

DOCUMENT SYNTHÈSE SÉANCE

GROUPE

LEVET, KOALAGA, BOUMAHREZ,
FASKA

I – Introduction

Lors de ce début de séance on a établi les objectifs de la séance :

- Terminer le code Joueur VS Joueur
- Faire le code Joueur VS IA
- Début de la rédaction du rapport générale
- Réaliser un diagramme de GANTT

II – Ce que nous avons produit durant cette séance

a) Code Joueur VS Joueur :

Durant cette séance, on a pu terminer le code pour Joueur VS Joueur :

```

Quelle pièce voulez-vous déplacer jason ? d2
Jusqu'à où BG1 ? d4
r n b q k b n r
p p p p p p p p
. . . . .
. . . . .
. . . P . . . .
. . . . .
P P P . P P P P
R N B Q K B N R

coup conseillé: g8f6, poids: 65520
coup conseillé: d7d5, poids: 28080

Quelle pièce voulez-vous déplacer josan ? g8
Jusqu'à où BG2 ? f6
r n b q k b . r
p p p p p p p p
. . . . . n . .
. . . . .
. . . P . . . .
. . . . .
P P P . P P P P
R N B Q K B N R

---BIENVENUE DANS LE MEILLEUR POLYCHESS---

r n b q k b n r
p p p p p p p p
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
P P P P P P P P
R N B Q K B N R

Comment voulez-vous nommer cette magnifique partie ? p1
Entrez votre pseudo Joueur 1 : jason
Entrez votre pseudo Joueur 2 : josan

-----START-----

```

Nous allons vous montrer comment le chevalier des noirs mange un pion blanc :

```

Quelle pièce voulez-vous déplacer josan ? f6

Jusqu'à où BG2 ? d5
r n b q k b . r
p p p p p p p p
. . . . . . . .
. . . n . . . .
. . . . . . . .
. . . . . . . .
P P P . P P P P
R N B Q K B N R

```

```

Quelle pièce voulez-vous déplacer jason ? d4

Jusqu'à où BG1 ? d5
r n b q k b . r
p p p p p p p p
. . . . . n . .
. . . P . . . .
. . . . . . . .
. . . . . . . .
P P P . P P P P|
R N B Q K B N R

Le coup le moins risqué est h8g8

```

b) Rapport :

Au niveau de la rédaction du rapport, nous avons bien avancé là-dessus, tout en suivant ce plan:

I - intro : périmètre du projet / les objectifs

II - organisation du projet :

- 1) les outils ("Python" / Trello / github / site internet)
- 2) répartition du travail GANTT
- 3) cahier des charges

III - La partie technique

- 1) 1 Vs 1
- 2) 1 VS IA
- 3) IA VS IA