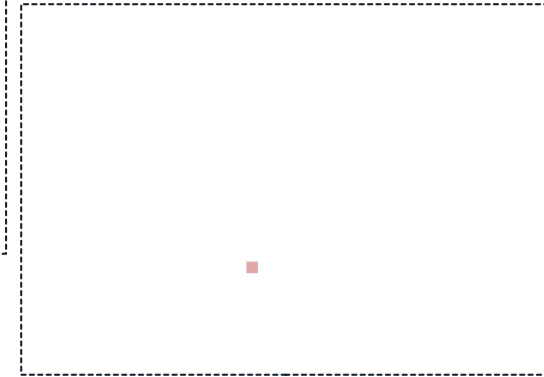
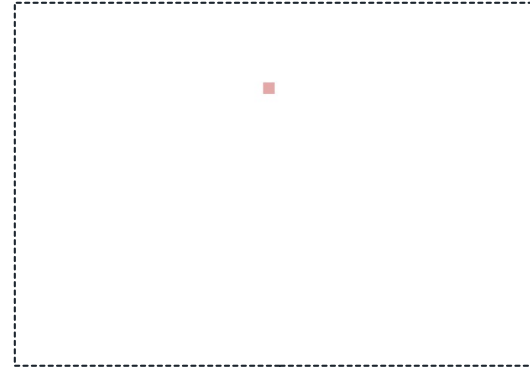


Retour d'expérience sur

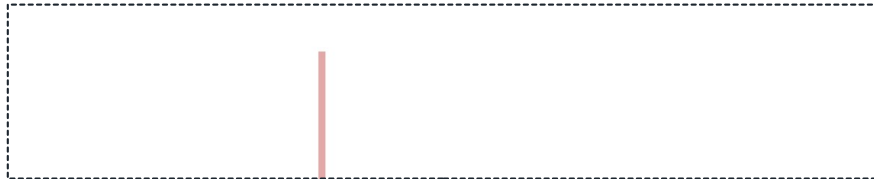
Cahier des charges



Livables



Technologies et méthodes



Compétences



Retour d'expérience sur Pong

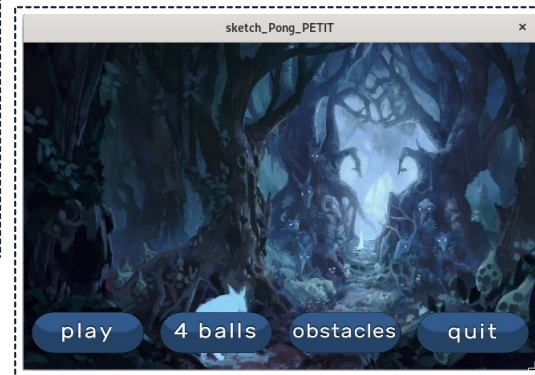
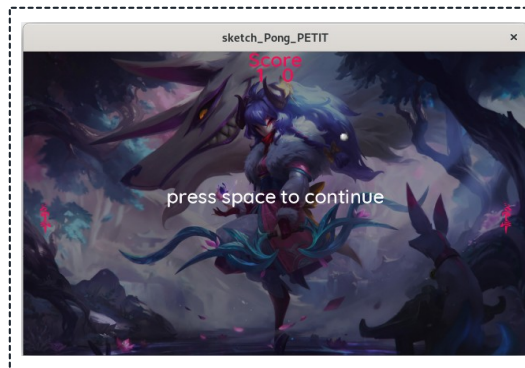
Cahier des charges

- 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

Technologies et méthodes

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

Livables



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 nouveaux types d'unités.
- Ecrire des tests unitaires efficaces

Deuxième partie :

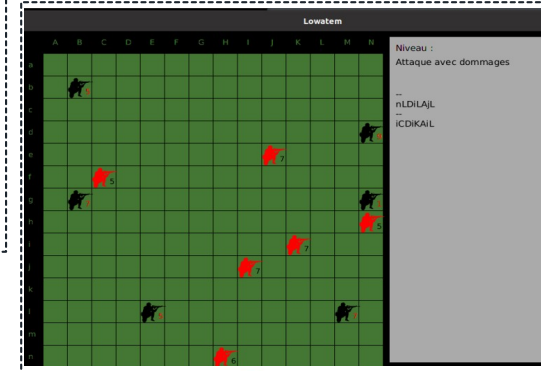
- Réaliser en binôme deux IA distinctes pour jouer à ce jeu. (maximum de 40 tours et 2secs de calcul pour chaque tour)
- battre les IA des autres binômes
- Justifier les méthodes mises en œuvre pour nos IA

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	30
2	12592	aguimbeau	1,726	29
3	12574	ykadri	1,713	25
4	12571	rbourqui	1,903	28
5	12561	tpoulain	1,635	27
6	12558	rlamat	1,742	29
7	12557	gahite	1,802	30
8	12548	njournal	1,893	29
9	12542	gberisset	1,629	27
10	12532	majegu	1,751	30
11	12529	mfoussac	1,774	28
12	12524	ctomera	1,703	29



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 4ème à la simulation finale
- Je n'ai pas réussi à créer d'autres types d'unités