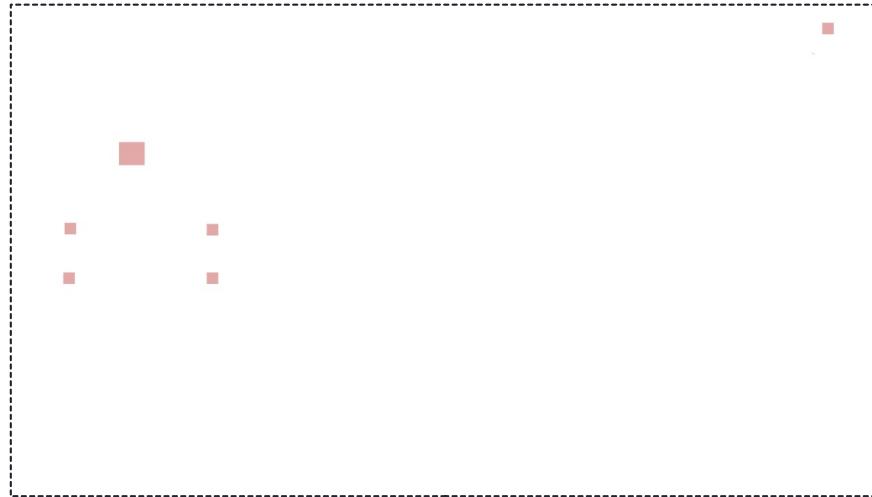
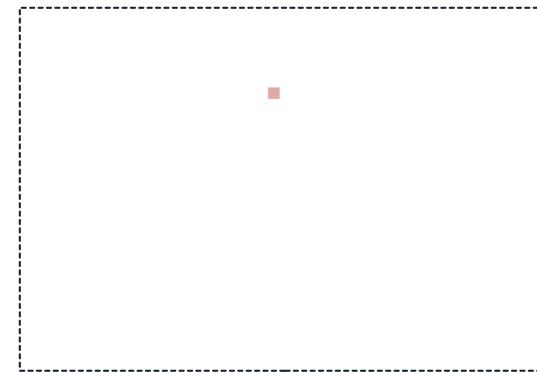


Retour d'expérience sur

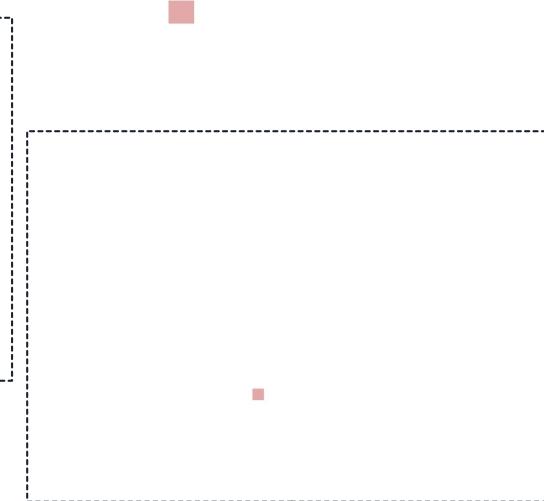
Cahier des charges



Livables



Compétences



Technologies et méthodes

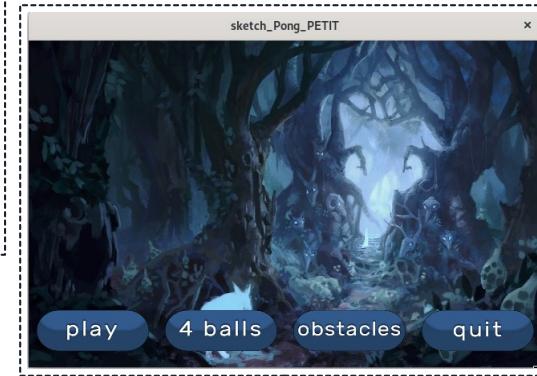
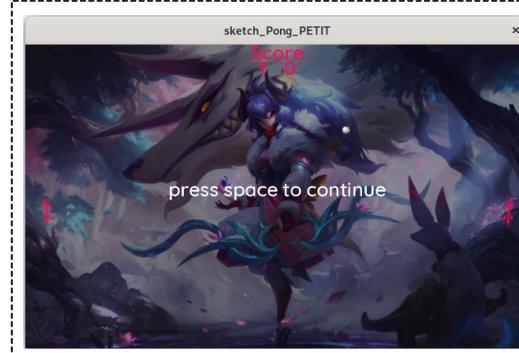


Retour d'expérience sur Pong

Cahier des charges

- bouger les raquettes et la balle
- mise en pause du jeu
- collision entre la balle et les raquettes
- actualiser le score
- utiliser des sprites
- mode avec obstacle (les générer aléatoirement et gérer la collision)
- mode quatre balles
- rendre un document de conception

Livables



Technologies et méthodes

Pour ce tout premier projet de programmation nous avons utilisé l'environnement de développement Processing.

Compétences

- argumentation du choix d'implémentation
- utilisation de PhotoShop pour les boutons
- maîtrise des tableaux
- manipulation des classes
- découpage en fonctions

Retour d'expérience sur Lowatem

Cahier des charges

Première partie :

- Implémenter les déplacements possibles des unités selon le niveau du jeu
- Ajouter la gestion des attaques
- Créer de nouveau types d'unités.
- Ecrire des test unitaires efficaces

Deuxième partie :

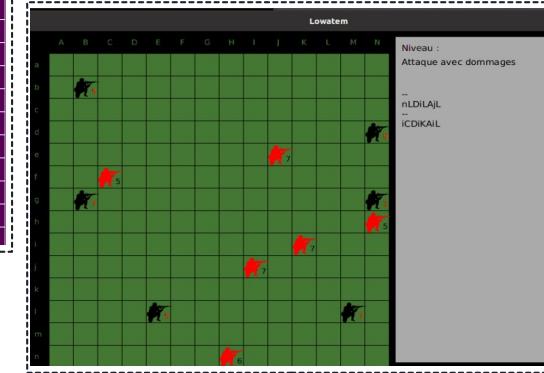
- Réaliser en binome deux IA distinctes pour jouer à ce jeu. (maximum de 40 tours et 2secs de calcul pour chaque tour)
- battre les IA des autres binômes
- Justifier les méthodes mises en œuvre pour nos IA

Technologies et méthodes

Nous avons réalisé ce projet en Java sous NetBeans.

Livables

Classement			
rang	score	identifiant	durée moyenne d'une partie
nombre de tours moyen par partie			
1	12676	julietpetit	1,776
2	12592	aguimbeau	1,726
3	12574	ykadri	1,713
4	12571	rbourqui	1,903
5	12561	tpoulain	1,635
6	12558	rlamat	1,742
7	12557	gahite	1,802
8	12548	njournet	1,893
9	12542	gberisset	1,629
10	12532	majegu	1,751
11	12529	mifoussac	1,774
12	12524	ctomera	1,703



Compétences

Réflexion sur les meilleurs coups à jouer

- Qualité du code (tests unitaires, découpage en fonctions, noms adéquats, code propre, documentation)
- Qualité des algorithmes (efficaces, pertinents, corrects)
- Nous sommes arrivés 4eme à la simulation finale
- Je n'ai pas réussi à créer d'autres type d'unités