

Groupe C Knarr

Germain Doglioli-Ruppert / Logan Laporte / Akira Santhakumaran

Plan des Sprints du Projet de Programmation

Ce document présente les différentes étapes du projet de programmation sous forme de sprints. Chaque sprint correspond à une phase précise du projet, permettant une progression structurée et une livraison hebdomadaire des fonctionnalités du jeu.

Sprint 1 : Conception du Jeu

Conception du jeu avec la réalisation des diagrammes UML (classes et activités).

Livrables : Diagrammes UML.

Sprint 2 : Modélisation du Jeu

Programmation des classes principales pour modéliser le jeu.

Livrables : Code des classes principales.

Sprint 3 : Réalisation du Moteur de Jeu

Implémentation du moteur de jeu et des phases principales (avec tout le déroulement du jeu).

Livrables : Moteur de jeu fonctionnel.

Sprint 4 : Bot Random (Bot 1)

Création d'un bot qui joue de manière aléatoire.

Livrables : Bot aléatoire.

Sprint 5 : Bot Intelligent (Bot 2)

Développement d'un bot utilisant des stratégies heuristiques simples.

Livrables : Bot intelligent.

Sprint 6 : Système d'Automatisation pour 500 Parties

Création d'un système pour exécuter 500 parties automatiquement et système de persistance.

Livrables : Système d'automatisation.

Sprint 7 : Bot IA (Bot 3 avec Algorithme IA)

Développement d'un bot IA utilisant l'algorithme Monte Carlo.

Livrables : Bot IA performant.

Sprint 8 : Mise au Propre et Tests du Projet

Mise au propre du projet et tests finaux.

Livrables : Version finale testée.