

Compte rendu du projet Aventuriers du Rail

Présenté par : Abderraouf SENHADJI

Classe : EI-SE 3

A l'heure actuelle, les structures de récupération des données de la partie ainsi que la fonction de mise à jour `updateGame` sont à point et fonctionnent correctement lors de parties jouées par l'utilisateur.

L'idée était d'écrire une fonction `chooseMove` qui choisirait automatiquement le coup à jouer pour remplir les objectifs après avoir scanné un tableau `objectiveTracks` [`nbTracks`] de pointeur vers des `t_tracks` qui donne l'adresse des chemins nécessaires à accomplir l'objectif comme retourné par l'algorithme de Dijkstra et qui est contient un pointeur `NULL` pour les chemins non-nécessaires. La fonction fonctionnerait comme expliqué dans la section 4.1 Stratégie de jeu du sujet. C'est-à-dire que lors du premier tour, tous les objectifs tirés serait gardés et on chercherait à les atteindre en tirant les cartes nécessaires pour assurer les chemins nécessaires comme indiqués par le tableau `objectiveTracks` avec des `drawCard` lorsque les cartes visibles sont utiles, ou sinon en tirant de la pioche avec `drawBlindCard`. Une fois tous les objectifs atteints, d'autres serait tirés et uniquement ceux qui nécessitent un nombre de wagon inférieur ou égale au nombre de wagon restant seraient maintenue. Une boucle qui sélectionnerait les objectifs avec le plus de points en priorité était également prévue.

Cependant, les segmentation errors rencontrés lors des multiples tentatives de création du tableau `objectiveTracks` ont malheureusement empêché l'avancement du projet puisque c'est de ce tableau que dépendent toutes les conditions pour le choix du coup à joué.