



# 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 :
  - Logiciels  
(C++, SFML)
  - 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-----

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

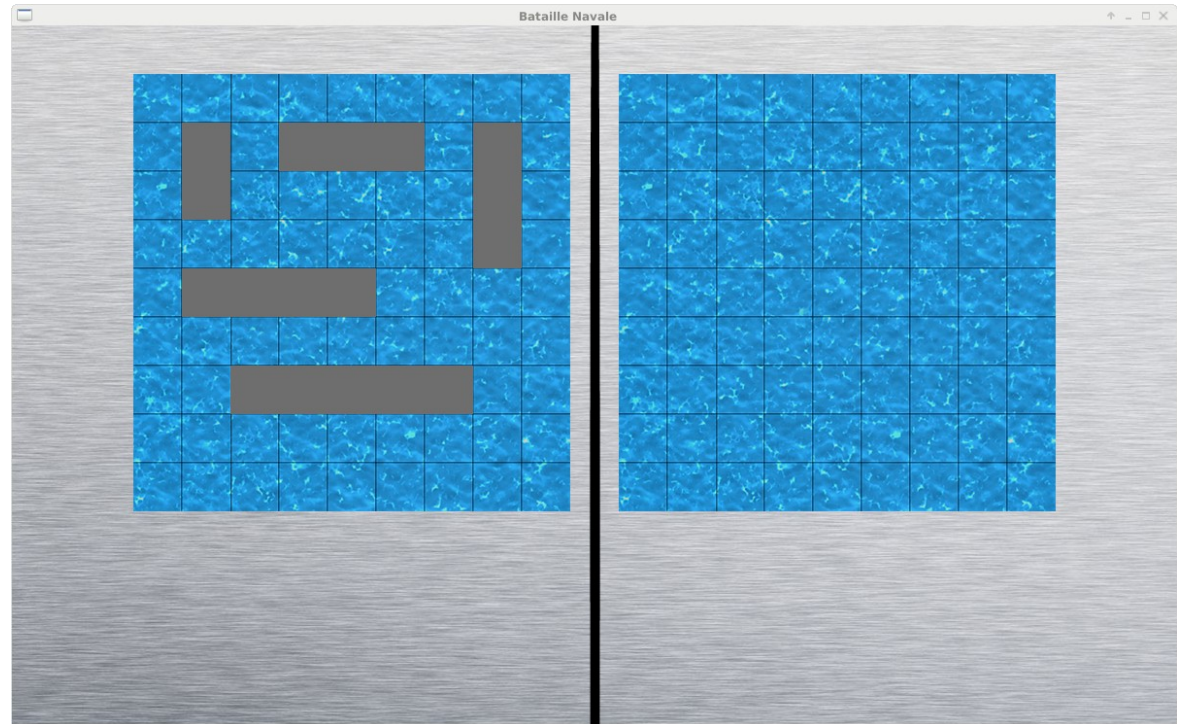
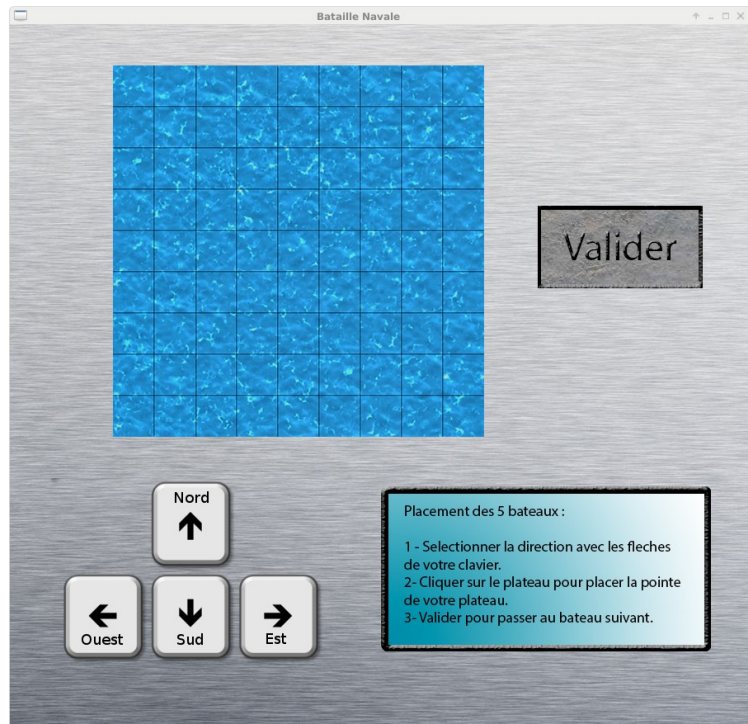
-----
-----Joueur 1-----

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

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