

# Compte rendu - Réunion du 17/01

---

## Etapas du projet

---

1. Algo
2. Interface
3. IA (2 ou +) (4. Analyse de complexité) -> à voir pour mettre dans le rapport

## Le jeu

---

### Propriétés

- 2 joueurs
- plateau (losange)
- taille variable ( $n \times n$ )
  - $6 \times 6$  (easy)
  - $9 \times 9$  (medium)
  - $11 \times 11$  (hard)

### Règles

- rouge commence
- gagner la partie = aller de l'autre côté du plateau
- 1 joueur = 1 couleur (bleu/rouge)
- règles simples mais gros potentiel stratégique

- rouge peut s'assurer la victoire à chaque partie s'il joue de manière optimisée (car il commence en premier) -> Swap Rule (ou gâteau) :  
Sur le 1st move, bleu peut décider de remplacer rouge

## Fonctionnalités à envisager

- Score
- Timer
- ...

## Prochaine réunion

---

### Date

Mardi 24/01

### Sujets à aborder

- Cahier des charges
  - Feuille de route (1 page pdf avec diagramme de Gantt)
- Moteur/Interface (ébauches)
- Conception UML