

Bataille Navale

Katleen Blanchet

Université Paris-Saclay et CEA

katleen.blanchet@gmail.com

2 mai 2017

Description du projet

Ce projet vous propose de répondre aux objectifs du cours IN104 en concevant un jeu de bataille navale jouable en réseau. Vous pourrez affronter d'autres binômes ou confronter vos algorithmes d'IA.



FIGURE – Jeu de bataille navale

Conception du jeu

Réutilisation des connaissances acquises en Python

- Structure de données
- Manipulation de bibliothèques
- Notions d'objets et de classes

Application des méthodes de gestion de projet

- Planification des tâches
- Tests unitaires

Intégration de nouvelles techniques

- Architecture client/serveur (ZeroMQ)
- Algorithme d'IA simple
- Interface graphique (Tkinter)

Déroulement du projet

- ① Développement du jeu de base (libre)
- ② Prise en main de l'architecture client/serveur et intégration (dirigé)
- ③ Recherche et implémentation d'une IA simple (libre)
- ④ Prise en main de la librairie Tkinter pour l'interface graphique et intégration (dirigé)
- ⑤ Finalisation et affrontement des IAs (libre)

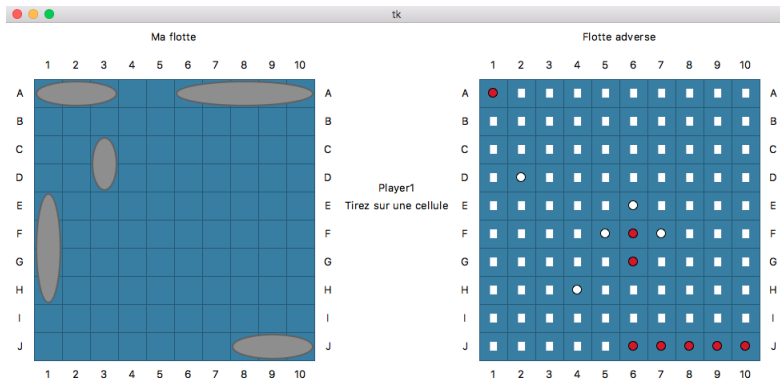


FIGURE – Exemple d'interface du jeu de bataille navale

- 1 Création d'un nouveau projet git

Validation des connaissances en versionning (git)

- ① Création d'un nouveau projet git
- ② Ajouter Vladimir Paun comme membre du projet

Validation des connaissances en versionning (git)

- ❶ Création d'un nouveau projet git
- ❷ Ajouter Vladimir Paun comme membre du projet
- ❸ Membre 1 : création d'un fichier (ex README.md, rapport.tex)
- ❹ Membre 1 : mise en ligne du fichier sur le répertoire distant
- ❺ Membre 2 : récupération du fichier
- ❻ Membre 2 : ajout d'une modification au fichier
- ❼ Membre 1 : récupération de la modification
- ❽ Réaliser le même scénario en inversant membre 1 et membre 2