

Rapport du projet 7 couleurs

Le Dilavrec Quentin et Clément Legrand Lixon

15 octobre 2017

Résumé

Le jeu des 7 couleurs est un jeu vidéo de stratégie. Que nous avons réimplémenté en C. Ce rapport a pour but de répondre clairement et de façon détaillé à chacune des questions que nous avons traitées présentes dans le sujet du projet.

1 Introduction

Le jeu des 7 couleurs aussi applé Filler dans sa version anglophone est un jeu video de strategie/puzzle créé par Dmitry Pashkov et pour la première fois publié par la société Gamos pour MS-DOS en 1990 ! De par son gameplay très simple , peu d'interactions avec l'utilisateur tant du point de vue des commandes joué par le(s) utilisateur(s) que par l'affichage facilement faisable dans le shell. Le jeu est donc parfaitement adapté au programmeurs débutants en C. Le sujet est présenté sous forme de questions chacune portant sur une partie particulière du jeu, de l'affichage à l'interaction avec l'utilisateur pour finir avec les ia.

2 L'affichage

Dans cette première partie, nous nous sommes intéressés à l'affichage du monde des 7 couleurs, ainsi que sa mise à jour après un coup d'un des joueurs.

2.1 Initialisation du plateau de jeu

Reponse de Q1

Pour permettre l'initialisation du plateau de jeu, il faut choisir de manière aléatoire l'une des 7 couleurs disponibles, représentées par la suite par une lettre (A, B, C, ..., G). Il suffit alors de tirer un entier aléatoire entre 1 et 7 puis de le remplacer par la lettre correspondante dans le plateau de jeu.

Pour cela nous avons dans un premier temps utilisé la fonction `rand()` disponible en C, qui renvoie un entier, puis on calculait le reste de sa division par 7 pour obtenir un entier entre 0 et 6.

Toutefois cette méthode posait un problème puisque nous obtenions le même plateau de jeu à chaque nouvelle partie. Pour corriger ce problème nous définissons la variable `RANDOM COLOR` de la manière suivante : `#define RANDOM COLOR 1 + (int)(rand() % 7)`. De cette manière c'est toujours une fonction `rand()` différente qui est utilisée et l'entier est obtenu plus aléatoirement qu'avant, ce qui permet d'avoir un tableau de jeu différent à chaque partie.

De plus il ne faut pas remplir les cases (29,0) et (0,29) qui contiennent respectivement les symboles des joueurs 1 et 2. A l'issue de cette initialisation, nous pouvons nous intéresser au déroulement du jeu en lui-même.

2.2 Mise à jour du plateau

Reponse de Q2

Pour pouvoir (enfin) jouer au jeu, il faut que le plateau se mette à jour automatiquement une fois que l'un des joueurs a joué une lettre. Pour ce faire on parcourt le monde linéairement jusqu'à tomber sur une lettre à la fois choisie et voisine d'un symbole joueur. Dans ce cas on remplace la lettre trouvée par un symbole joueur et on recommence le parcours du monde du début, de cette façon on est sûr de n'oublier aucune lettre lors de la mise à jour, et l'algorithme se termine bien puisqu'il n'y a qu'un nombre fini de cases dans le plateau de jeu. Pour vérifier que cette fonction affiche le résultat voulu, il suffit de la tester sur un plateau, de rentrer une lettre et de vérifier qu'il ne reste plus de lettres choisies adjacentes à un symbole joueur. Le pire cas est obtenu lorsque le plateau ne contient qu'une seule lettre et qu'elle est choisie par un joueur : le monde est alors parcouru autant de fois qu'il y a de cases comportant une lettre c'est-à-dire 898 fois (900 moins les deux cases joueurs initiales).

3 Les interactions avec l'utilisateur

A présent nous allons développer une implémentation Humain/Humain, pour pouvoir jouer au jeu 7colors à deux.

3.1 De quoi jouer faire un duel entre utilisateurs

Reponse de Q4

Pour que deux joueurs humains puissent s'affronter dans ce jeu, il faut d'abord s'assurer que chaque joueur puisse jouer l'un après l'autre. Il suffit pour cela de choisir de manière arbitraire quel joueur commencera la partie (il reçoit la valeur "true" puis une fois que son tour est terminé, il prend la valeur "false" et cette fois c'est au tour de l'autre joueur. Il suffit ensuite de demander au joueur une lettre à remplacer pour agrandir sa zone, puis de mettre à jour le plateau de jeu. Toutefois il peut aussi arriver que l'un des deux joueurs tape (de manière tout à fait malencontreuse) un caractère différent de l'une des lettres attendues (c'est-à-dire une lettre majuscule (ou minuscule) entre A et G), et dans ce cas on doit renvoyer un message d'erreur adapté pour que le joueur puisse corriger. Cette implémentation est limitée car ? Comme aucune condition de victoire n'a été définie, la partie entre les deux joueurs est sans fin... Il est temps d'y remédier !

3.2 Conditions de victoire

Reponse de Q5

Une première idée serait d'arrêter la partie seulement lorsque le monde est divisée en deux zones, puis de comparer le nombre de cases de chacun des joueurs. Toutefois, dès que l'un des deux joueurs possède au moins 50% du plateau, l'autre joueur ne pourra plus gagner : c'est notre condition de victoire. Ainsi la partie s'arrête dès que l'un des deux joueurs possède au moins 50% du plateau. On calcule donc à chaque tour le nombre de cases possédées par chaque

joueur, on en déduit le pourcentage d'occupation du plateau par chaque joueur (ce que l'on affiche à chaque tour), et on peut alors savoir si la condition de victoire est réalisée pour l'un des deux joueurs.

4 Les intelligences artificielles aléatoires

C'est bien de pouvoir jouer à deux, mais on n'a pas toujours d'amis sous la main, et pour pallier à ce problème nous allons nous intéresser à présent à l'implémentation de certaines Intelligences artificielles.

4.1 Jouer totalement aléatoirement

La première IA à programmer doit choisir aléatoirement une couleur parmi les 7 du jeu, lorsque c'est son tour. Pour ce faire il suffit de reprendre l'implémentation pour un joueur humain, sauf qu'au lieu de rentrer une couleur soi-même, elle est choisie de manière aléatoire (comme quand on remplit le tableau pour la première fois (cf Question 1)). Le plateau est ensuite mis à jour et affiché. On demande également à ce que la couleur choisie soit affichée. On peut observer, après plusieurs parties, que cette IA est particulièrement inefficace, on va donc s'intéresser à une IA aléatoire plus efficace.

4.2 Jouer aléatoirement plus intelligemment

Reponse de Q7

Cette IA, a pour objectif d'être plus efficace que l'IA précédente. On va donc s'intéresser cette à fois une IA qui choisi une couleur aléatoirement mais seulement parmi les couleurs qui peuvent agrandir sa zone.

Pour connaître les couleurs adjacentes à l'IA, on initialise un tableau de booléens B avec des "false", puis on parcourt le plateau jusqu'à tomber sur une lettre qui possède un voisin correspondant au symbole de l'IA, on transforme ensuite la lettre en un chiffre n puis le n-ième élément de B prend la valeur "true", puis on continue le parcours du plateau. A la fin on obtient un tableau B qui permet de connaître les couleurs adjacentes à l'IA. Il suffit enfin de choisir un entier aléatoire entre 0 et 6 qui renvoie vers une valeur "true" de B, puis de transformer cet entier en sa couleur associée. On peut alors mettre à jour le plateau de jeu, et afficher la couleur choisie.

Cette IA est nettement plus efficace que la précédente mais peut-on faire mieux ?

5 L' intelligence artificielle gloutonne

La partie précédente nous a permis de développer des intelligences artificielles basées sur l'aléatoire, mais l'aléatoire a souvent des limites. Une idée naïve pour qu'une IA gagne serait qu'à chaque tour elle essaie de récupérer le maximum de cases autour d'elle. L'objectif de cette partie est donc d'implémenter cette IA, qualifiée de gloutonne, puis de la comparer à l'IA aléatoire implémentée précédemment.

5.1 Maximisation du gain en cases immédiate

Reponse de Q8

Pour implémenter cette nouvelle IA, on construit une copie vierge du plateau de jeu, ainsi qu'un tableau d'entiers T, dont chaque case contiendra le nombre de cases que l'IA peut avoir en jouant la lettre associée.

On commence par parcourir le plateau de jeu, lorsqu'on tombe sur une lettre voisine d'un symbole joueur, ou voisine de la même lettre dans le plateau copie, on place cette lettre dans le plateau copie à la même place que dans le vrai plateau, on incrémente la i-ème case de T de 1 (avec i le nombre associé à la lettre trouvée) et on recommence le parcours du plateau du début. A la fin, T contient le nombre de cases que l'IA pourra récupérer en jouant une lettre, il suffit alors de récupérer l'indice du maximum de T, puis l'IA jouera la couleur associée à cet indice.

Nous obtenons ainsi une IA qui cherche à maximiser son nombre de cases à chaque tour, essayons maintenant de faire jouer notre IA aléatoire améliorée et cette IA, pour savoir laquelle est la meilleure.

5.2 Aléatoire contre Glouton

Reponse de Q9

5.3 Championnat

Reponse de Q10

aaa

6 Conclusion

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa