

Rapport individuel

Nourddine ALIOUAT

Jeu de dames client/serveur

Ma contribution

Pour commencer, étant donné que je suis salarié, j'ai eu beaucoup d'absence donc j'ai été plus souvent présent aux séances de codage en groupes à distances. J'ai contribué aux fonctions de vérification des mouvements et des prises mais également aux fonction pour calculer la meilleure attaque en partant d'une case(pour pions et dames). De plus j'ai aussi participé aux fonctions de conversion de Move et de Prise en char et aussi celles permettant de convertir les coups de l'adversaire en Move et Prise tel que notre programme les gère. J'ai aidé au client et au serveur même si les personnes qui en étaient chargé ont parfaitement écrits le code.

Réflexion libre

Si j'avais été impliqué dès le début du projet, j'aurai plutôt assigné les coordonnées d'une pièce à la structure de ces pièces. En effet, cela aurait alléger le code.

Le semestre a été chargé, avec un peu plus de temps j'aurai bien voulu implémenter des tactiques simples(protéger ses pions ou sacrifier pour pouvoir être une dame) ou avec beaucoup de temps carrément une fonction qui te met dans un cache le damier et qui peut simuler jusqu'à 2 coups à l'avance pour optimiser les prises.

Retour expérience

Le projet était une bonne idée, mais selon moi il demandait beaucoup trop de temps dans un semestre déjà bien chargé. Je sais que beaucoup de groupes n'ont pas fini leurs codes le jour de rendu. Il n'empêche que ce projet m'a beaucoup aidé, j'ai eu l'occasion de découvrir des choses, par exemple debogueur afin de retrouver des segmentation fault et d'apprendre enfin à bien gérer les pointeurs ! L'intelligence artificielle prend beaucoup de temps à développer et j'aurais aimé pousser le concept plus loin.