

Projet RICOCHET-ROBOT

Feuille de route.

Etape 1 : 5 décembre 2019

Etude préalable des structures de données pour représenter le plateau de jeu, les robots et déplacer les robots. Choix de représentation.

Etape 2 : 31 décembre 2019

Documentation sur les interfaces graphiques disponibles., Pygame, PyQt, Tkinter, page Web.
Réflexion sur le design.(Articulation des modules de représentation et de logique).

Etape 3 : 20 janvier 2020.

Livraison d'une version avec joueur humain, visualisation graphique, gestion des plateaux de jeu.
Première documentation technique.
Premiers tests unitaires.

Etape 4 : 1 février 2020.

Documentation sur les graphes, le parcours d'un graphe. recherche d'un plus court chemin vers un état final.
Choix d'un algorithme.
Ajout au rapport technique.

Etape 5 . 20 février 2020

Design complet de l'interface graphique.

Etape 6 : 15 mars 2020. Version Bêta.

Gestion des fichiers (lecture/ sauvegarde d'un problème).
Interface graphique pour le joueur humain.
Solveur et visualisation d'une solution.
Tests unitaires

Etape 7 : 1 avril 2021

Documentation sur les méthode d'apprentissage.
Première version d'un agent joueur qui apprend à jouer.
Editeur de plateau de jeu plus complet.

Etape 8: 20 avril 2020 .

Agent joueur. Tests d'apprentissages. Validation.

Etape : 9 : 10 mai. Version pré-Prod.

Etape : 10: 15 mai 2020 . Tests de déploiement sur différentes plate-formes.

Etape 11 : 30 mai 2021 . Livraison.

Rédaction rapport final, rapports techniques et rapports de test.