



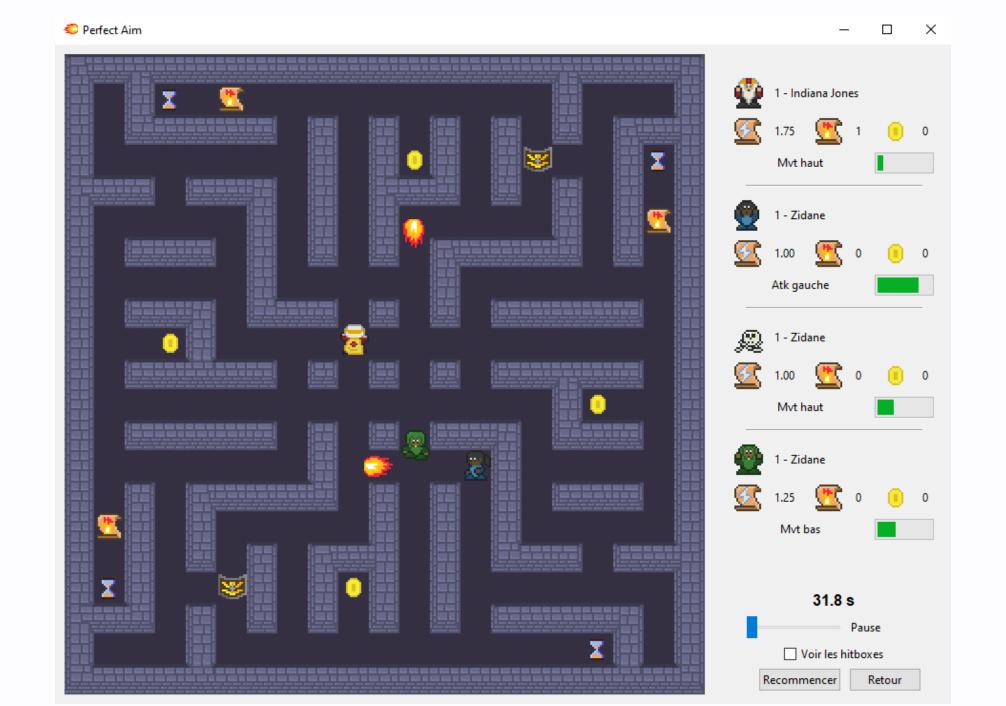
# Hackathan Enseen

Bienvenue à tous!

En partenariat avec



## **Perfect Aim**



#### Le terrain

- Le sol
- Les murs
  - La lave
- Le sol endommagé

## Les joueurs



## Les objets

- Bonus de vitesse
- Malus de vitesse
  - Pièce d'or
- Super boule de feu
  - Bouclier

#### Les boules de feu







#### L'API

```
import random
from game import Action, Game, Player
class BestPlayer(Player):
    NAME = "1 - Les Meilleurs"
    def play(self, game: Game) -> Action:
        a = random.choice([Action.ATTACK_UP,
                           Action.MOVE_LEFT,
                           Action.WAIT])
        return a
```

#### Le tournoi

- Free for all
- En poules successives de 3 ou 4
- Les deux meilleurs de chaque poule sont qualifiés
- Uniquement les victoires sont comptées
- Ne négligez pas l'importance des pièces !

# Les règles

- 1. Un n7ien par équipe
- 2. Vous restez propriétaire du code, et vous pouvez choisir une licence
- 3. Uniquement certaines bibliothèques de la bibliothèque standard

Consulter le fichier reglement.txt

#### Les lots

Offerts par notre partenaire Capgemini

- 80 € pour les vainqueurs
- 40 €, 20 € et 10 € pour les finalistes
- 450 € en tout!

#### Rendu du code

- Testez avec 50 parties
- Pas d'erreurs, pas de warning
- Pas de print
- Pas de boucles infinies
- Mettre un unique fichier .py dans le canal texte de votre équipe, de moins de 30 kio, avant 18h40

## Programme du live

- 14h30 : Début du hackathon
- 18h40 : Interview de Philippe Becane, Directeur des Opérations à Capgemini
- 19h00 : Tournoi entre les équipes
- 20h00 : Fin de l'évènement (au plus tard)

## C'est parti!

git clone https://github.com/GauBen/perfect-aim.git

(vous avez 4 heures)