

Projet TER Hex

Rudy BARDOUT - Tony DI MALTA - Thomas LEFEBVRE

Encadrant : M. Montassier

CR7 - Réunion du 14 mars 2017

Horaire : 16h45 - 17h15

Déroulement

Démonstration de l'interface : il est inutile d'implémenter une gestion événementielle, elle servira de support visuel pour jouer et/ou regarder une partie, le reste se fera en lignes de commandes. Discussion autour de l'intelligence artificielle - plus particulièrement le Brute force - et sa complexité. On peut envisager d'effectuer nos tests sur des plateaux de taille 5x5 voir 6x6, cela reste difficile à déterminer à l'avance et le résultat dépendra de l'optimisation de notre implémentation. Proposition : charger à l'avance l'arbre des coups qui conduisent à la victoire pour éviter de reconstruire tous les sous-arbres à chaque tour de jeu.

Prochaine réunion

Date

Mardi 21 mars - 16h30

Objectifs

- Travail sur l'IA Brute force
- Base d'interface jouable
- Historique de parties
- Réfléchir au lecteur de parties