



Vision du projet



Résumé du projet :

Le projet vise à créer une version numérique du jeu de société Kronologic, incluant une IA d'aide à la déduction et une IA jouant de manière autonome. Il inclut également le développement d'un algorithme permettant la génération automatique d'énigmes uniques et solvables.



Cible :

Le projet n'a pas de cible car il s'agit d'un projet de recherche.



Besoins :

- **Création d'une IA** : Cela se traduit par l'implémentation et la création d'une IA d'aide au joueur dans le jeu. Cette IA a pour but de donner des indices au joueur, l'aidant ainsi dans sa recherche
- **Génération de contenu** : Le produit devra être capable de générer de nouvelles enquêtes avec des solutions uniques trouvables via un raisonnement déductif et logique.



Fonctionnalités critiques :

- Reproduction du jeu Kronologic.
- IA d'assistance à la déduction qui peut guider les joueurs dans leur enquête.



Concurrence :

Le jeu de société Kronologic est actuellement le seul produit de référence pour ce projet. Cependant, en tant que jeu physique, il ne permet pas d'assistance ni de générer automatiquement de nouvelles enquêtes. C'est pourquoi on ne peut pas faire de comparaisons avec d'autres produits existants mais juste se baser sur le fonctionnement du jeu afin de développer notre produit.



Délai :

Le projet est prévu pour être réalisé sur une période de 6 mois dans le cadre des semestres 5 et 6, avec différentes itérations. Le rendu final est prévu pour le 31 mars 2025.



Budget :

Concernant le budget, le développement repose uniquement sur des ressources tels que le temps ou nos propres compétences et sur l'utilisation de bibliothèques open-source. Étant un projet académique, aucun budget n'est prévu.

