



Projet L3 Informatique Bataille navale [IA]

COLOOS Quentin
PRUNIER Thomas
THOLLIEZ Alexandre
VERHAGHE Benoît
16 juin 2017

Sommaire

- Présentation du projet
- Organisation
- Développement

Présentation du projet

- Contraintes :
 - Contraintes Logiciels
(C++, SFML)
 - Contraintes Pratiques
(IA, interface graphique)



Présentation du projet

Concept du jeu : Bataille navale :

_Mettre en place deux grilles avec chacune une flotte de bateaux.

_Tirer chacun son tour sur la grille de l'autre.

_Vérifier si adversaire éliminé

```
-----
-----DEMARRAGE DU JEU-----
Le premier joueur est un HUMAIN ou une IA :
HUMAIN
Intelligence ia (1 : Contre un comportement presque Humain) :
Intelligence ia (2 : Contre min-max (Soyez pret. Il ne rigole pas !)) :
2
-----
-----Joueur 2-----

. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

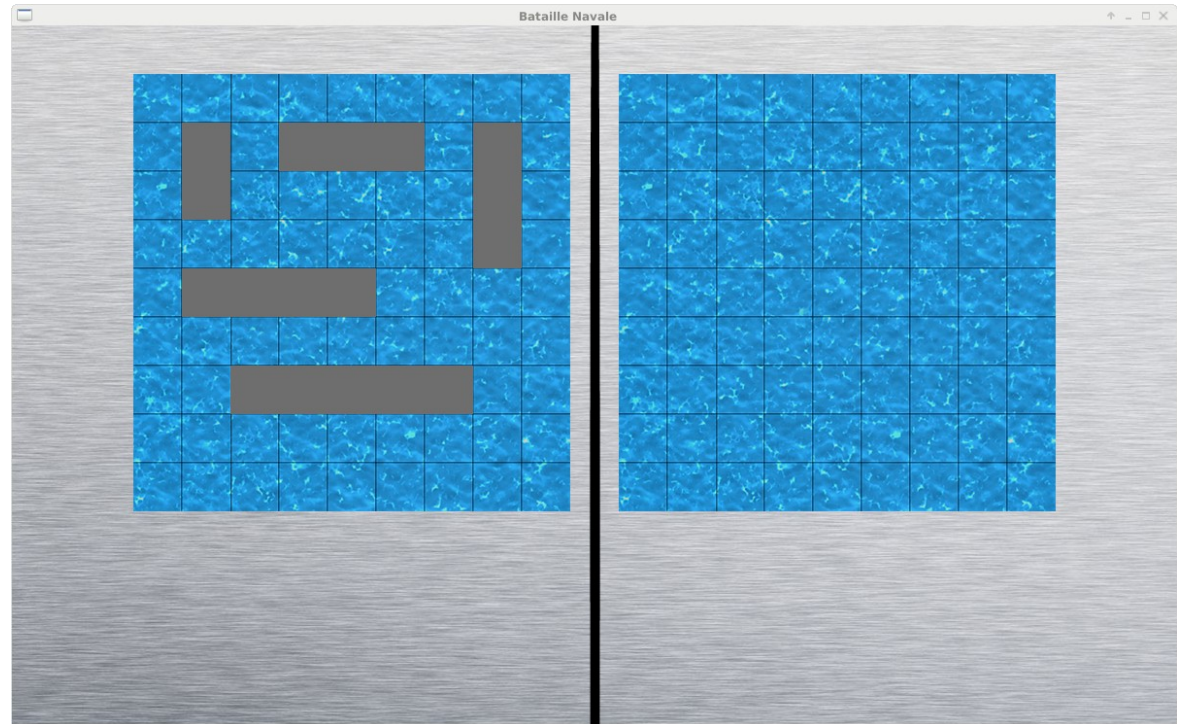
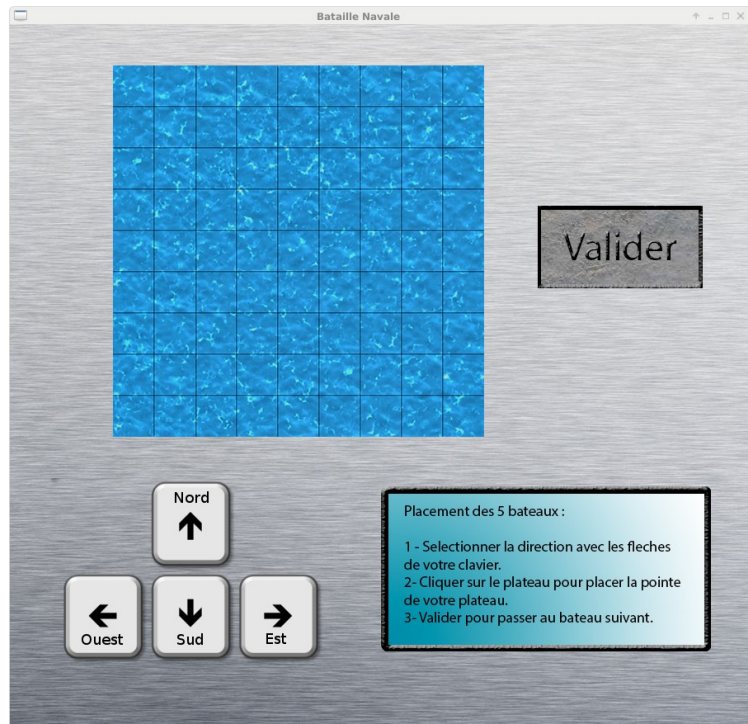
-----
-----Joueur 1-----

. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

Placement des cinq bateaux
Bateau n° 1 longueur : 2
Dans quel sens voulez vous placer le bateau n° 1? ( NORD, SUD, EST, OUEST ) :
█
```

Présentation du projet

Présentation de notre Interface Graphique :



Organisation

Séparation de notre groupe en 2 :

- _ Un binôme sur le code console puis l'IA
- _ Un binôme sur l'interface graphique puis la reliure

Organisation

Communiquer entre les deux groupes pour informer de nos initiatives et éviter de réaliser deux portions de codes incompatibles



Organisation

Réfléchir et s'assurer de la cohérence de nos classes avec des diagrammes/croquis afin d'éviter du travail inutile



Organisation

choix du développement => on code selon le déroulement d'une partie



Développement

- Problèmes rencontrés et solutions trouvées :
- Liaison de l'algorithme Min-max et du type de jeu difficile
- Choix de la bibliothèque
Pour l'interface graphique



Développement

- Succès et points positifs
 - Partitionnement du code
 - Mise en pratique des éléments vus en cours
 - Problèmes mineurs résolus rapidement.

Vidéo de présentation



Bilan / Résultats

- Projet incomplet
- Expérience enrichissante
- Insister d'avantage sur le travail en amont



Merci de votre attention

COLOOS Quentin
PRUNIER Thomas
THOLLIEZ Alexandre
VERHAGHE Benoît