**Projet IA-Quarto - Compte rendu n°01**

|  |  |
| --- | --- |
| **Motif / type de réunion: réunion de lancement** | **Lieu: bibliothèque** |
| **Présent(s) (retard/excusés/non excusés):**   * Toute l’équipe-projet | **Date / heure de début / durée:**  **22/11/2017 de 8h30 à 10h** |

**Liste de diffusion:** [elie.grenier@laposte.net](mailto:elie.grenier@laposte.net) ; [delair.raphael@gmail.com](mailto:delair.raphael@gmail.com) ; [adrien.caillet2@gmail.com](mailto:adrien.caillet2@gmail.com) ; [allandenis974@gmail.com](mailto:allandenis974@gmail.com) ; [nicolas.durand@enac.fr](mailto:nicolas.durand@enac.fr)

# Ordre du jour

1. S’assurer de la compréhension du sujet par tous les membres de l’équipe
2. Organisation du projet sur GitHub
3. Découpage du projet en module
4. Définir précisément les objets python utilisés

# Information échangées

* Qu’est-ce qu’un coup/ un tour au jeu du Quarto ?

Première possibilité : un tour est soit poser une pièce, soit donner une pièce. Donc chaque branche de l’arbre correspond ou bien à poser une pièce, ou bien à donner une pièce.

Deuxième possibilité : un tour (ou un coup) est un couple d’un placement de pièce par le joueur A et d’une pièce donner ((i,j), P) au joueur B par A. Chaque branche de l’arbre correspond donc à un de ces couples.

* Utiliser tableau numpy ou liste de listes. Pas d’intérêt a priori pour numpy (sauf pour Allan) ; on ne peut pas faire de tableau np d’objet Piece, contrairement aux listes de listes.
* Représentation d’une pièce par un n-uplet ou par n attributs.

# Remarques / Questions

* Remarque1 : Git pb

# Décisions

# 1. Les pièces seront représentés par des classes Piece dont l’attribut est un n-uplet de 0 et 1 pour décrire les caractéristiques.

# 2. Création d’un dossier « Projet » et « Prise en main » (pour les tests GitHub) ; dans « Projet » : « Code », « Indication », « Réflexion »,  « Ebauches »

3. On définit un **tour** d’un joueur A par le couple ((i,j), P) où (i,j) est la position de la pièce donnée par B au joueur A et placée par A et P la pièce issue du bag donnée par A à B. On définit un **coup** comme étant une subdivision d’un tour (ou bien (i,j), ou bien P). Ainsi chaque branche de l’arbre comportera un **tour** i.e. ((i,j), P). On implémentera l’algorithme minmax avec ce formalisme.

# Actions à suivre / Todo list

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Description** | **Responsable** | **Délai** | **Livrable** | **Validé par** |
| Apporter un jeu de Quarto | Raph | 🡪27/11 | Le jeu | Tout le monde |
| Fonctions qui vérifient les alignements | Adrien | 🡪27/11 | Modification dans le module | Tout le monde |

Alternativement, insérer un lien vers la [todo list du projet](https://docs.google.com/previewtemplate?id=0AiIQsNq53QmIdFh5ZmNzdG8zanpOWnRhN1N3SHMxT3c&mode=public)

## *Date de la prochaine réunion*

Pas de document particulier à apporter