

Projet TER Hex

Rudy BARDOUT - Tony DI MALTA - Thomas LEFEBVRE

Encadrant : M. Montassier

CR8 - Réunion du 18 avril 2017

Horaire : 16h45 - 17h30

Déroulement

Démonstration du Brute force et de l'interface fonctionnelle, discussion sur les objectifs livrables dans le temps imparti d'ici le rendu final.

Rendu prévu pour le 21 mai, à noter que les 2 dernières semaines seront consacrées à la rédaction du rapport, il reste donc 15 jours de travail sur le code.

Énoncé du plan pour le rapport (Problématique, État de l'Art, Cahier des Charges, Explication point technique, Conclusion/perspectives).

L'important est de prendre plaisir à écrire le rapport et d'être le plus clair possible dans ses explications.

Concernant les améliorations à apporter pour le côté "user friendly" :

- démarcation rouge/bleu sur les bords du plateau pour les joueurs
- simplifier le choix de l'IA (un simple caractère suffit)

Concernant les objectifs :

- soit améliorer le brute force (correction 4x4) et le lancer sur de plus petites instances, par exemple quand il reste moins de cases libres (ex : 14) sur un plus grand plateau de jeu.
- soit se pencher sur l'analyse statistique, sauvegarder l'historique des parties et les visualiser.

Prochaine réunion

Date

Mercredi 26 Avril - 11h00

Objectifs

- Choisir l'angle d'approche et l'objectif livrable d'ici le rendu final (amélioration du Brute force ou analyse statistique)
- Planifier et répartir le travail en fonction de l'objectif défini et des impératifs de chacun (dans les autres UE(s))
- Ajouts et modifications pour rendre le programme plus "User friendly"
- Correction Brute force