

# **Projet TER Hex**

## **Rudy BARDOUT - Tony DI MALTA - Thomas LEFEBVRE**

**Encadrant : M. Montassier**

**CR2 - Réunion du 31 janvier 2017**

**Horaire : 16h35 - 17h51**

### **Déroulement**

Progression au jeu de Hex : 3 défaites mais de bonnes actions par moment.

Discussion sur le jargon des jeux combinatoires (définition de termes vus lors des recherches effectuées pendant la semaine).

Définition plus spécifique des attentes par rapport au projet :

- interface simple et claire (orientée simplicité d'utilisation avec le chargement des IA et l'accès à l'historique des parties notamment).
- choix du langage -> plutôt du C/C++ (à étudier dans la semaine) compte tenu de l'expérience acquise dans ces langages par les différents membres du groupe (choix à expliquer plus en détail dans le rapport évidemment)
- voir pour stockage des données, BDD ou fichiers
- chargement des IA, sélection du n° de la partie, fichier de stats (coups joués)

D'abord 2 IA avec actions aléatoires puis créer une IA pour battre l'aléatoire total.

### **Prochaine réunion**

#### **Date**

Mardi 7 février - 16h30

#### **Attentes/Objectifs**

- Gagner à Hex contre M.Montassier
- Feuille de route
- Premier jet du cahier des charges (on commencera par expliquer la problématique à travers 1 ou 2 pages)
- Faire part des lectures et recherches de la semaine