

Fiche annexe sur la mise en place d'une intelligence artificielle

→ **Réalisez** l'implémentation d'un joueur adverse autonome en mettant en place une **intelligence artificielle**.

Votre implémentation d'intelligence artificielle devra se lancer à l'aide d'un **appel unique**:
`ai_joue_tour(echiquier* echiquier_courant, historique_partie* historique);`

qui jouera un tour étant donné l'échiquier courant de manière automatique.

Si plusieurs bibliothèques sont proposées, un **tournoi** de l'intelligence artificielle la plus performante pourra être mis en place.