

## Rapport sur le codage de Ticket to Ride

Je n'ai pas totalement abouti à la stratégie par manque d'organisation de ma part mais j'ai globalement suivi votre démarche : si c'est le premier tour alors je pioche 3 objectifs que je stocke dans `game.drawObjective`, si c'est le 2eme alors je les transfère dans les objectifs du joueur. Pour le reste des tours j'ai choisis de réaliser uniquement le premier objectif pour l'instant parce que je ne savais pas comment gérer les autres, faut-il créer pour chaque objectif une liste `path`(défini plus bas) qui trace le plus court chemin de la ville 1 à la ville 2 de l'objectif ? Je pense, mais à force je me mélange.

J'ai créé une fonction `givePath()` qui remplit une liste `path` contenant toutes les routes d'un objectif et les triant par ordre décroissant de point. En l'état, j'ai un segmentation fault depuis que j'ai rajouté le fait de devoir choisir les objectifs au premier tour, donc bon mon bot n'ira pas concurrencer celui de Thomas, Margaux ou Nicolas.

### Ce que j'ai pensé du projet

J'ai très grandement sous-estimé le temps qu'il fallait pour mener à bien ce projet ce qui m'amène à écrire ce compte rendu après la séance de tournois. La partie que j'ai préféré reste l'élaboration de la stratégie bien qu'elle ne soit pas aboutie, j'ai trouvé les parties précédentes longues et un peu fastidieuses mais d'un autre côté elles sont primordiales pour l'élaboration de la stratégie. En termes de difficulté je pense qu'elle se trouve, du moins pour moi, dans la compréhension globale de chaque entité : comment est-ce que les différents objets (objectifs, cartes etc) évoluent, où les trouvent-t-on, quelle fonction doit les modifier, quand ... En résumé, j'ai eu du mal à avoir une vision globale du projet.