

Projet TER Hex

Rudy BARDOUT - Tony DI MALTA - Thomas LEFEBVRE

Encadrant : M. Montassier

CR3 - Réunion du 21 février 2017

Horaire : 16h35 - 17h15

Déroulement

Victoire au jeu de Hex sur une partie à 3 contre 1, discussion sur le planning et le temps restant pour mener à bien le projet. Commentaires sur le modèle mis en place et l'UML correspondant.

Questions abordées et éléments de réponse :

- Qu'est-ce qui boucle en permanence?
Élément de réponse : Le test de condition de victoire et le prochain coup à jouer.
- Il faudra penser à adapter la structure de données.
- Comment définit-on l'état du plateau?
- Comment sont stockées les parties?
- Quelles sont les informations connues par nos IA sur l'état du jeu ?
- Comment les actions du joueur sont retranscrit en données dans le jeu?
Élément de réponse : Les clics dans l'interface.
- Comment reconnaît-on les coups possibles?
Proposition : Liste des cases vides.
- Comment stocker nos données ?
Propositions : Base de données ou stockage en RAM avec recherche lexicographique

Remarque :

Il est important de ne pas fixer nos structures de données dès le début pour éviter de se retrouver bloqués avec un code lourd ou non optimisé.

Prochaine réunion

Date

Mardi 28 février - 16h30

Objectifs

- Proposer une version améliorée du diagramme UML
- Apporter les modifications nécessaires au cahier des charges

Attentes

- + Mettre en place une base de code fonctionnelle