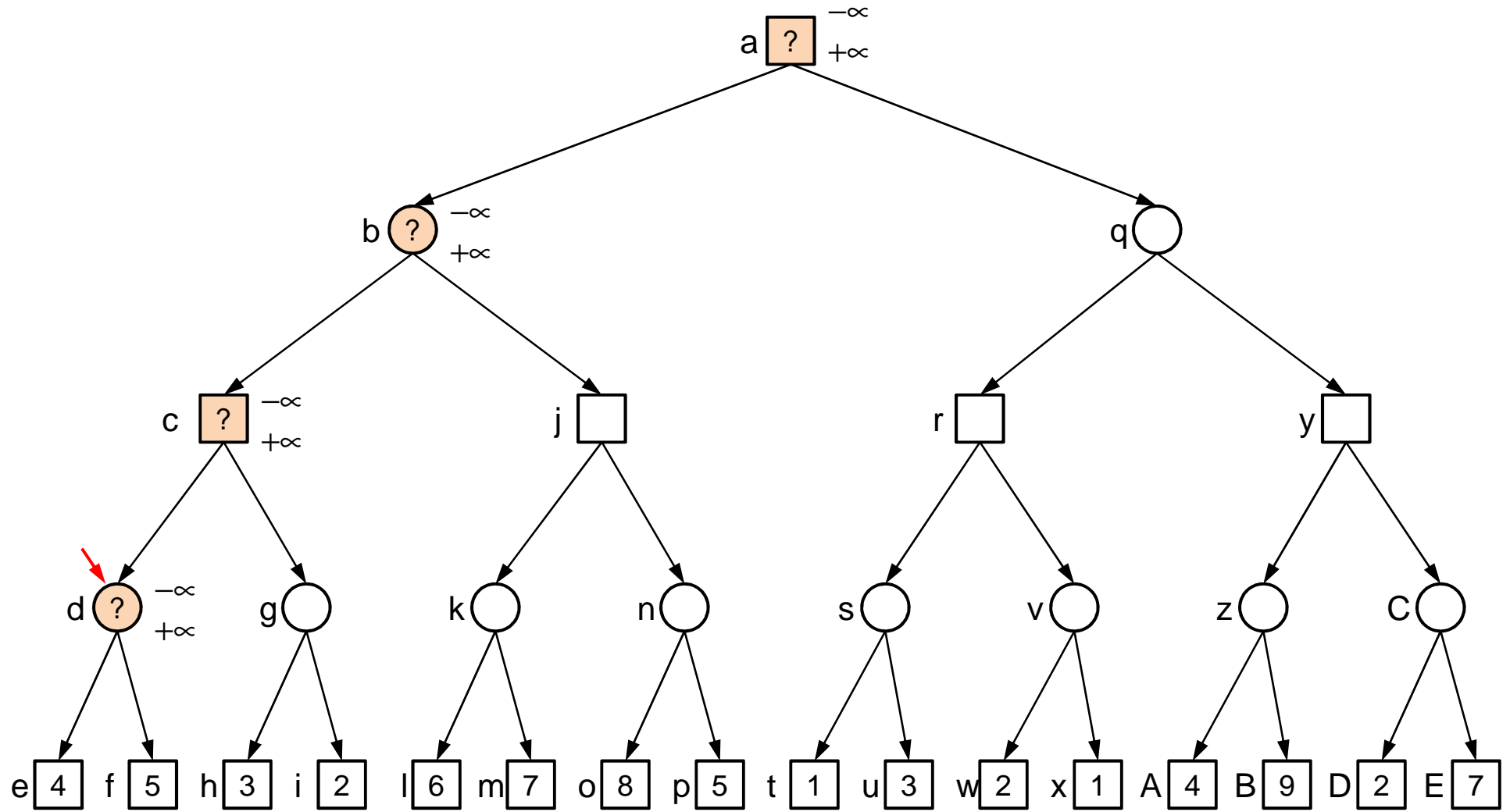
Les nœuds 
appartiennent à Min (2^{ème} joueur)

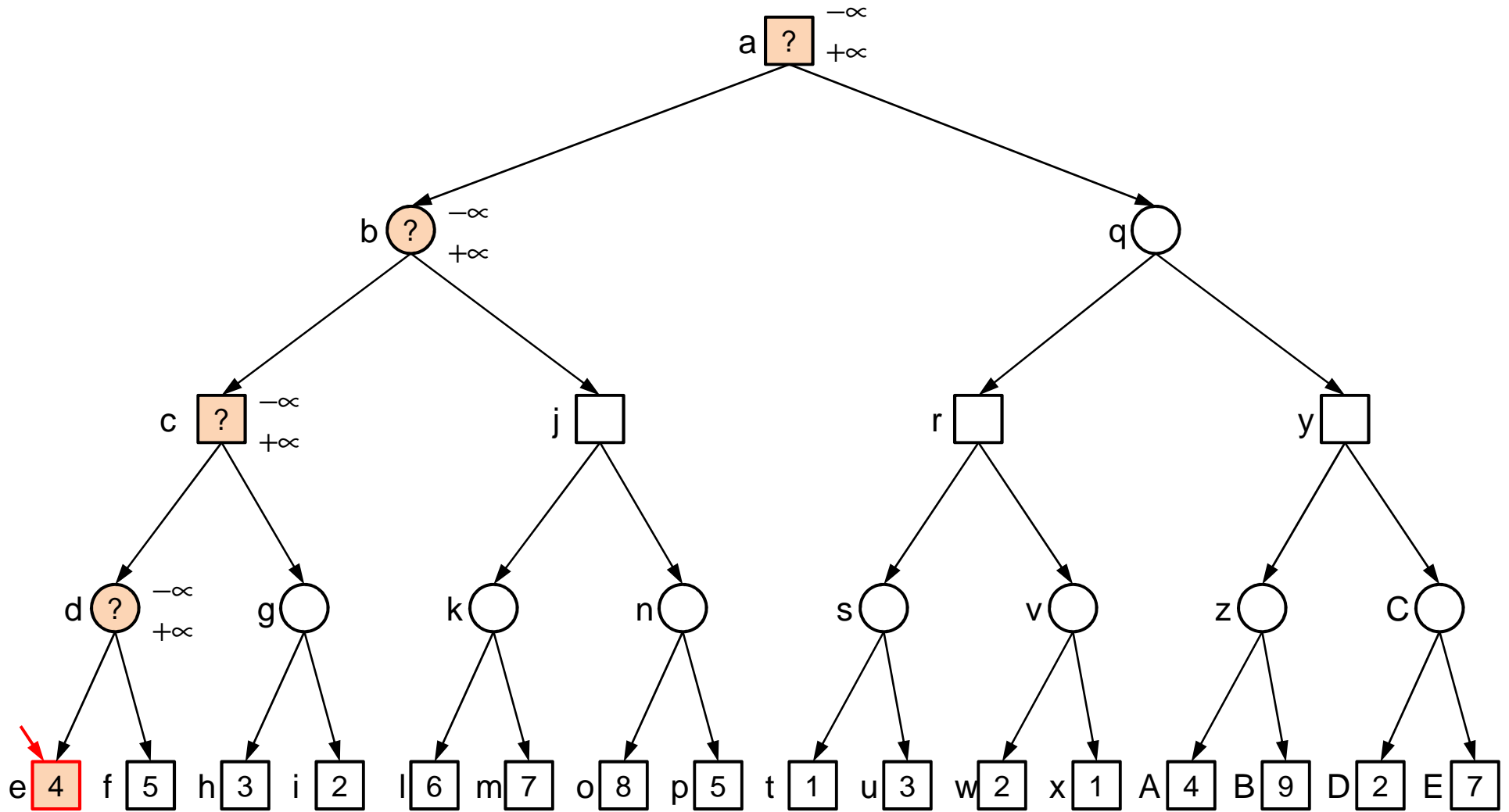




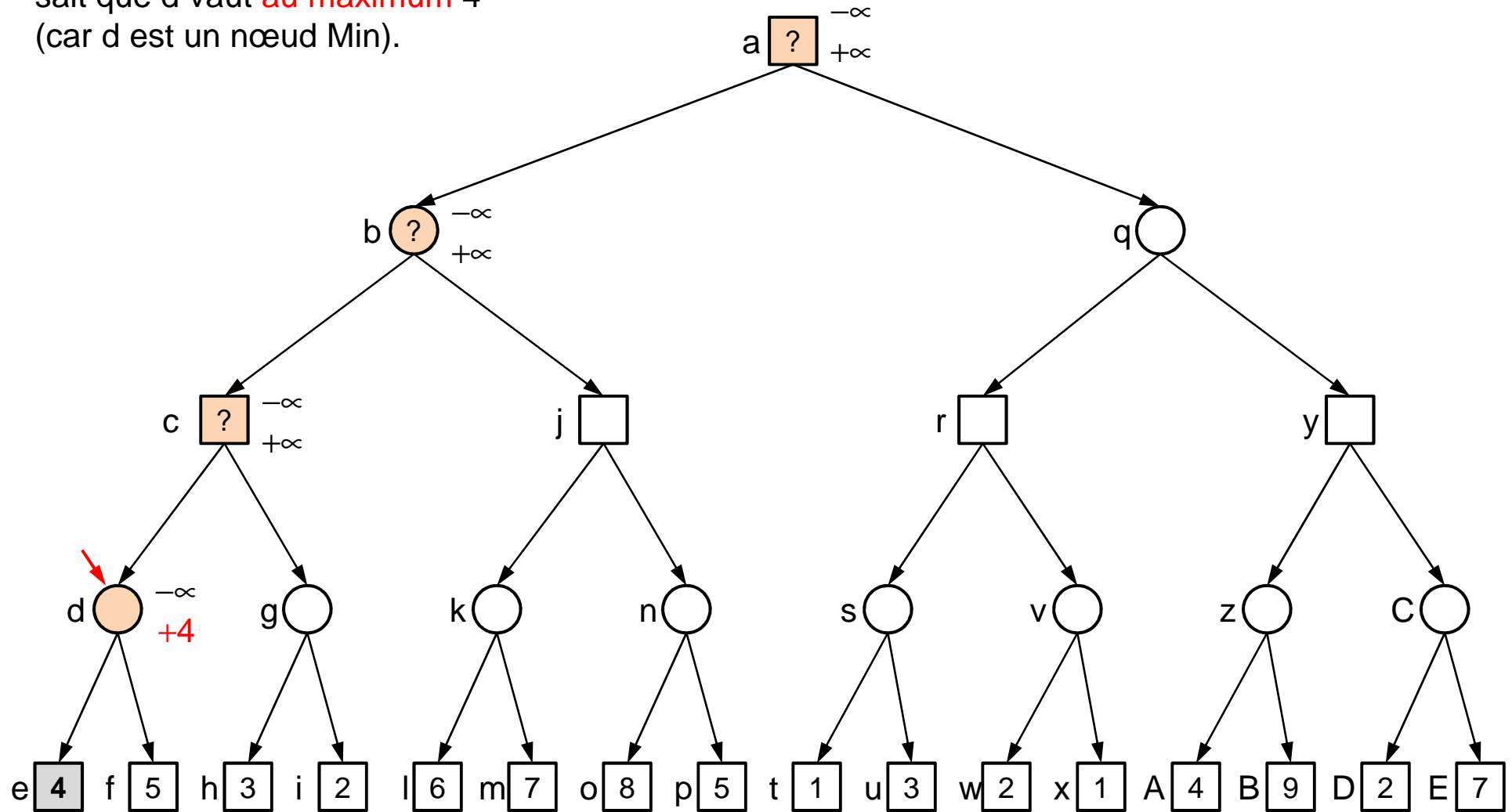


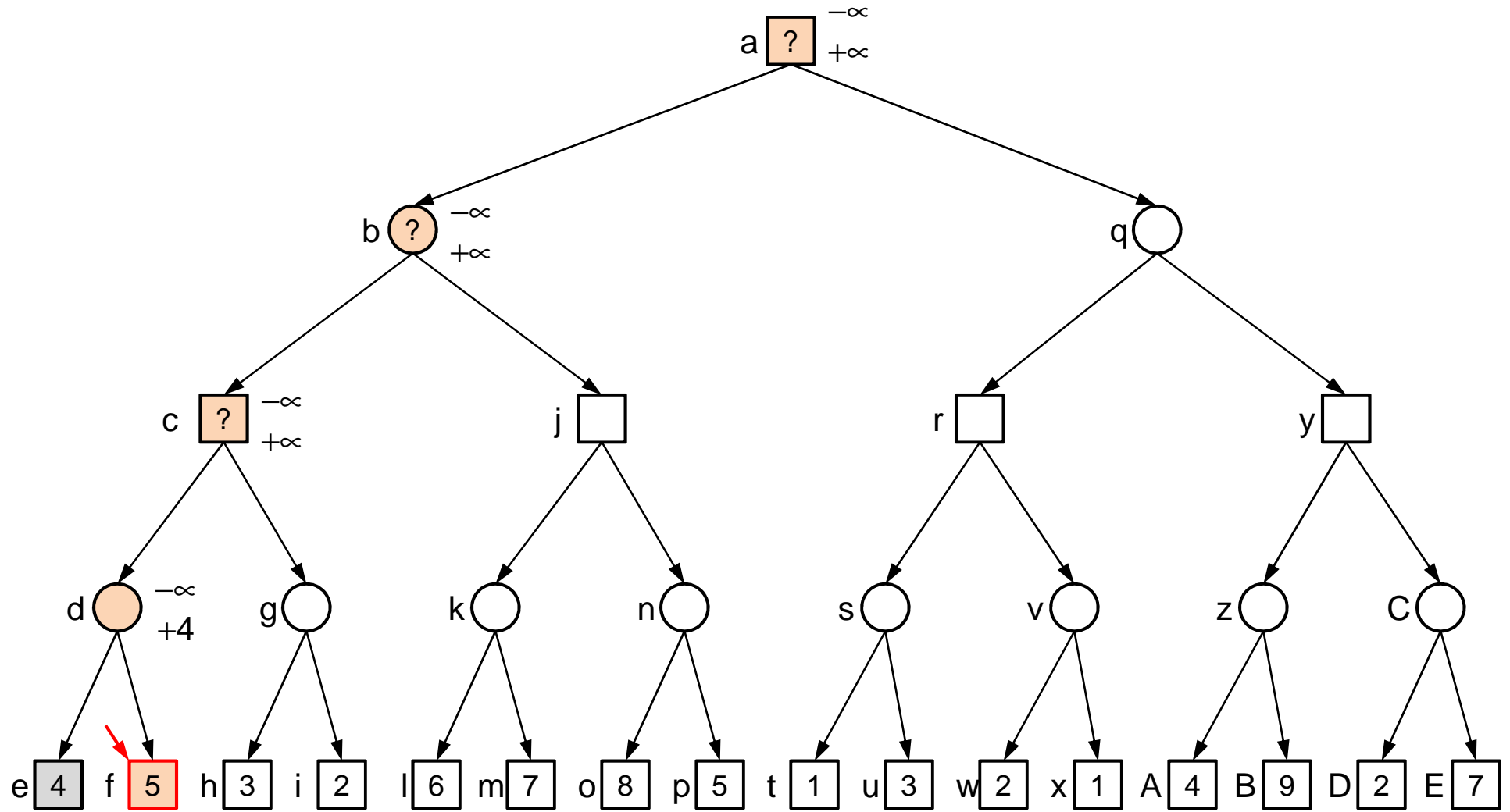




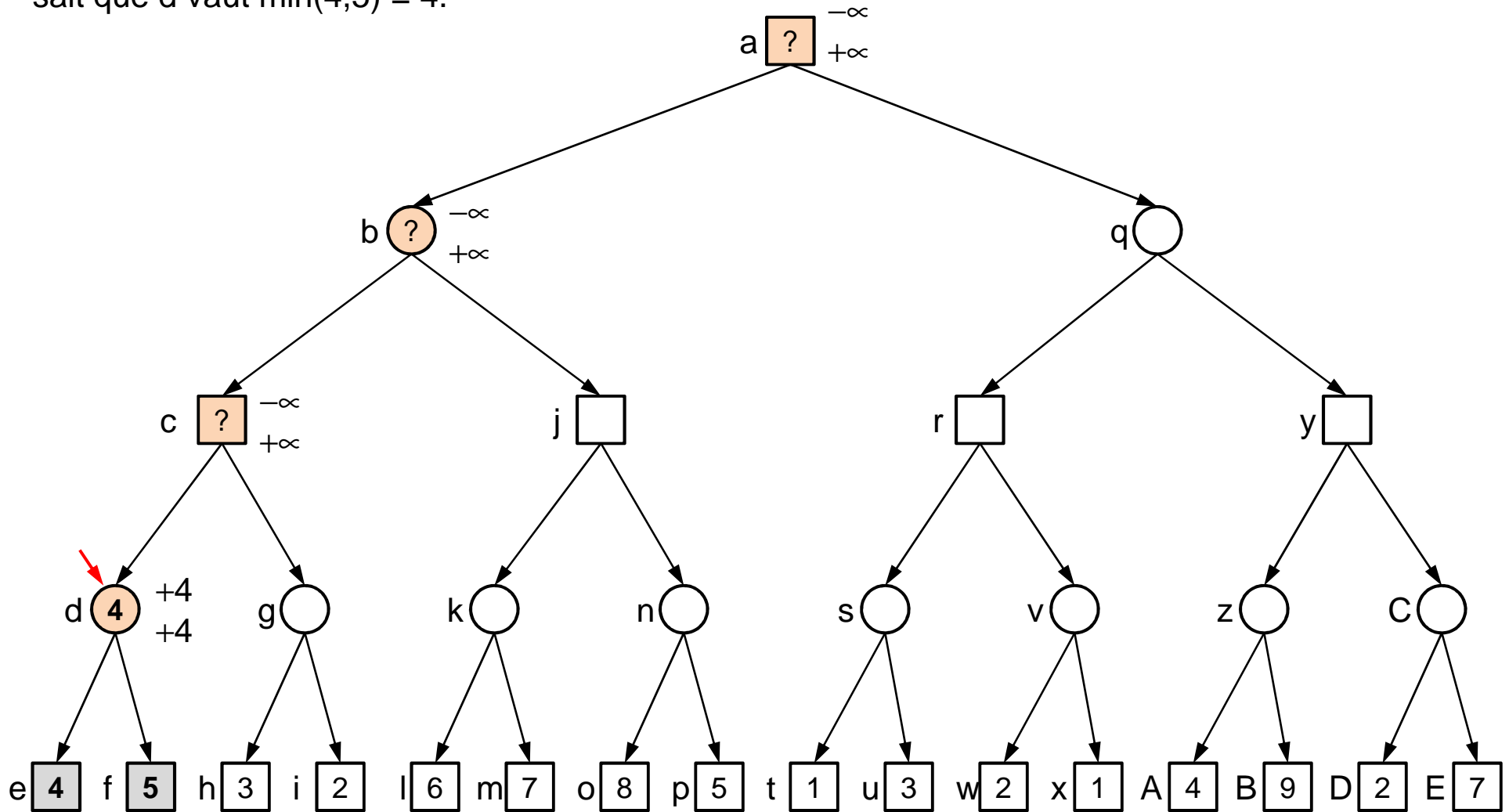


Après évaluation du nœud e, on sait que d vaut **au maximum 4** (car d est un nœud Min).

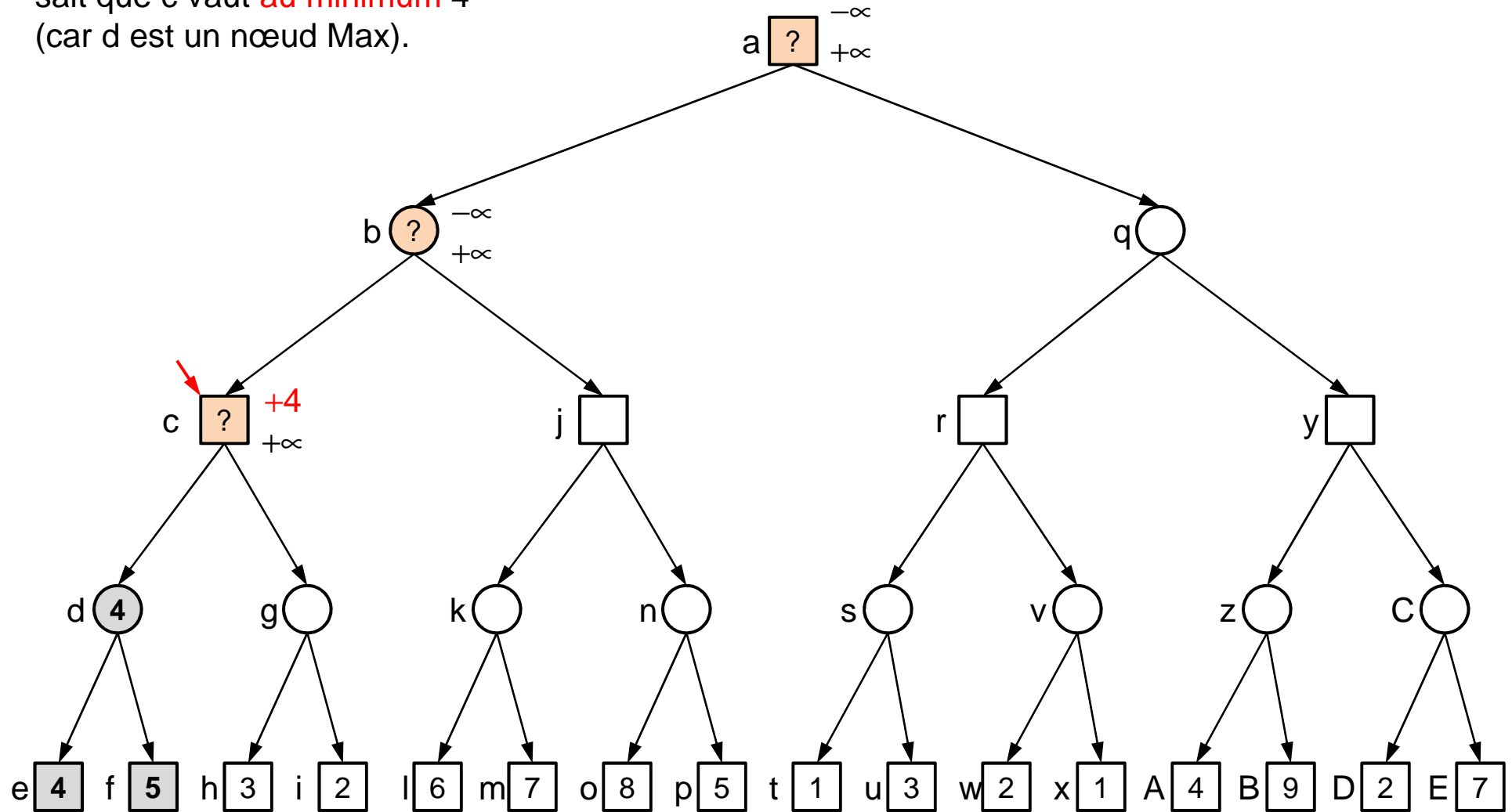




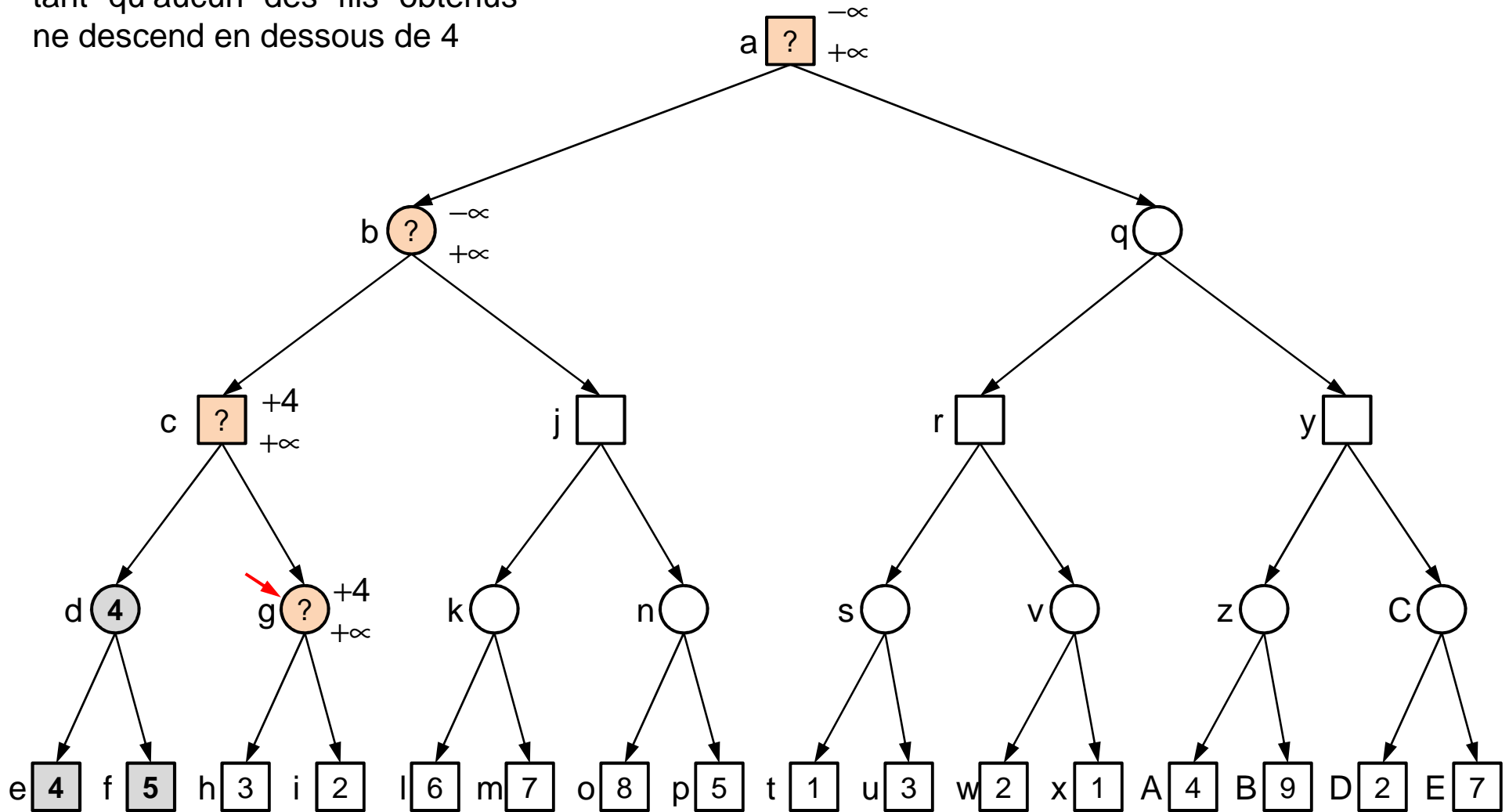
Après évaluation du nœud f, on sait que d vaut $\min(4,5) = 4$.

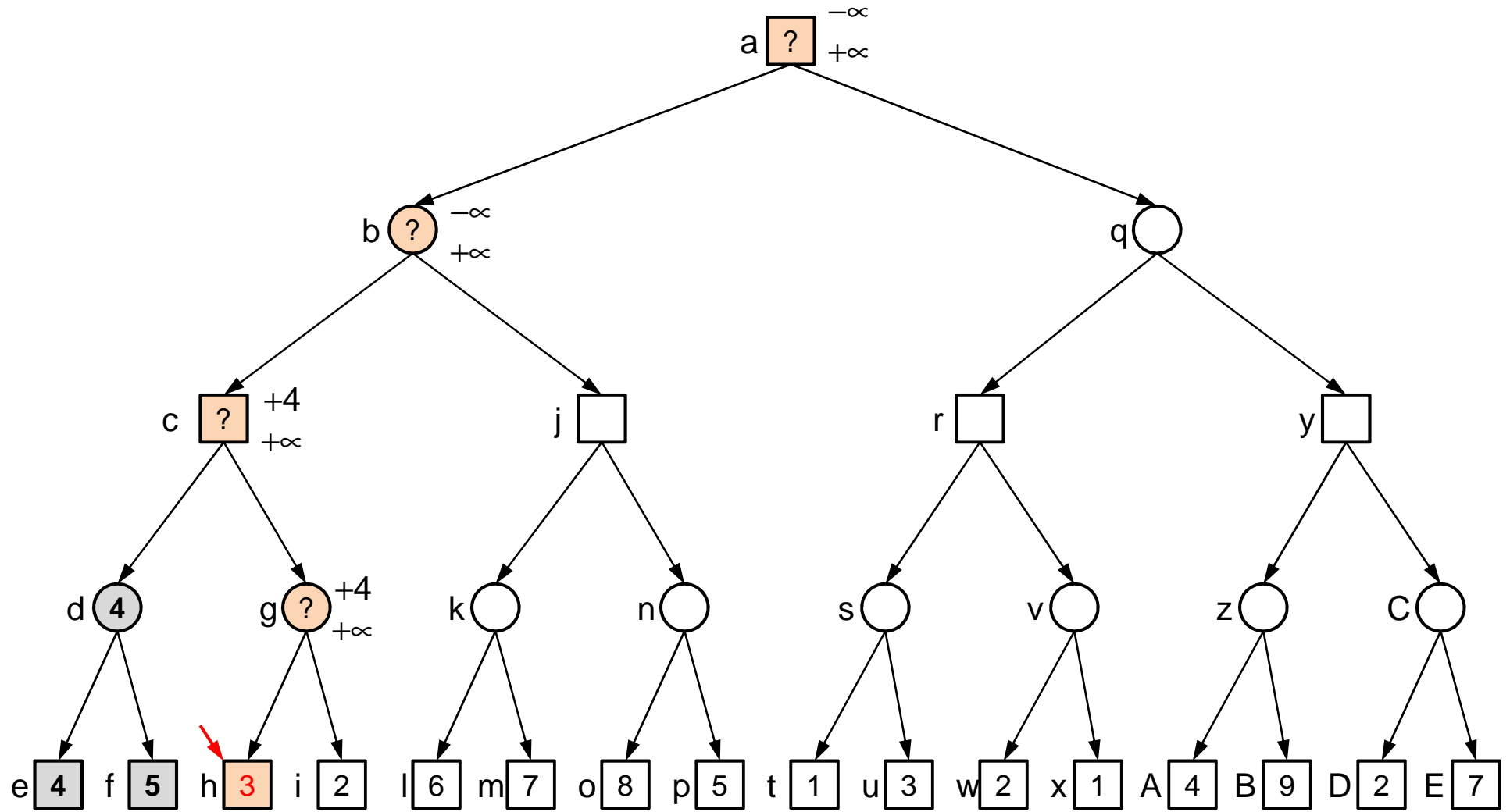


Après évaluation du nœud d, on sait que c vaut **au minimum 4** (car d est un nœud Max).

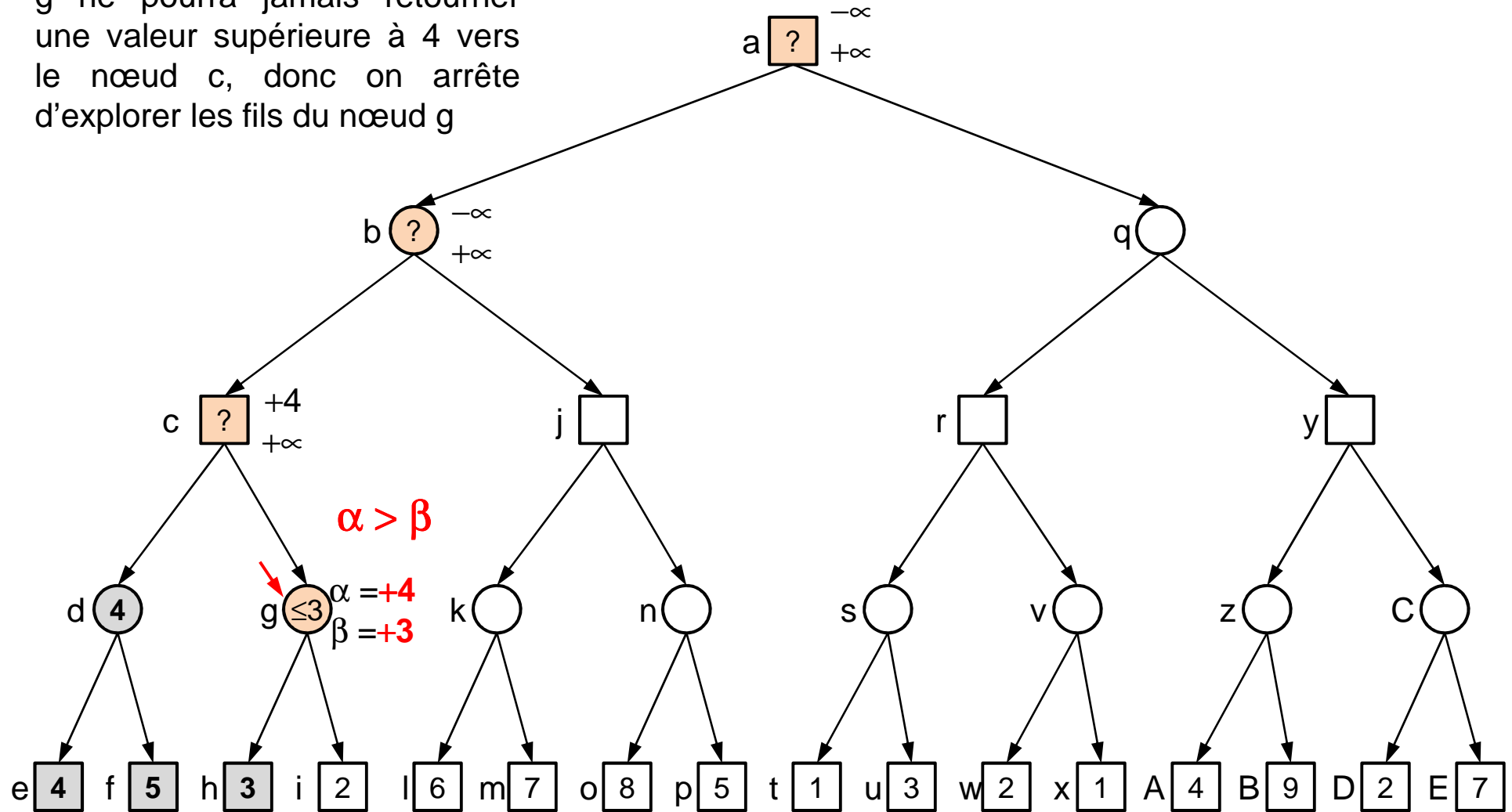


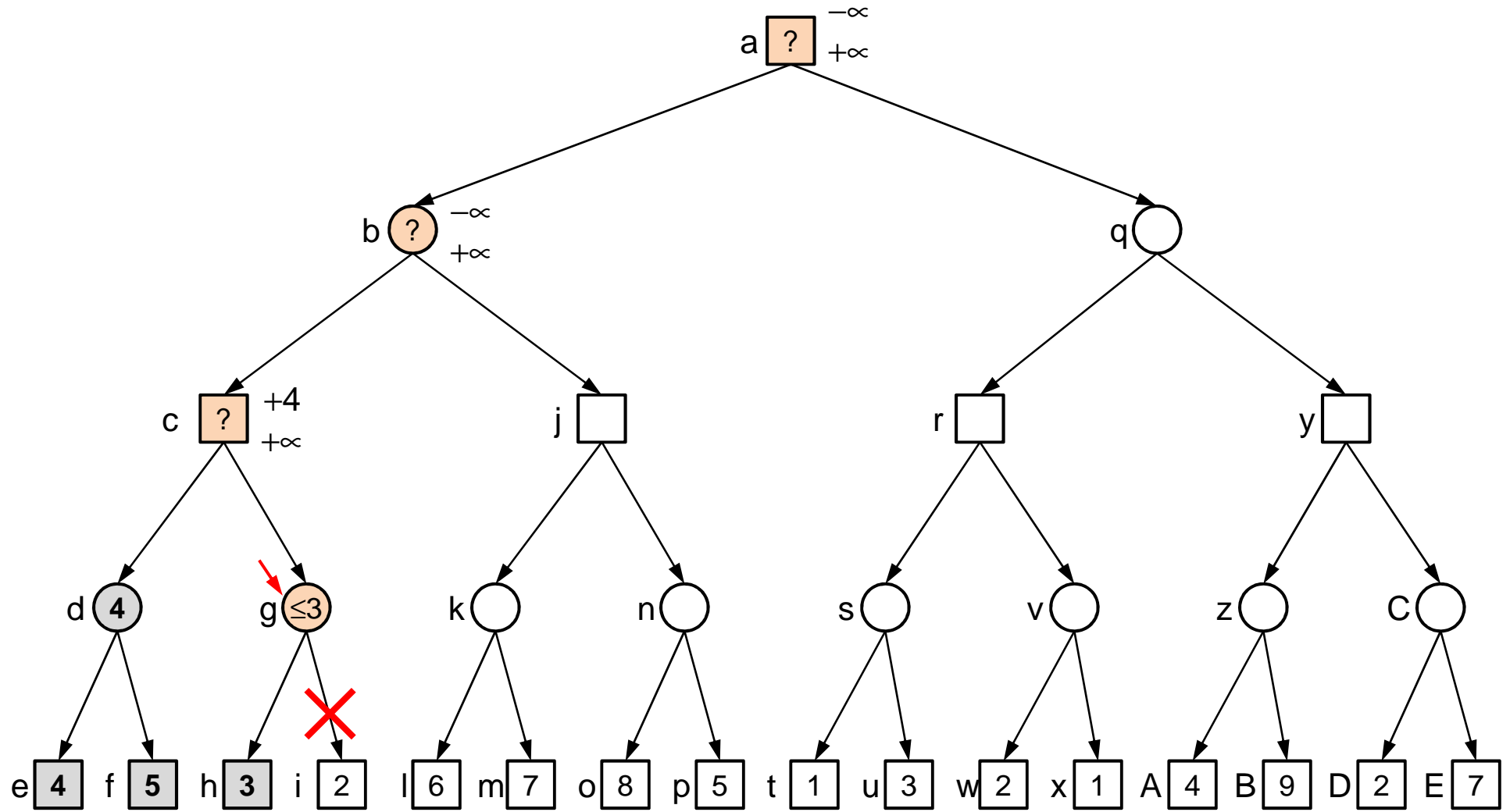
On va développer les fils de g tant qu'aucun des fils obtenus ne descend en dessous de 4



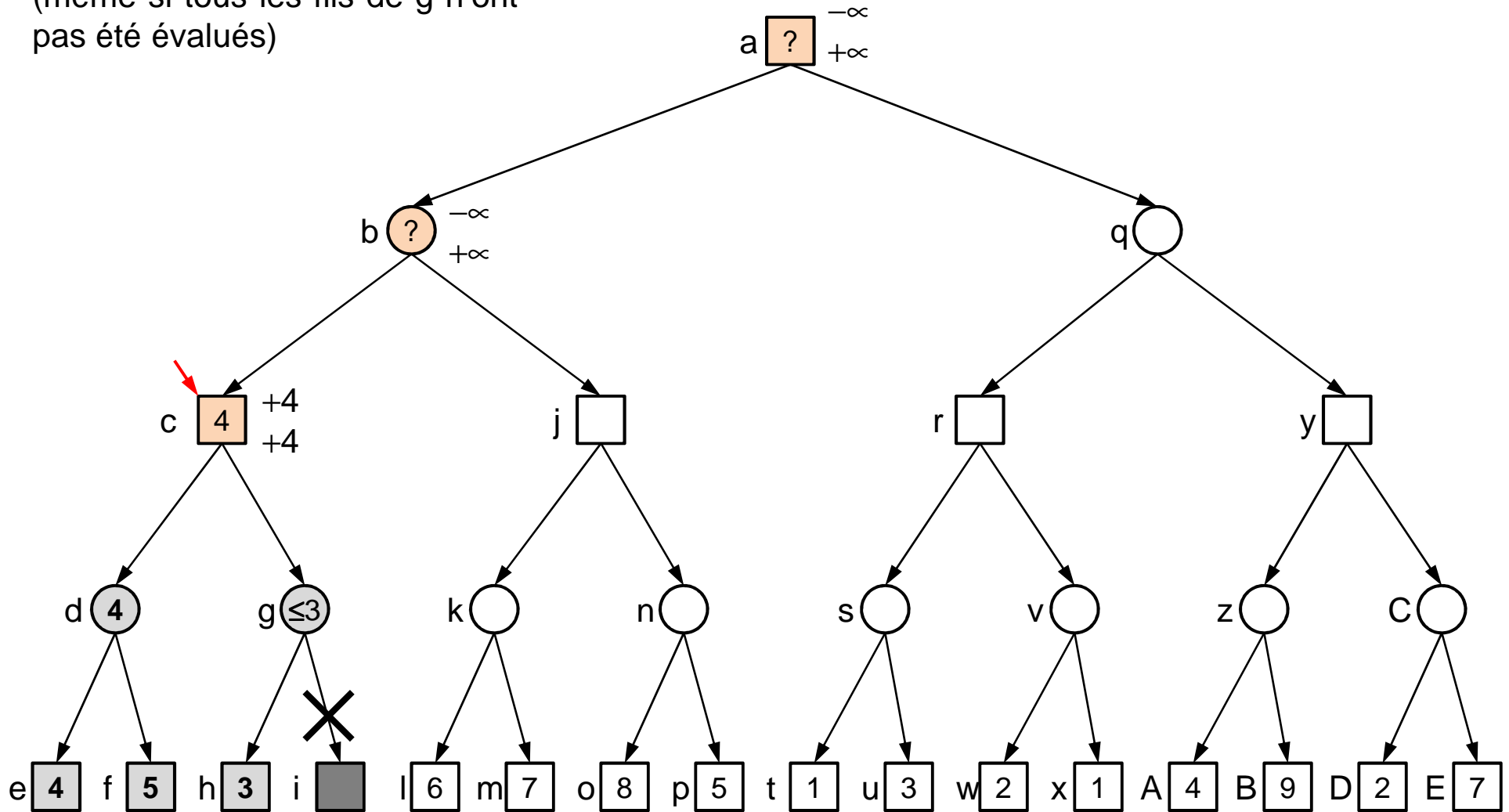


Le nœud h vaut 3, donc le nœud g ne pourra jamais retourner une valeur supérieure à 4 vers le nœud c, donc on arrête d'explorer les fils du nœud g

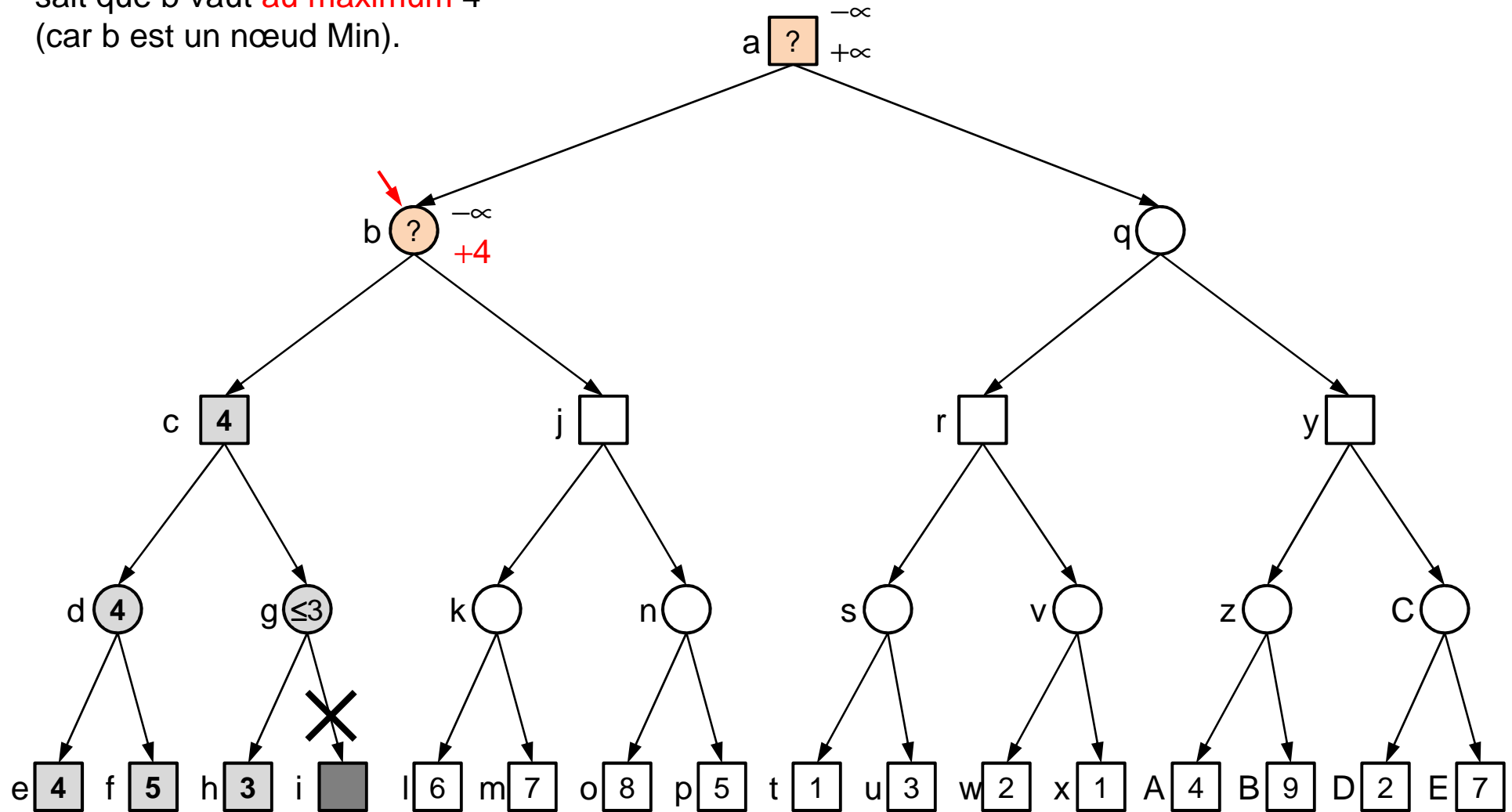




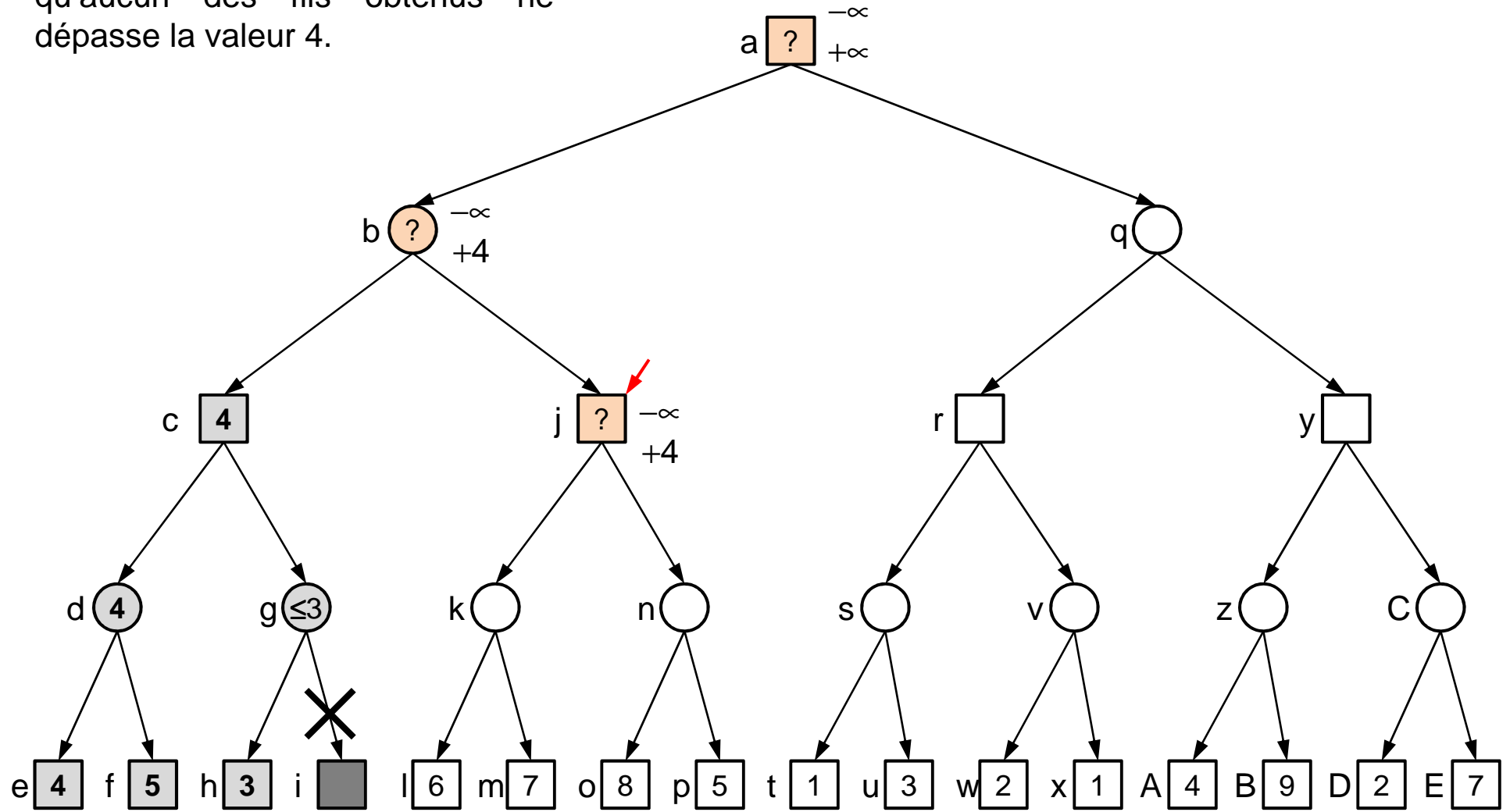
On est sûr que c vaut 4.
 (même si tous les fils de g n'ont pas été évalués)

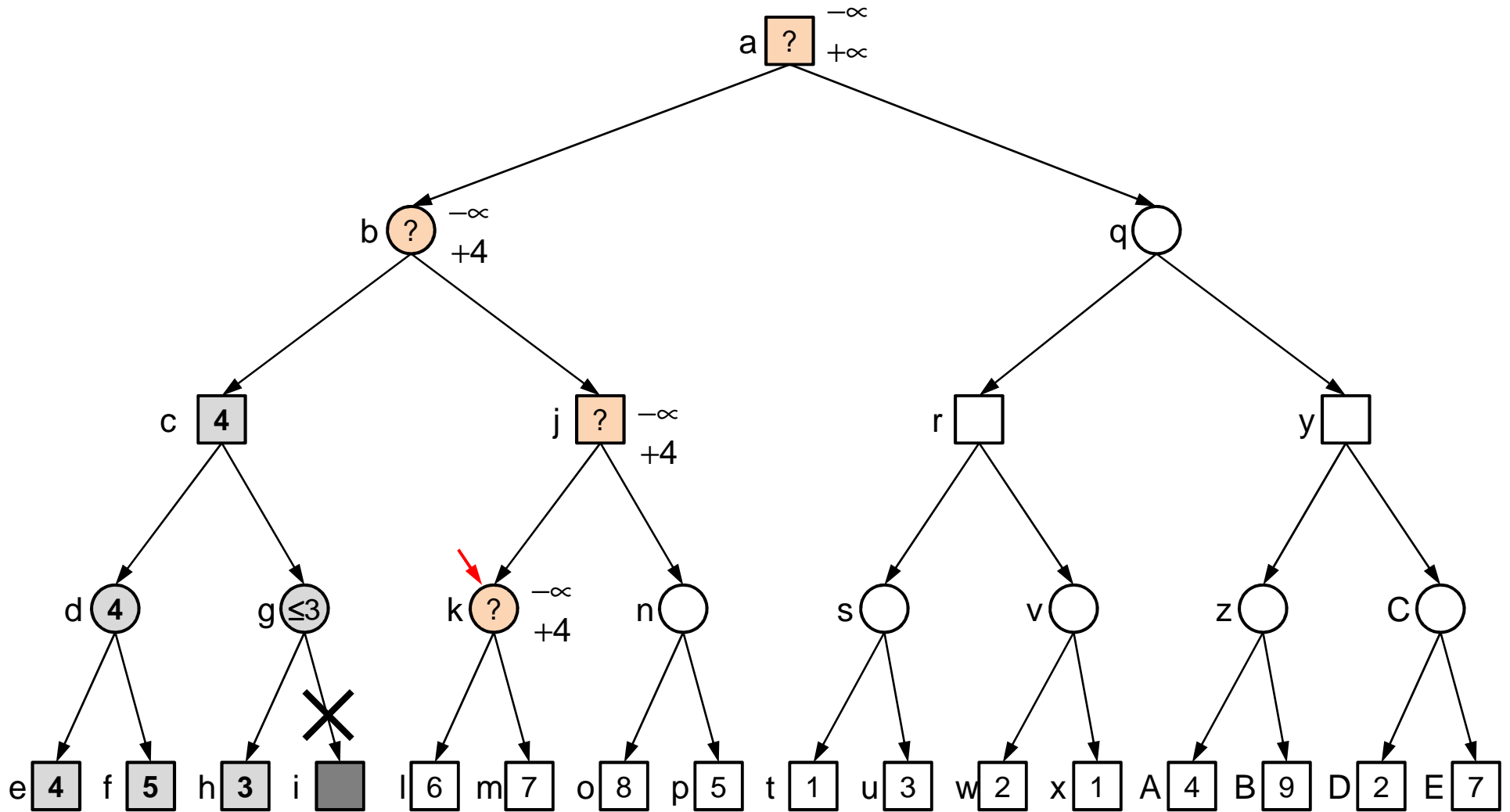


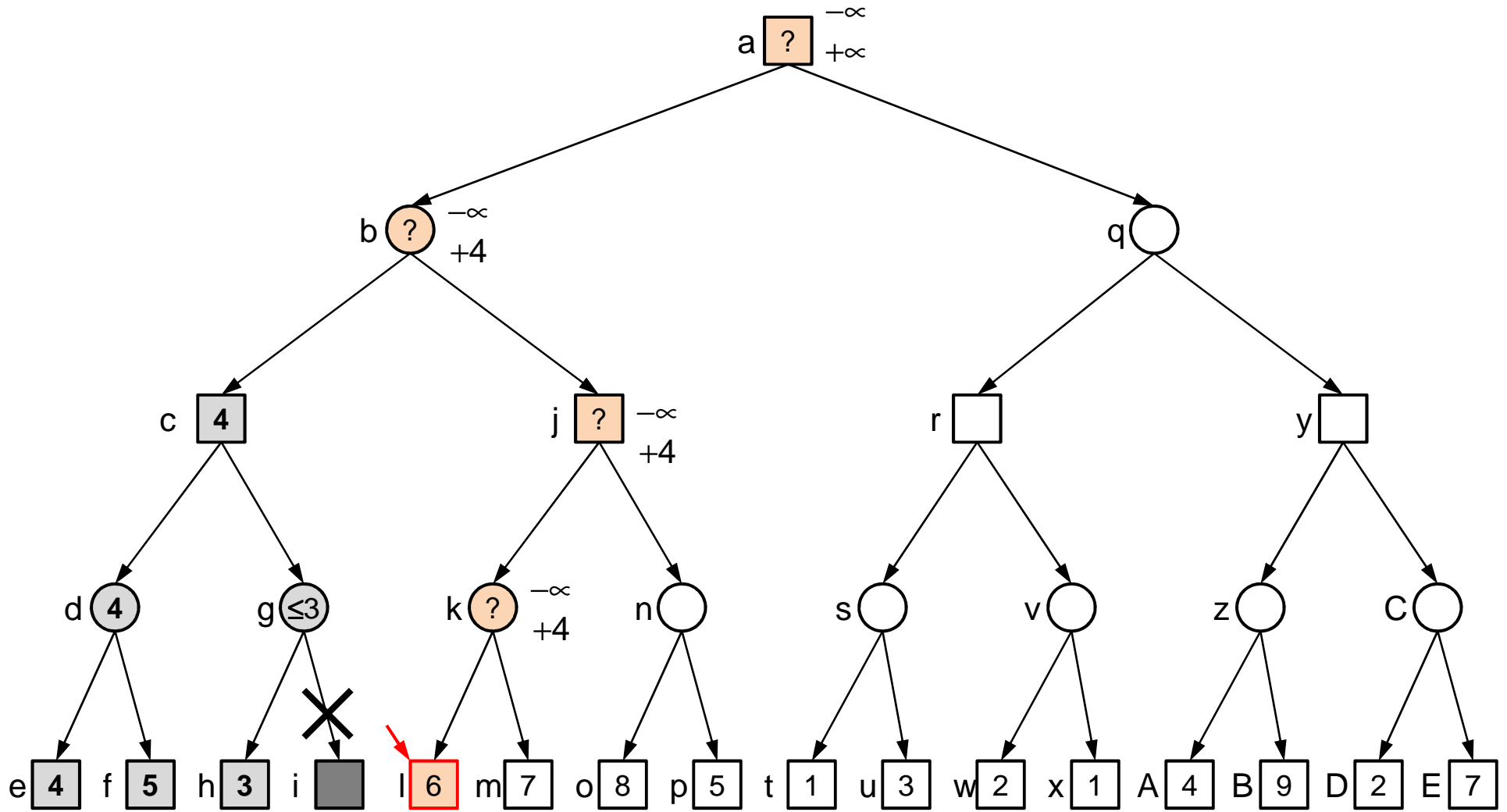
Après évaluation du nœud c, on sait que b vaut **au maximum 4** (car b est un nœud Min).

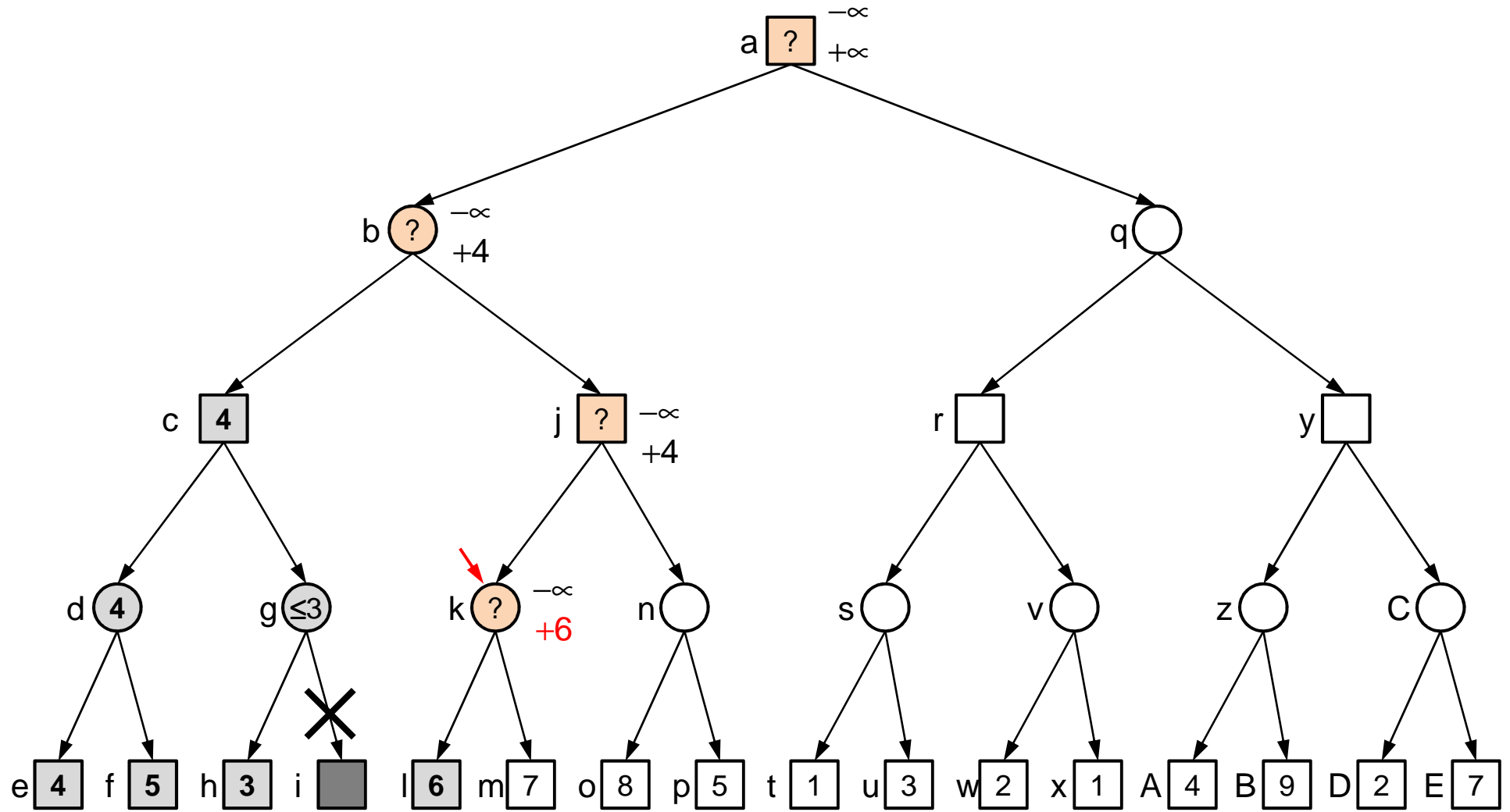


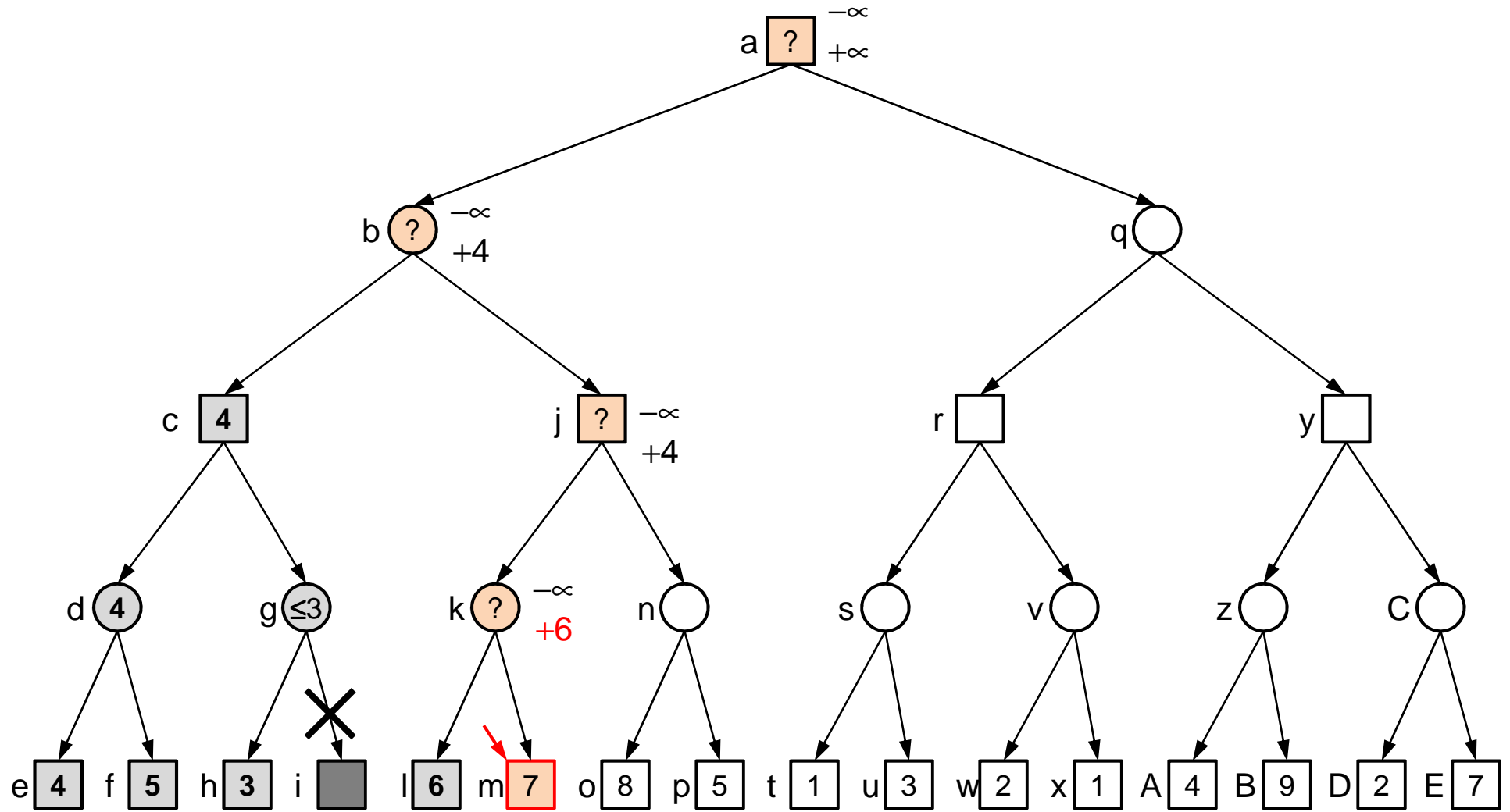
On va développer les fils de j tant qu'aucun des fils obtenus ne dépasse la valeur 4.



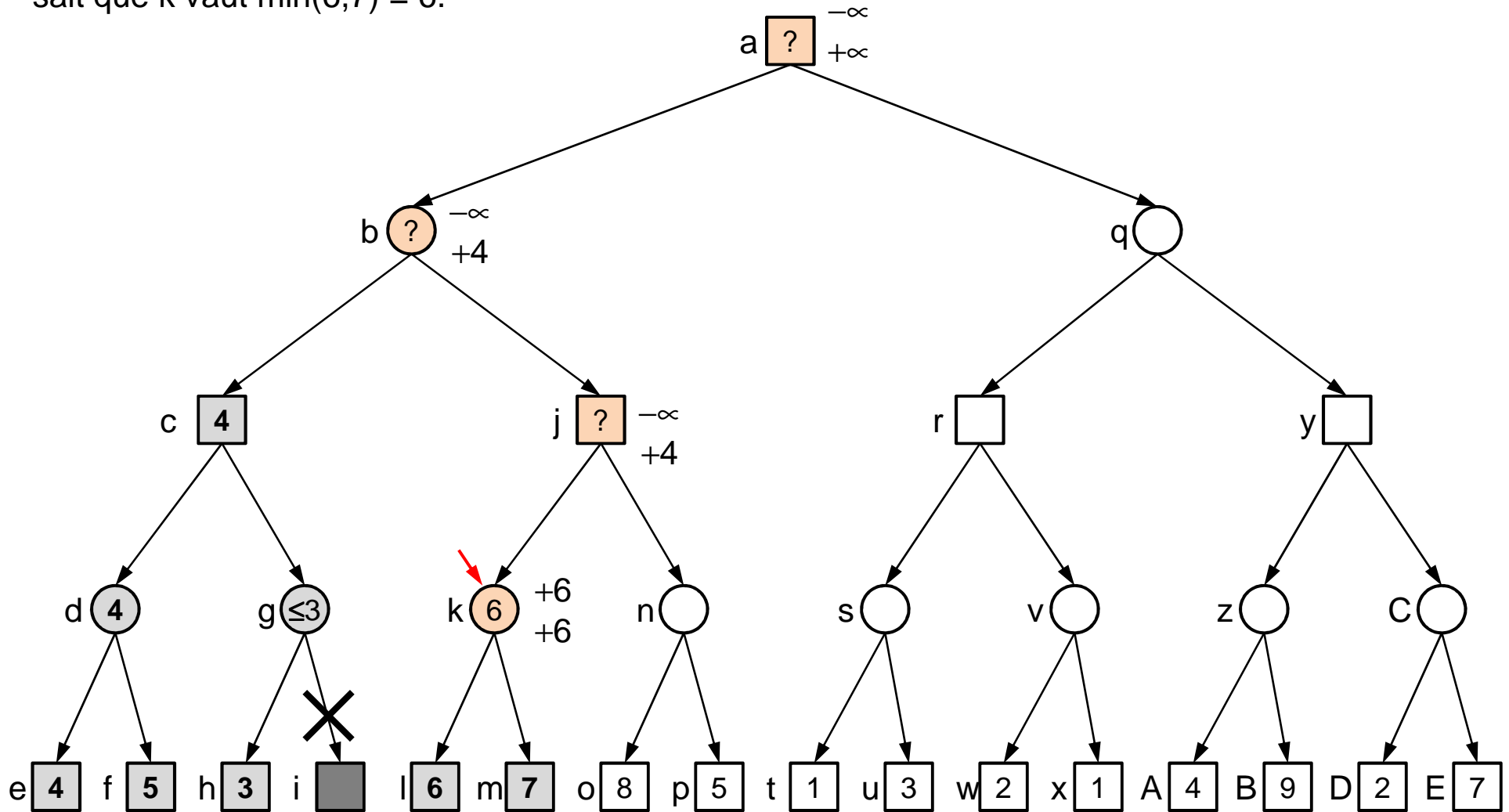




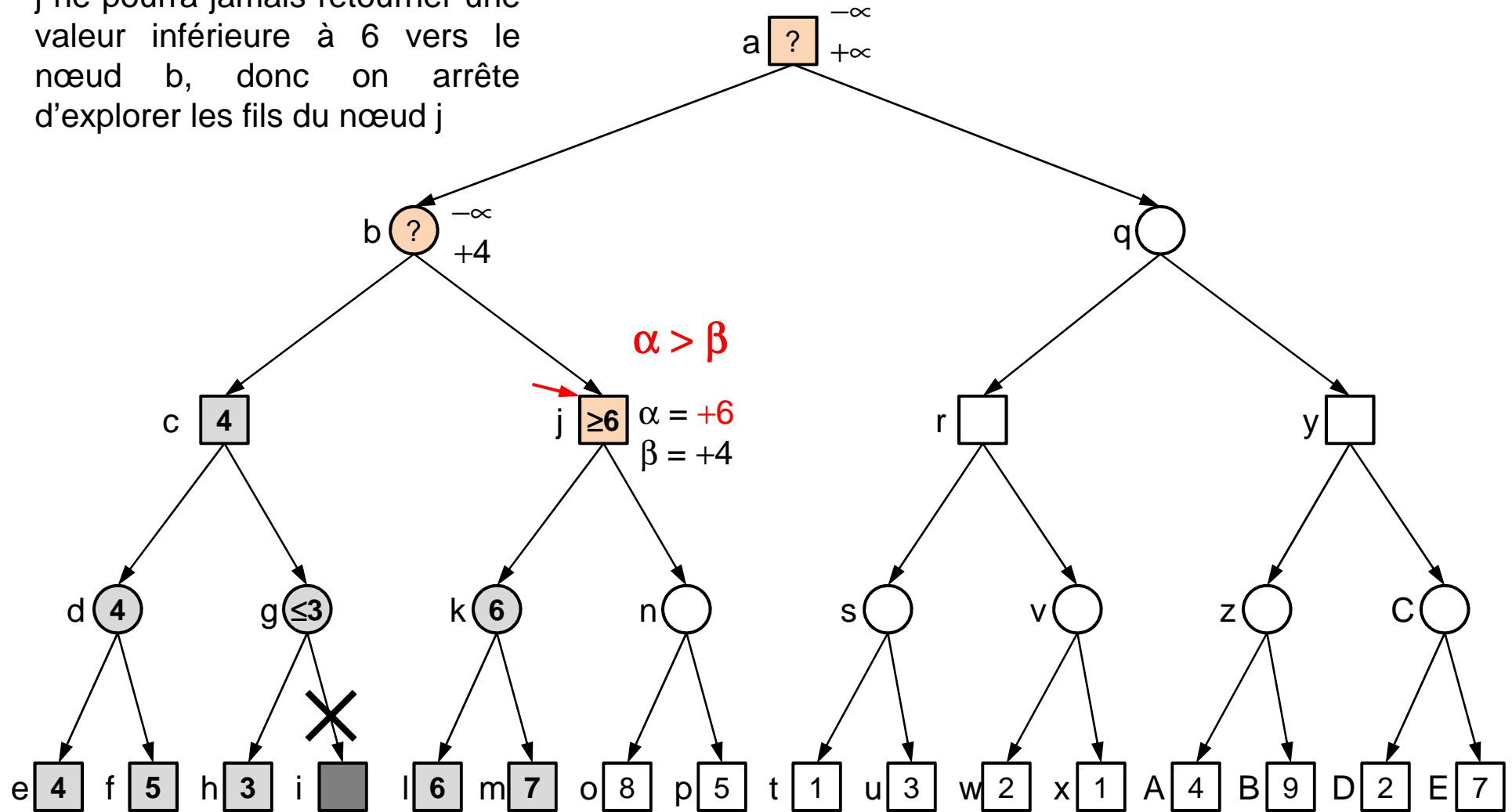


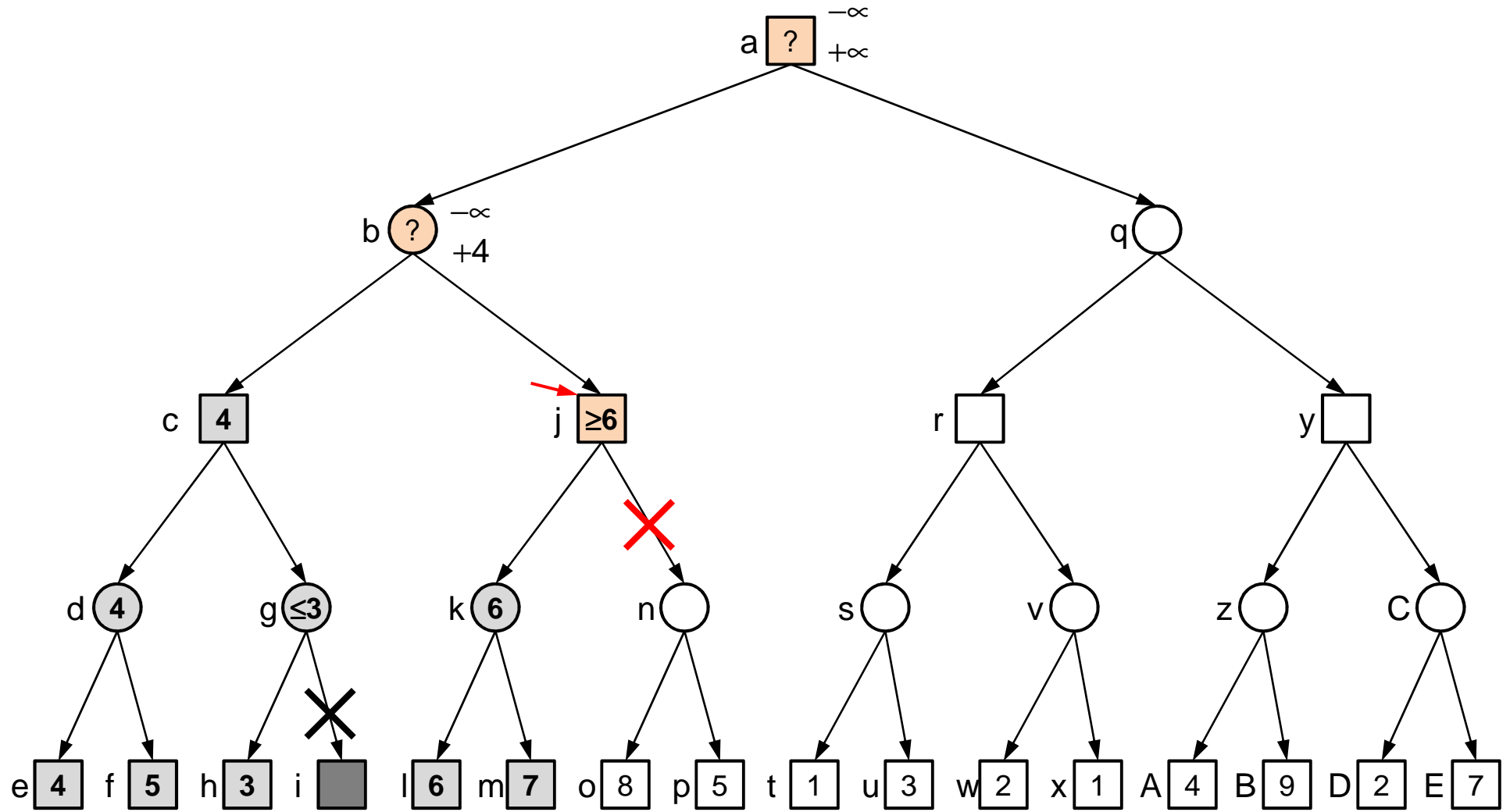


Après évaluation du nœud m, on sait que k vaut $\min(6,7) = 6$.

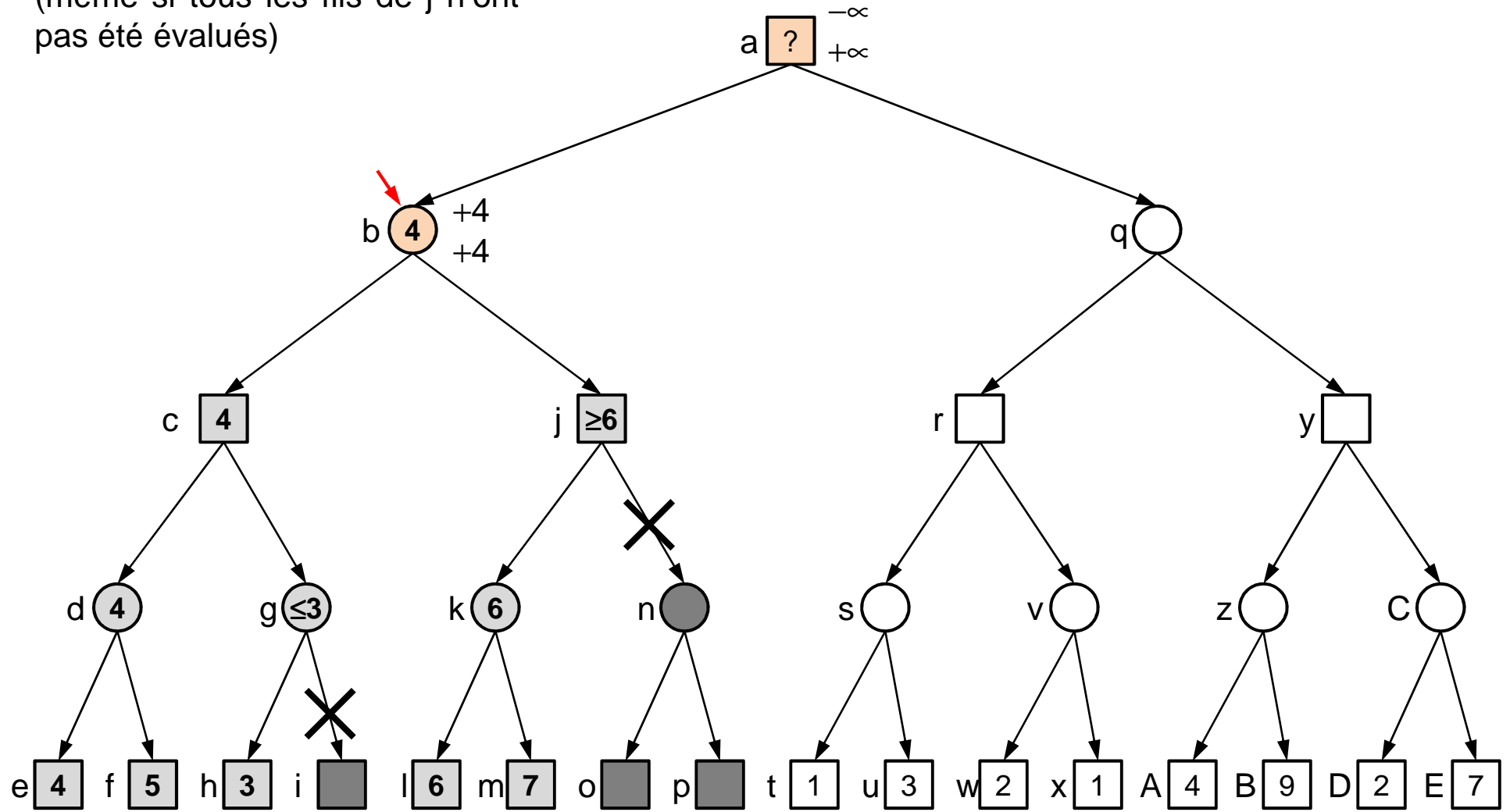


Le nœud k vaut 6, donc le nœud j ne pourra jamais retourner une valeur inférieure à 6 vers le nœud b, donc on arrête d'explorer les fils du nœud j

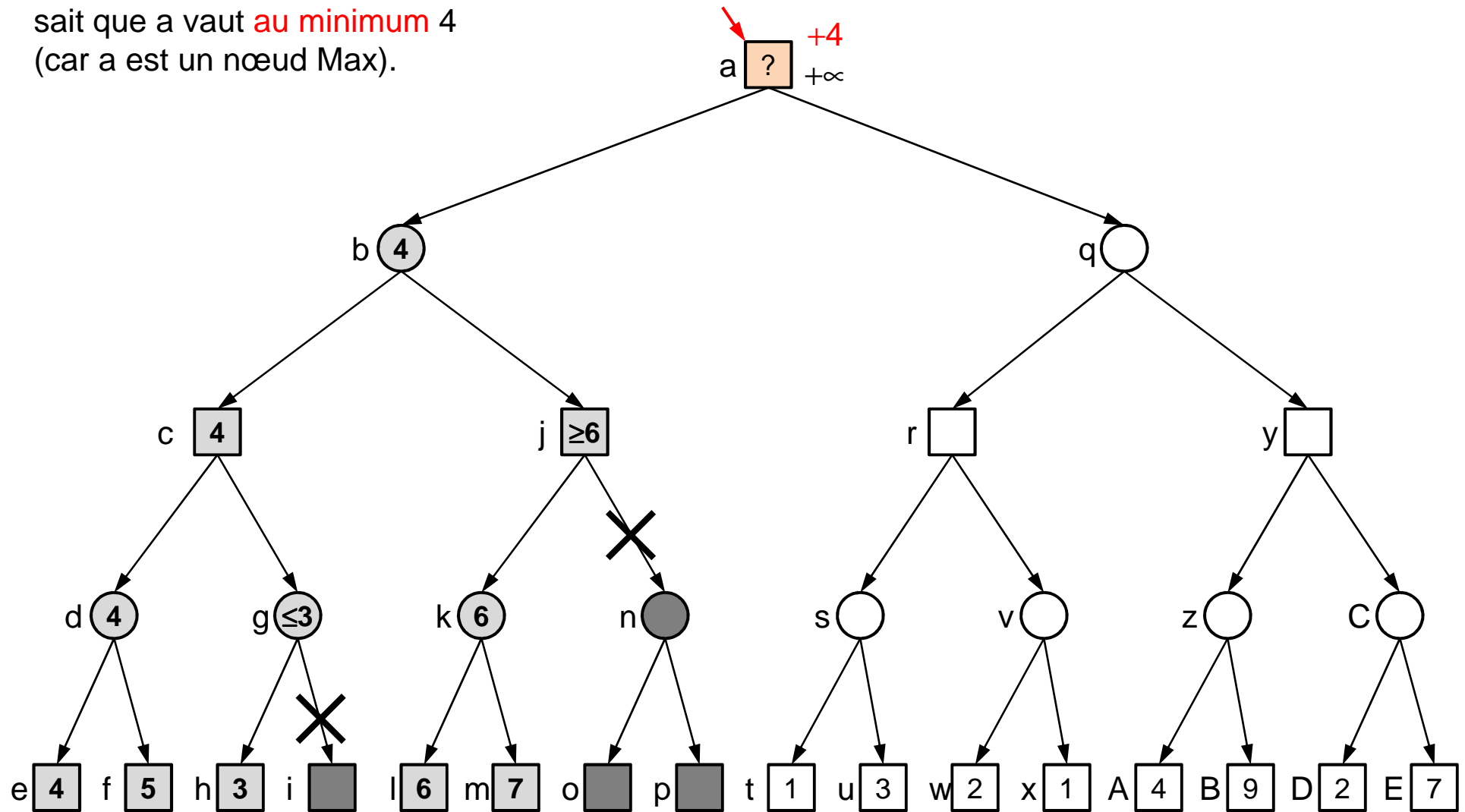




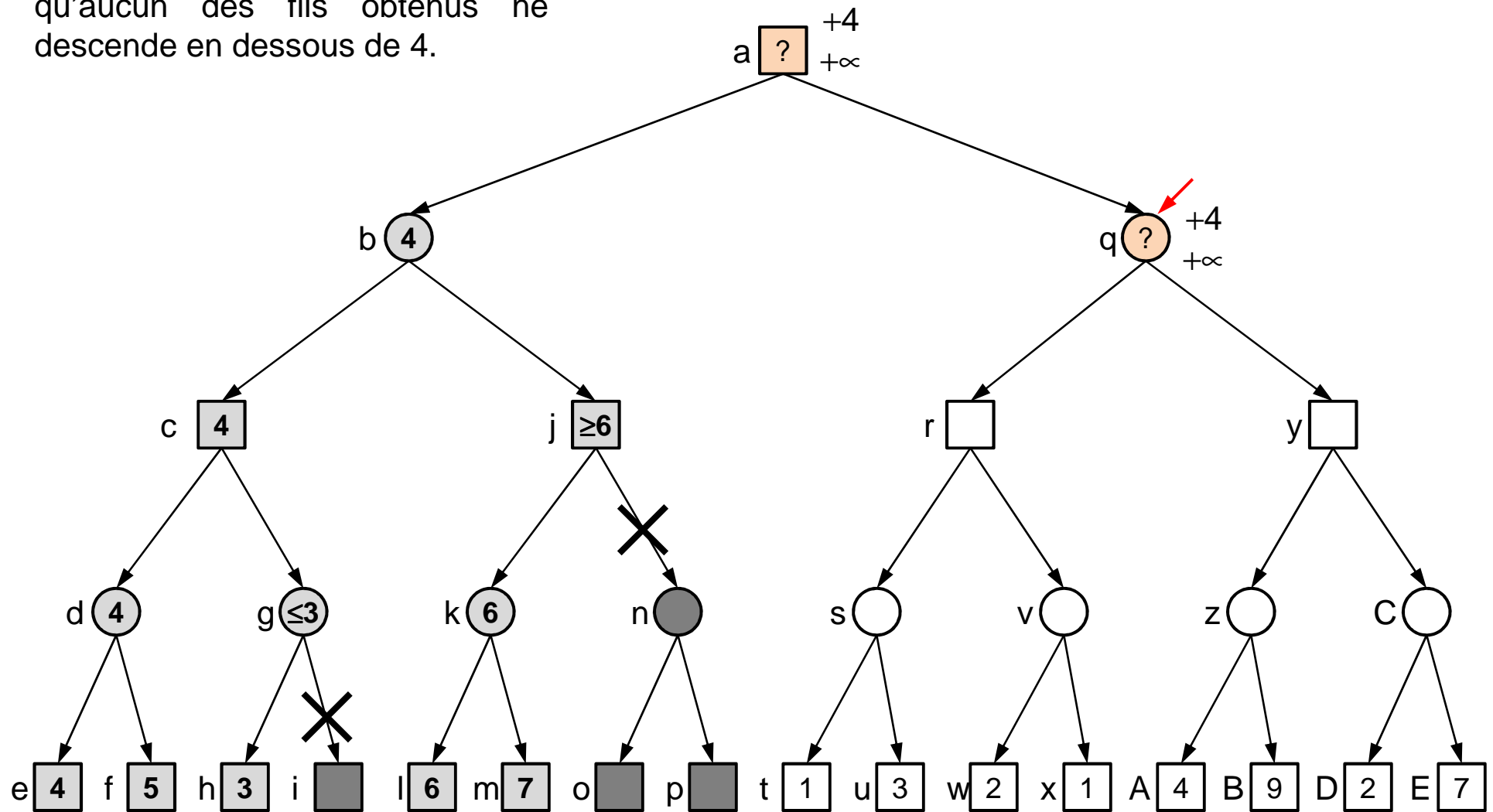
On est sûr que b vaut 4.
 (même si tous les fils de j n'ont pas été évalués)

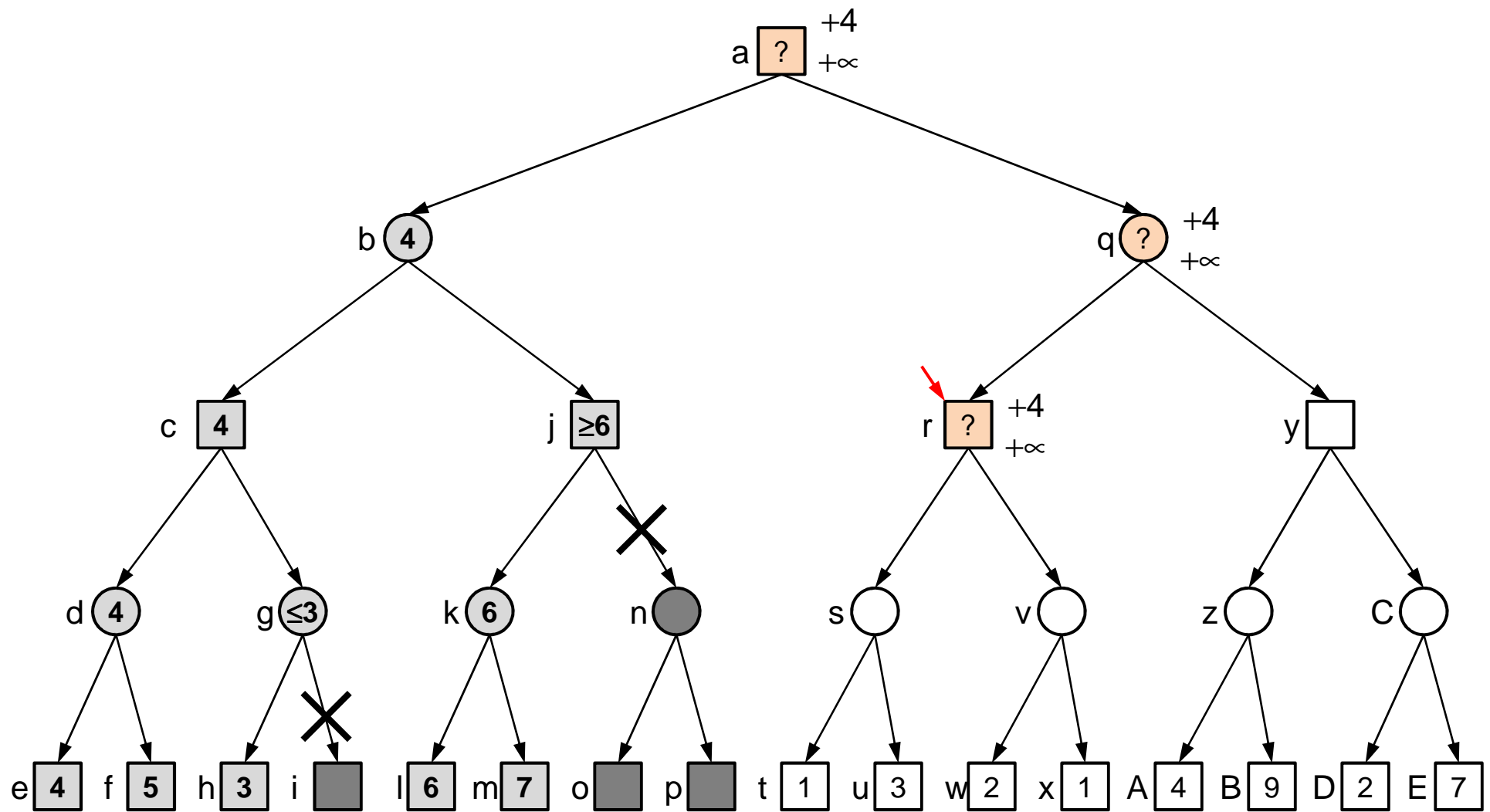


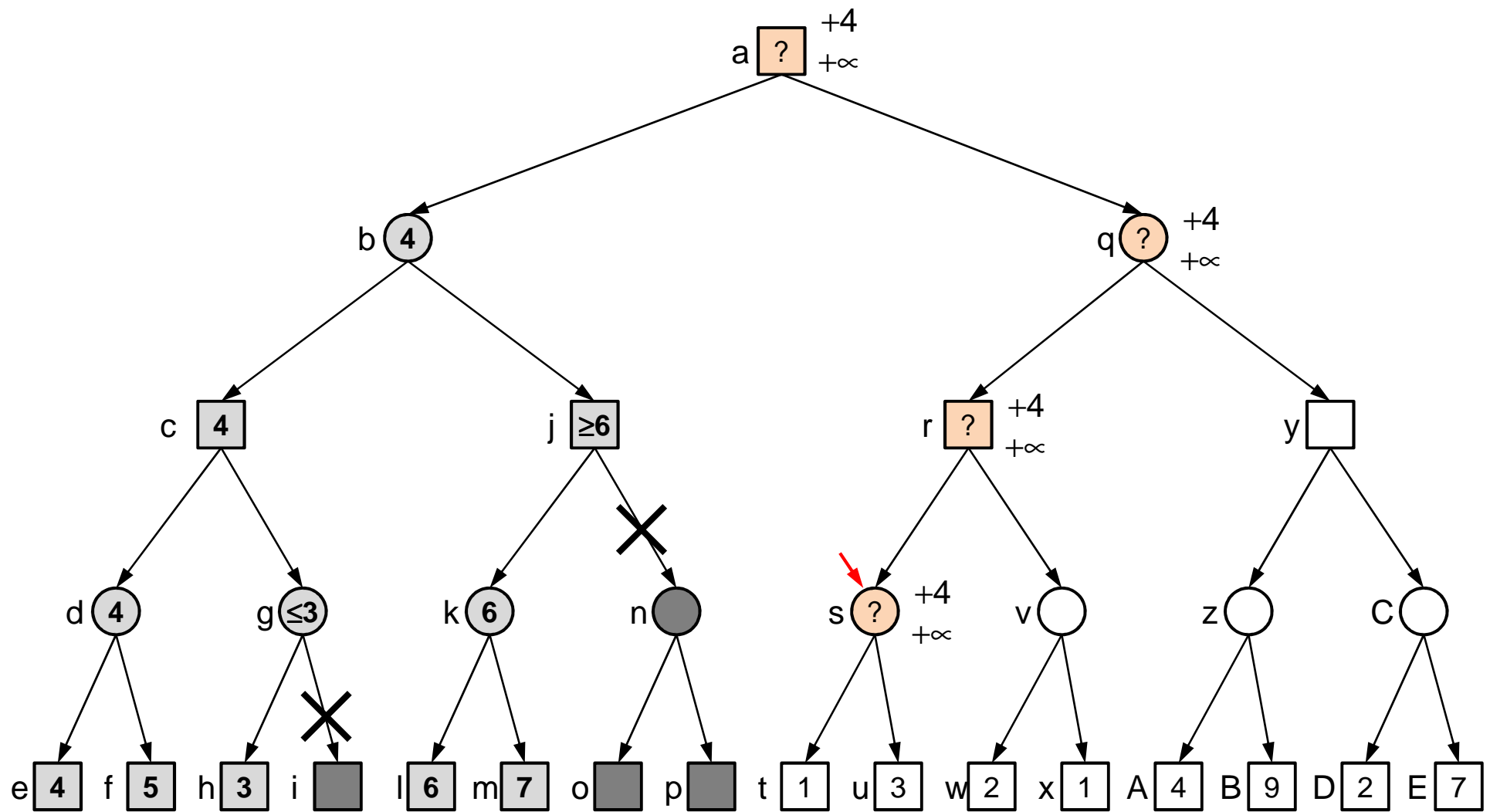
Après évaluation du nœud b, on sait que a vaut **au minimum 4** (car a est un nœud Max).

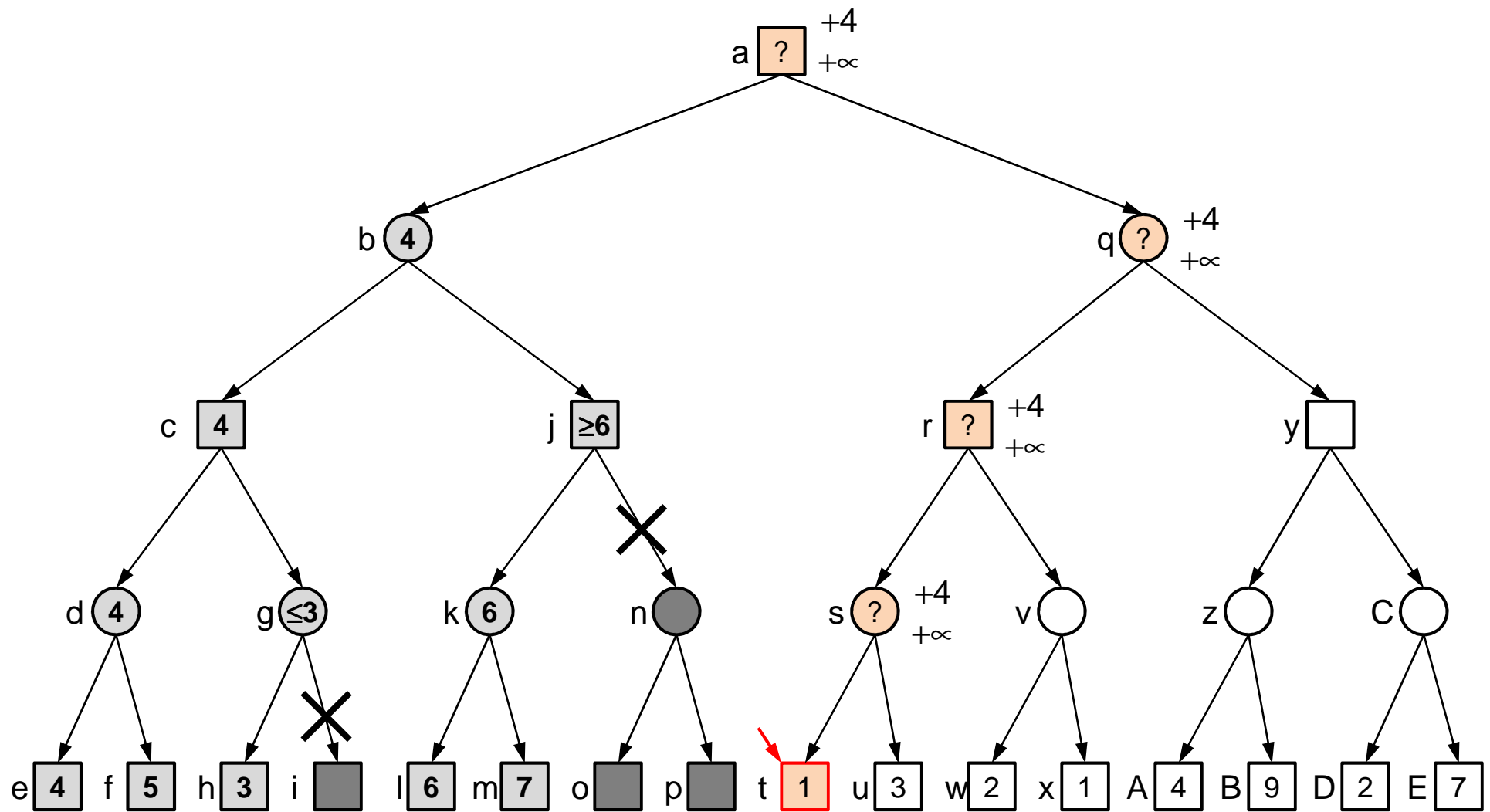


On va développer les fils de q tant qu'aucun des fils obtenus ne descende en dessous de 4.

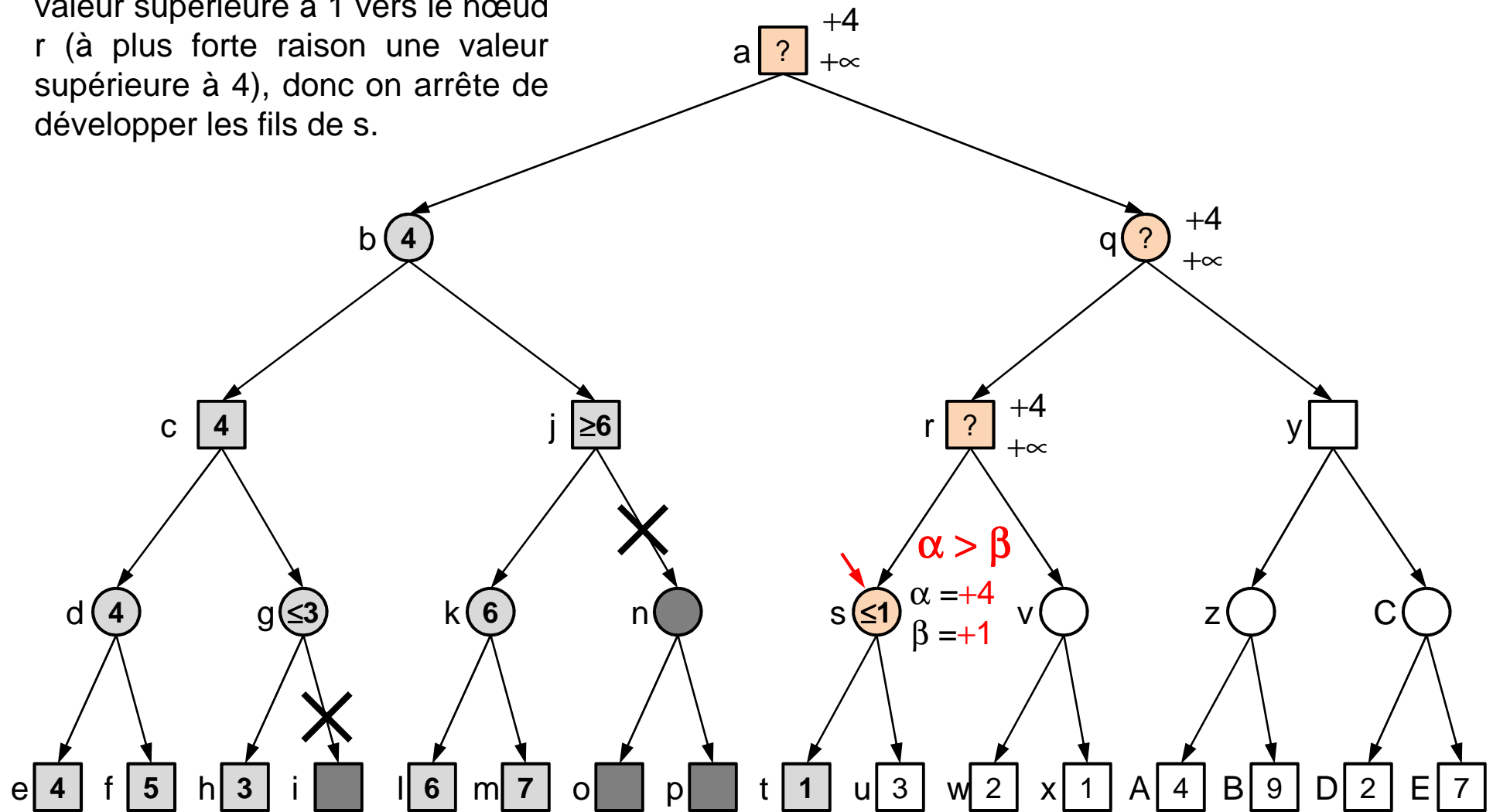


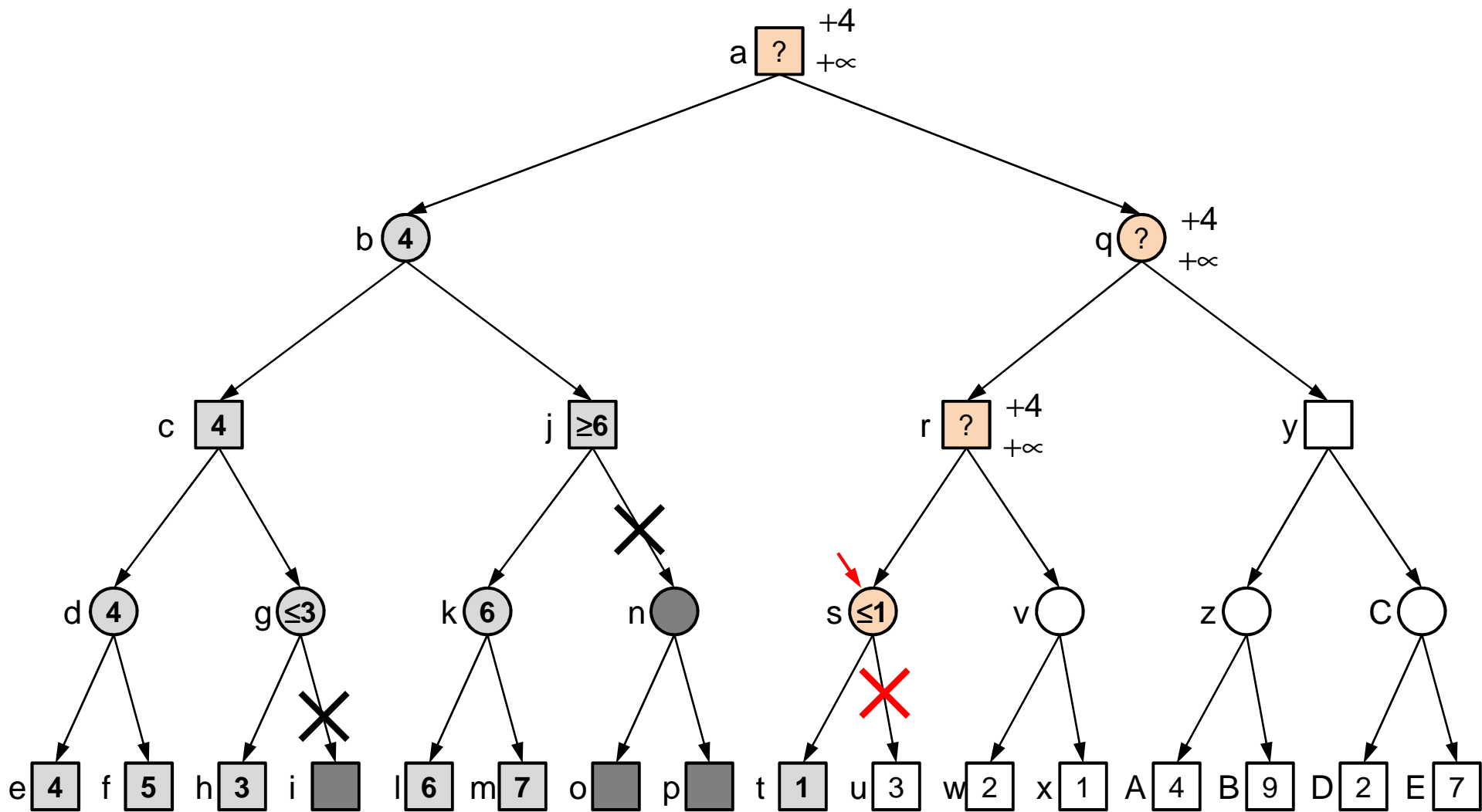


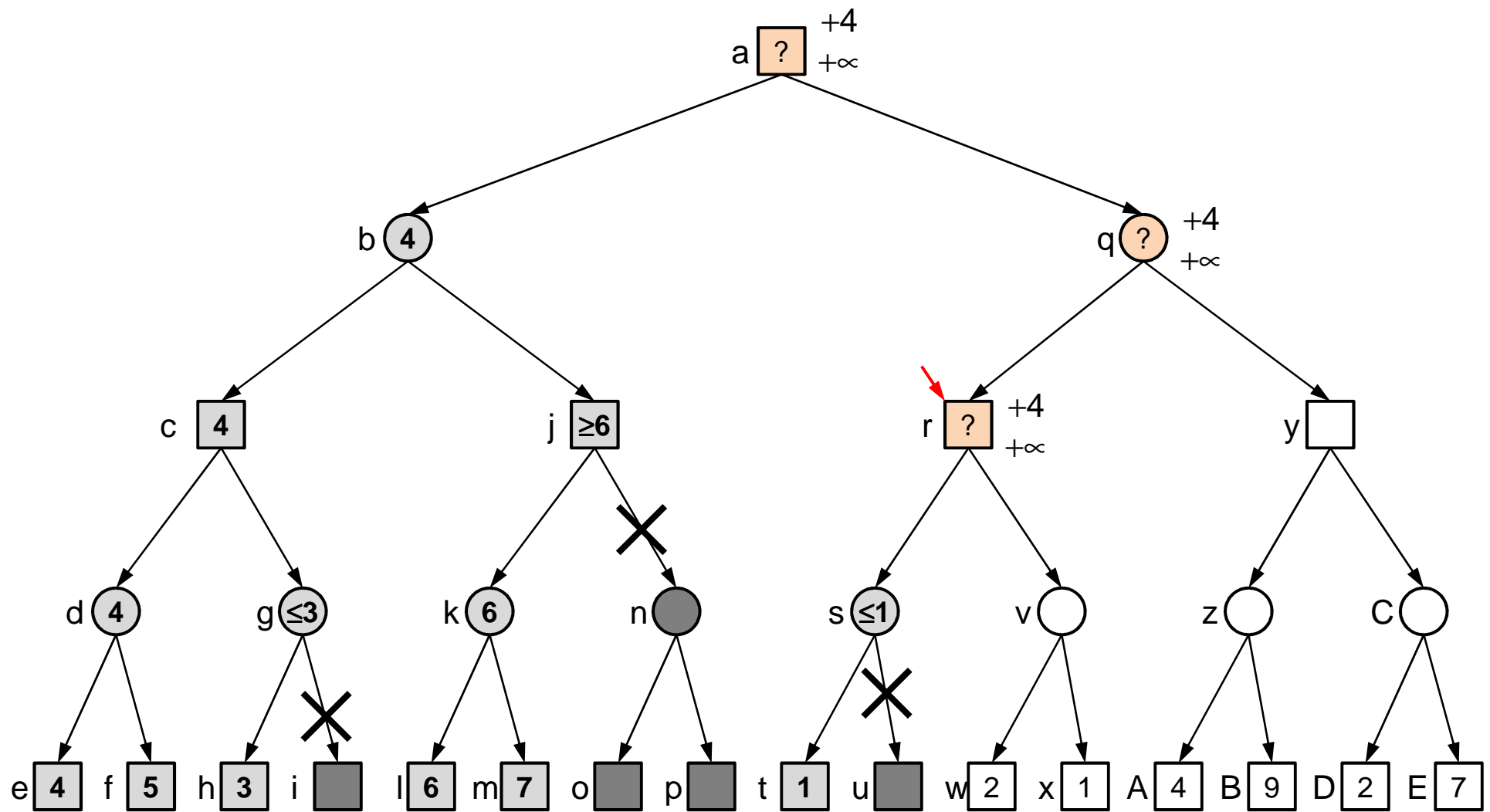


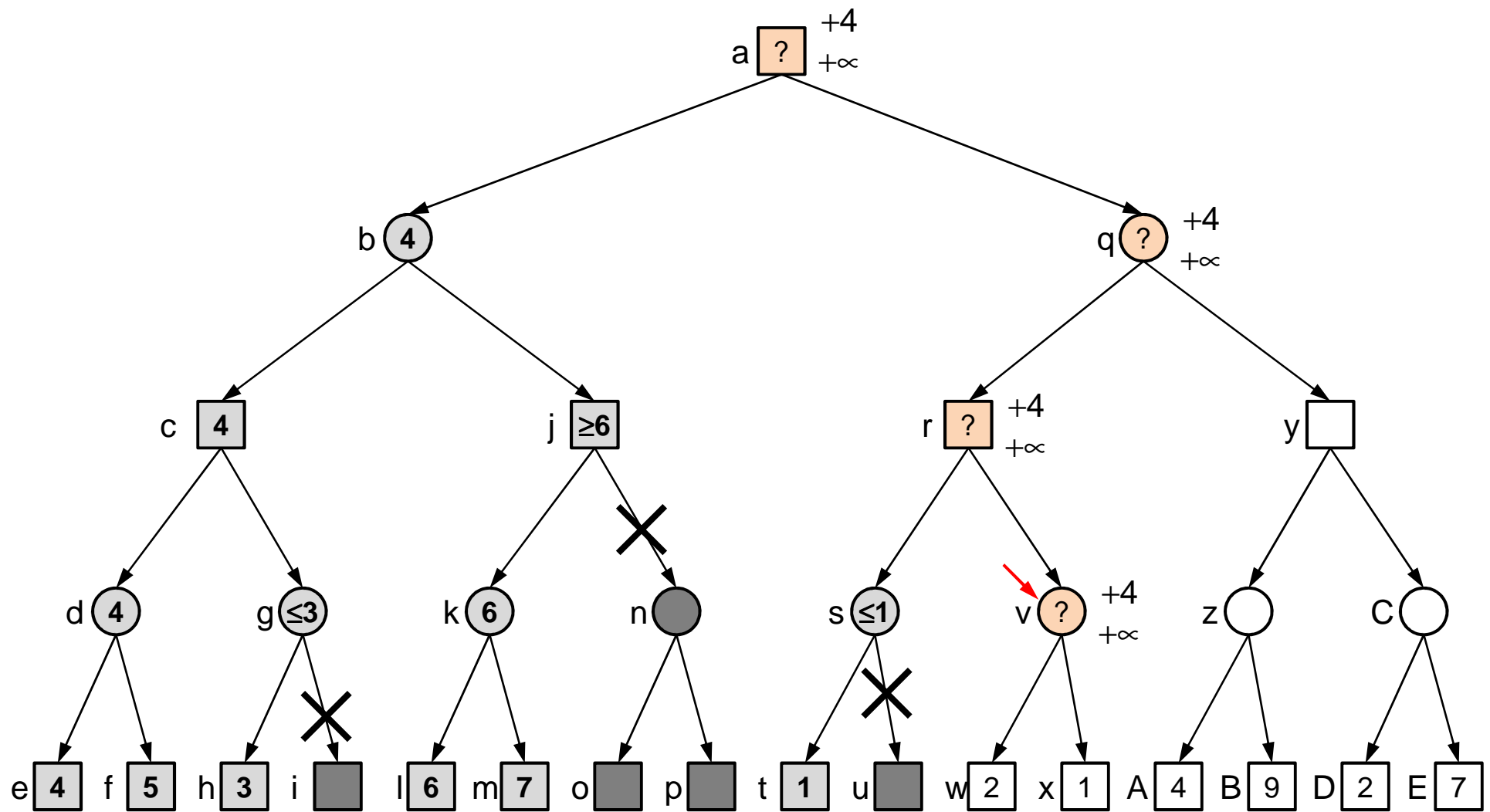


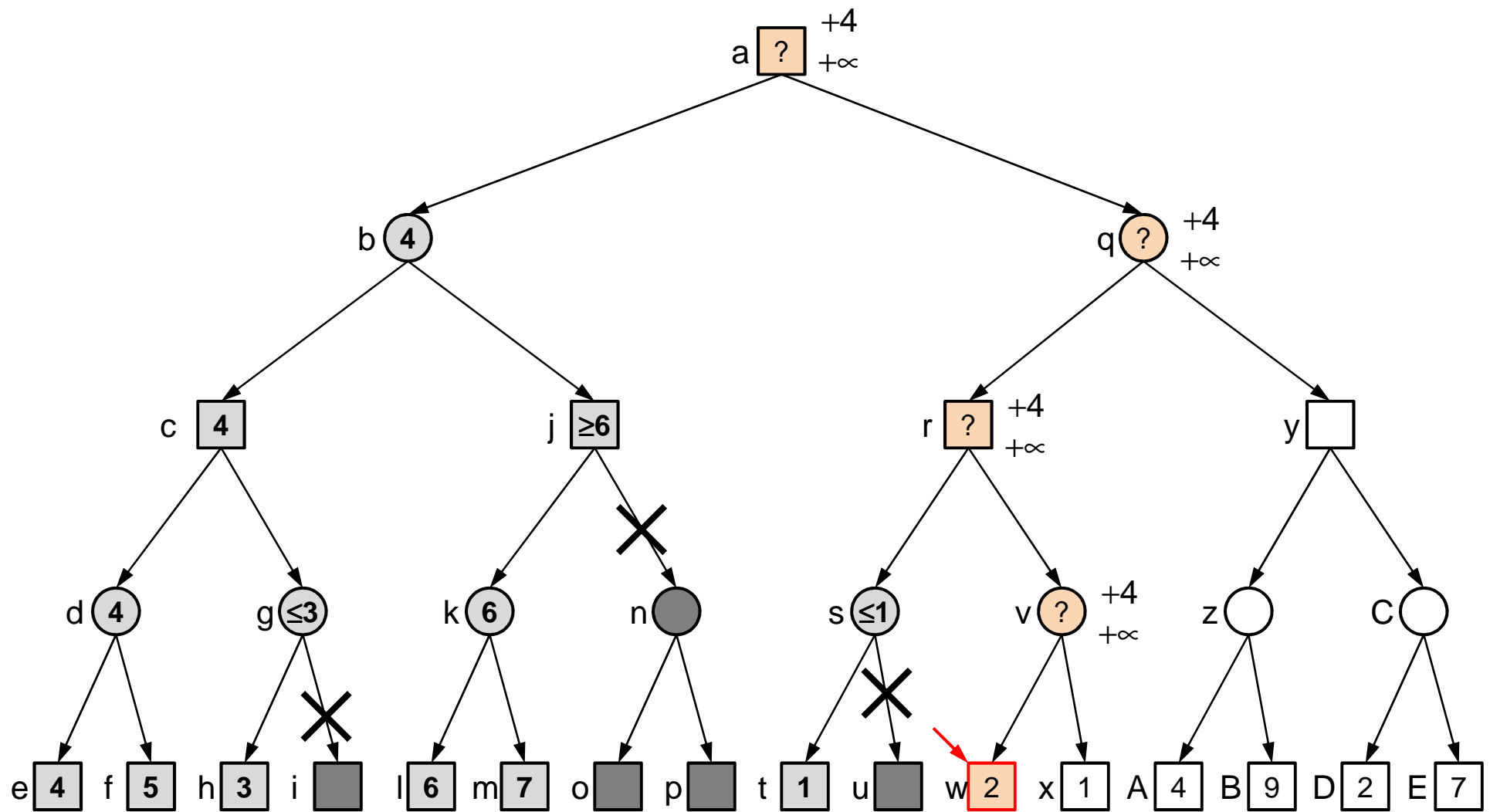
s ne pourra jamais ramener une valeur supérieure à 1 vers le nœud r (à plus forte raison une valeur supérieure à 4), donc on arrête de développer les fils de s.



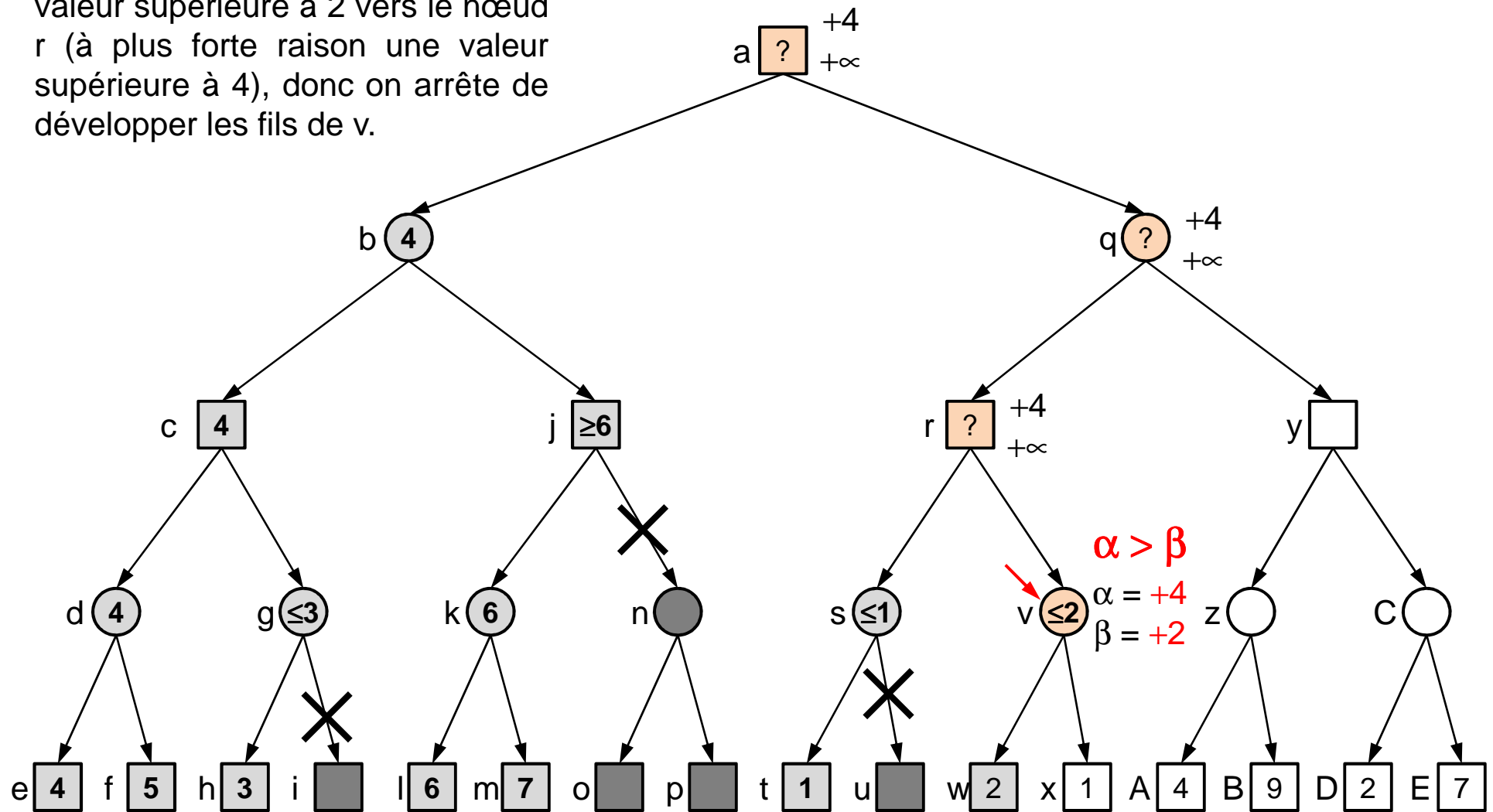


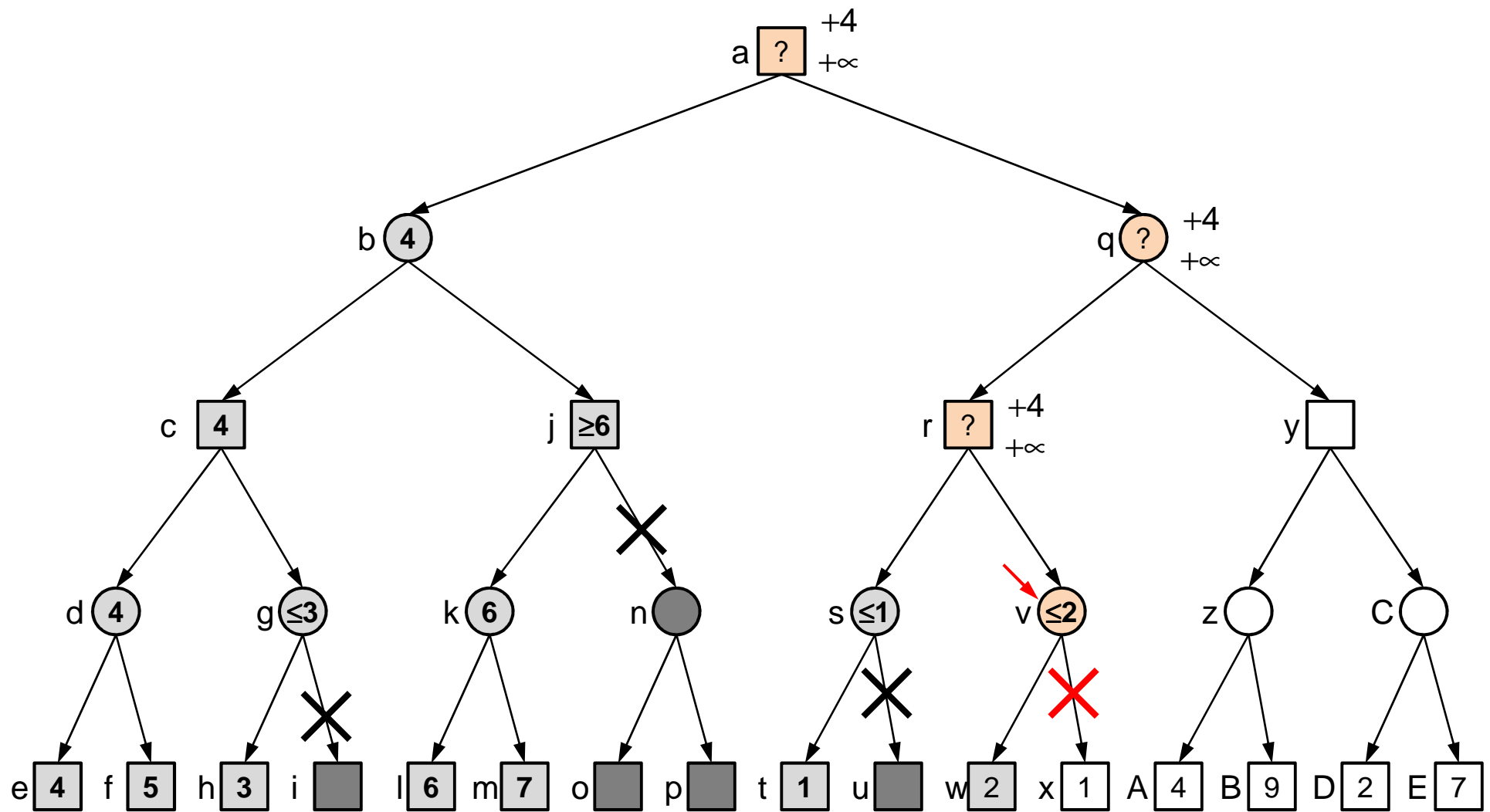




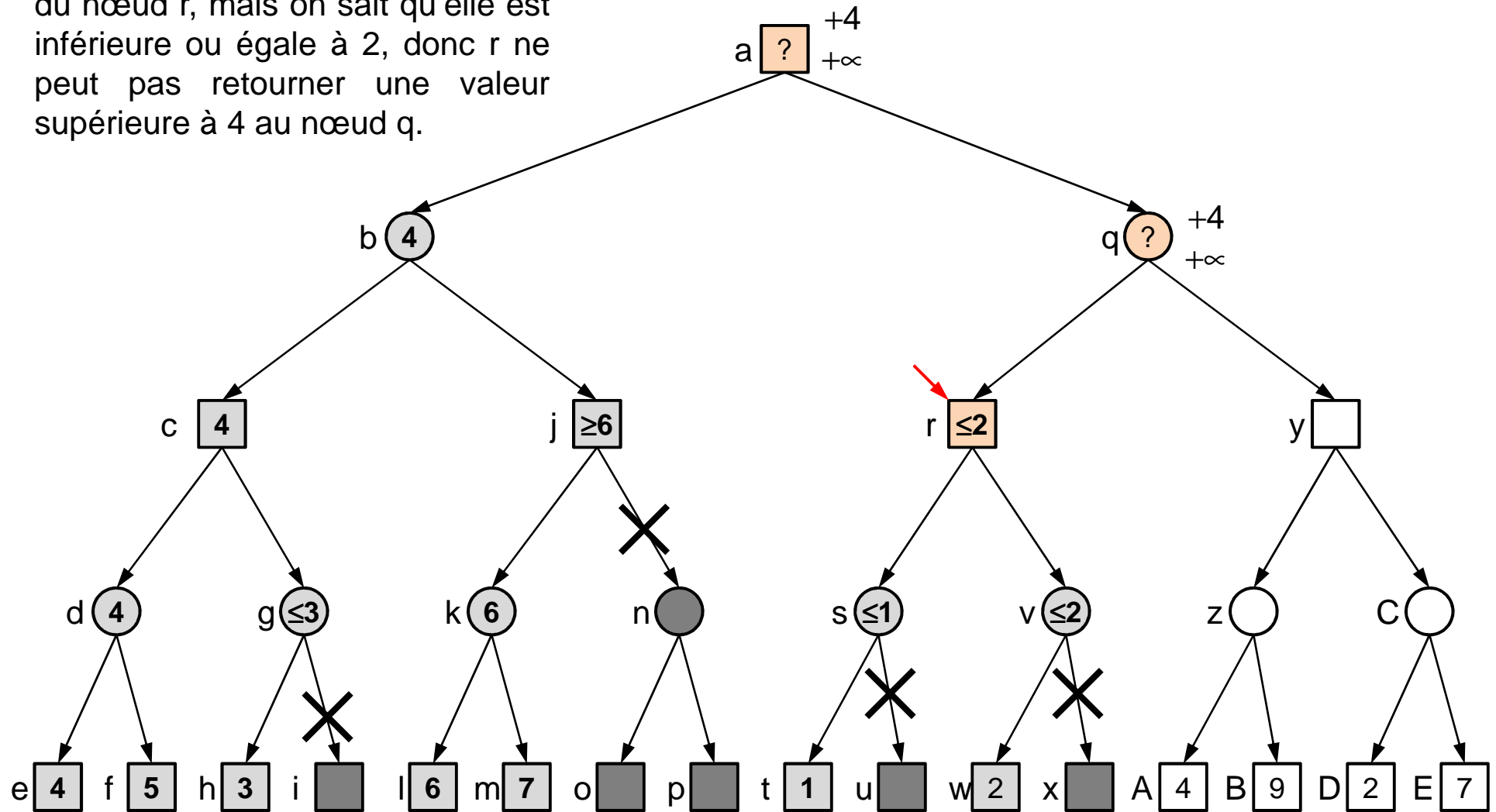


v ne pourra jamais ramener une valeur supérieure à 2 vers le nœud r (à plus forte raison une valeur supérieure à 4), donc on arrête de développer les fils de v.

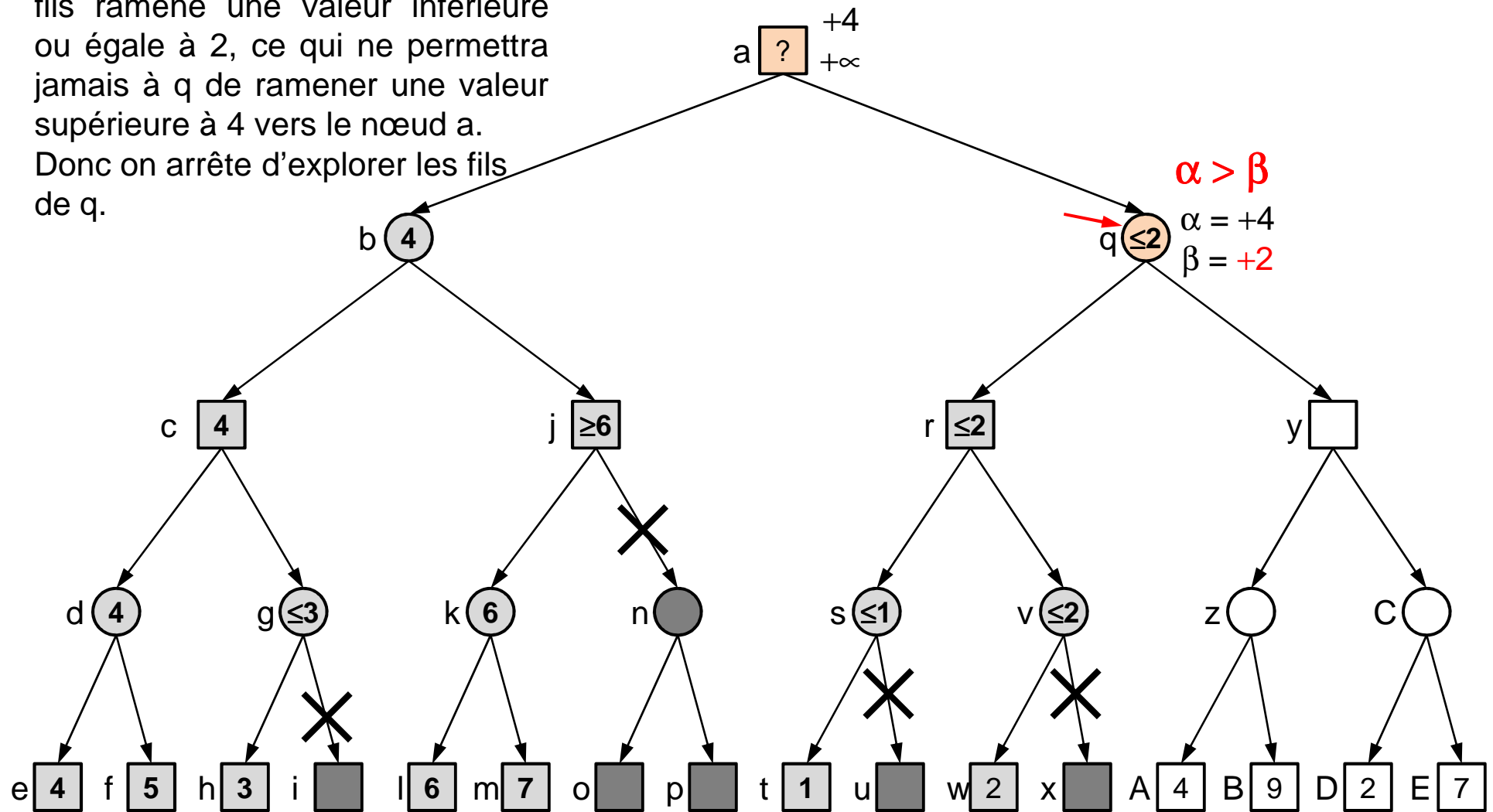


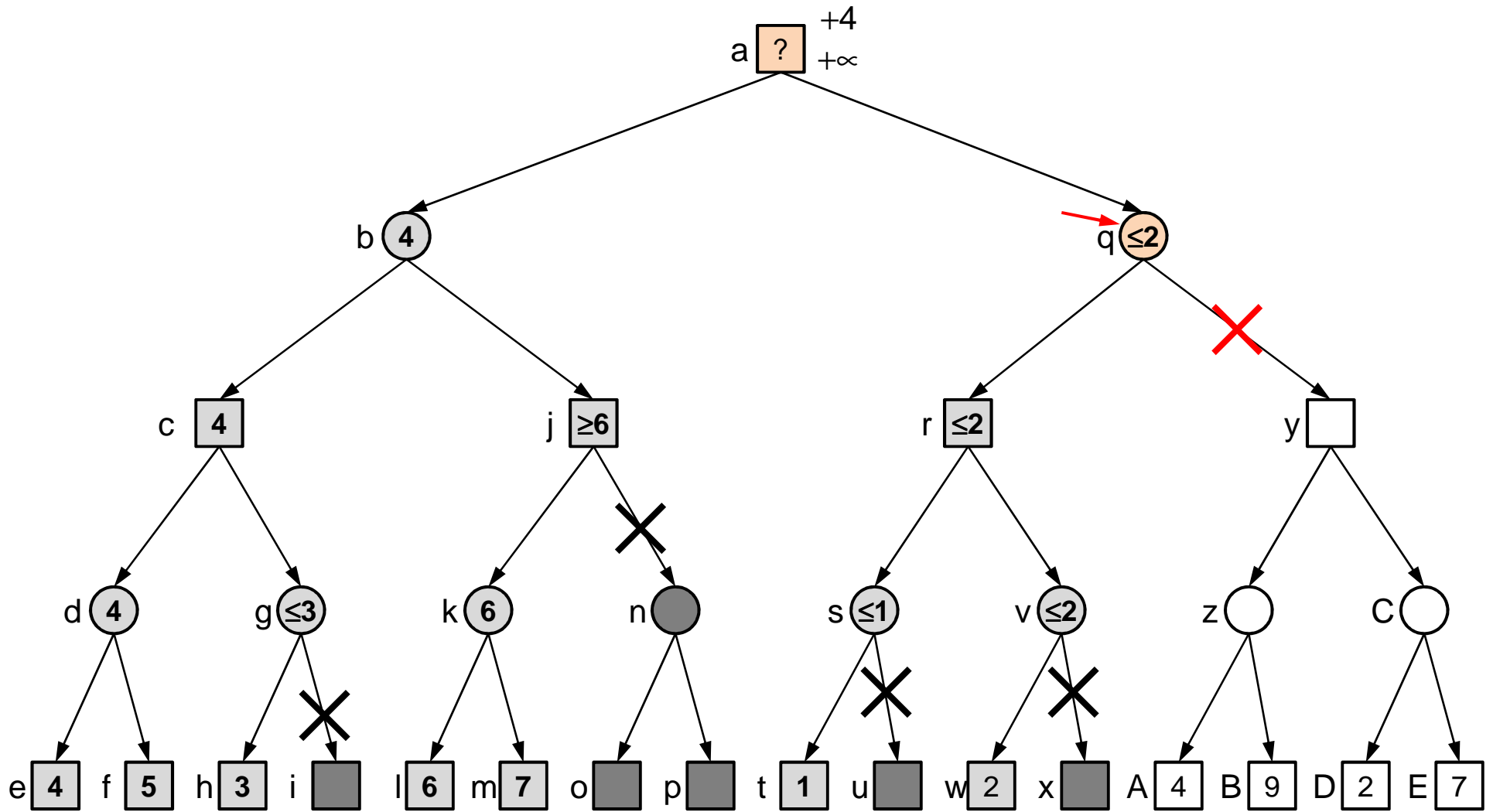


On ne connaît pas la valeur exacte du nœud r, mais on sait qu'elle est inférieure ou égale à 2, donc r ne peut pas retourner une valeur supérieure à 4 au nœud q.

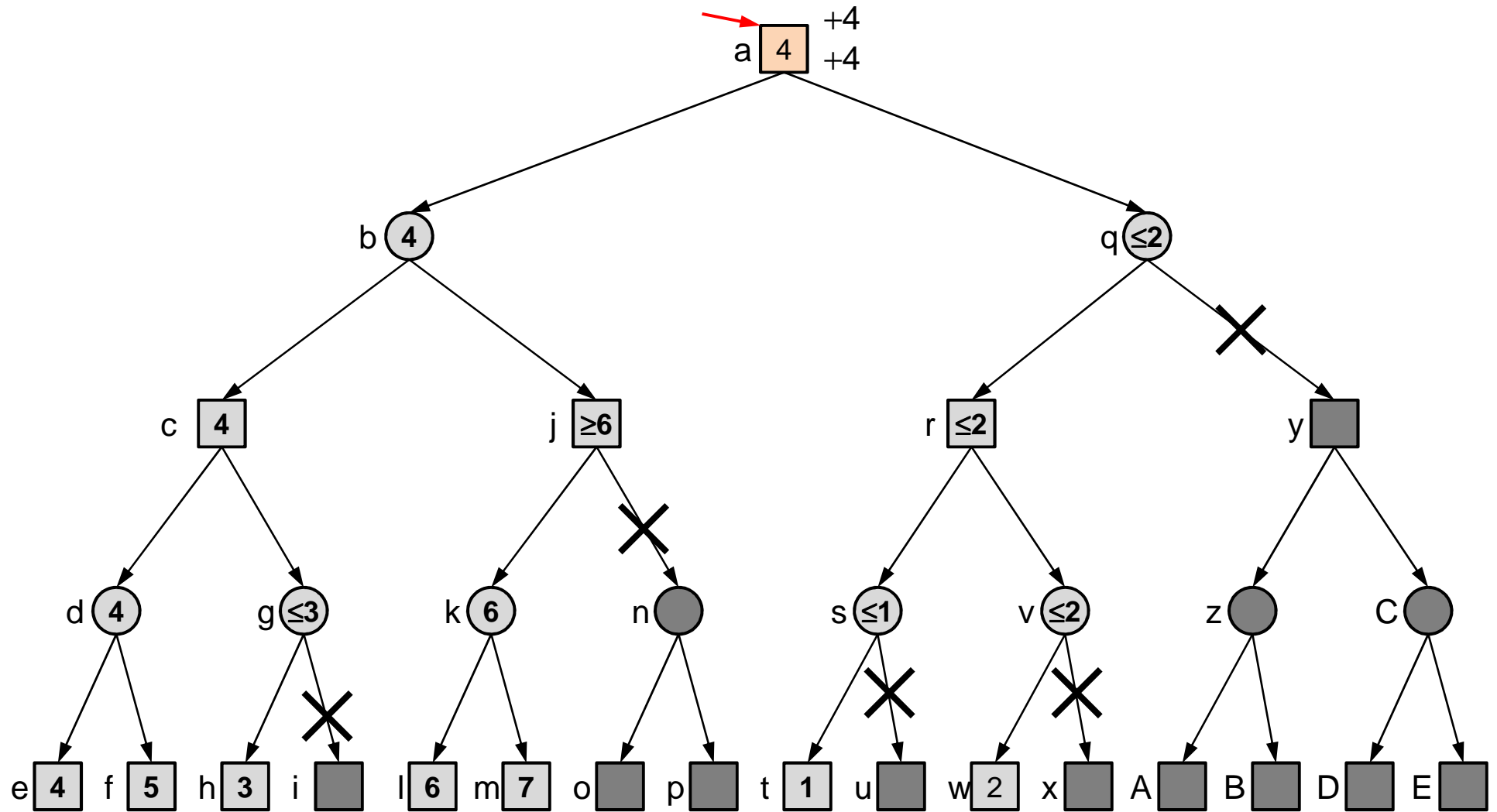


q est un nœud min, dont un des fils ramène une valeur inférieure ou égale à 2, ce qui ne permettra jamais à q de ramener une valeur supérieure à 4 vers le nœud a.
 Donc on arrête d'explorer les fils de q.

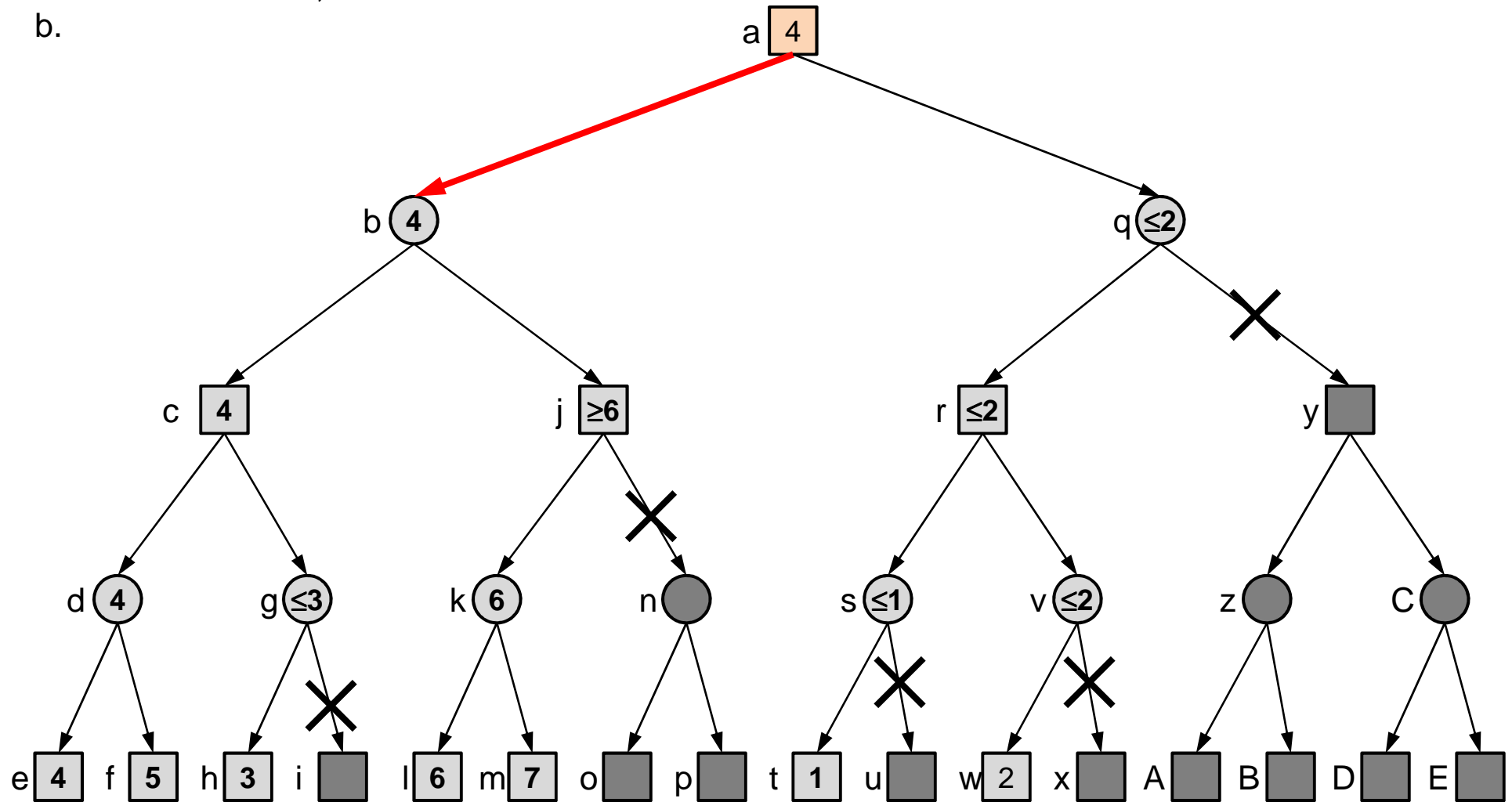




On est sûr que le nœud a vaut 4.



En a il faut jouer le coup qui ramène la valeur 4, donc aller vers b.



L'arbre de jeu exploré par Alpha-Beta est un sous-arbre de celui exploré par Minmax.

