

**Un arbitre, une IA et une IHM
pour The game**
FIL A1 ACDC 2020-2021
Rémi Douence

The Game est un jeu de cartes avec des règles très simples <https://nsv.de/wp-content/uploads/2018/05/the-game-english.pdf>.

Dans le cadre de ce projet on se limite à la version avec un seul joueur.

Le projet est constitué de deux parties.

Partie 1

- * A) concevoir et programmer un arbitre en java qui propose une API pour jouer. Votre arbitre doit pouvoir lire l'ordre des cartes de la pioche (une séquence d'entiers) depuis un fichier.
 - * Critères d'évaluation :
 - * votre programme comporte des classes et des méthodes qui ont du sens et de l'héritage
 - * votre arbitre empêche le programme joueur de tricher (en cas de fraude le programme explique le problème et s'arrête)
- * B) concevoir et programmer une IA en java qui utilise votre API arbitre
 - * Critères d'évaluation :
 - * votre programme est clair et bien structuré, il doit être possible d'expliquer simplement la stratégie sans paraphraser le code
 - * votre programme joue bien, son efficacité sera mesurée sur une série de pioches lues dans un fichier.



A rendre :

- * votre projet eclipse
- * un rapport PDF avec votre nom: un diagramme UML (1 page), comment votre arbitre empêche la fraude (1 page), description de la stratégie de l'IA (1 page), points forts et points faibles de votre projet (1 page)

Partie 2 (après échange du code)

- * concevoir et programmer une IHM qui permet:
 - * C) à un humain d'observer une IA en train de jouer
 - * D) à un humain de jouer
- * Critères d'évaluation
 - * correction
 - * ergonomie
 - * esthétique

A rendre :

- * votre projet eclipse
- * un rapport PDF avec votre nom: un diagramme UML (1 page), comment avez vous greffé votre interface (1 page), points forts et points faibles de votre projet (1 page).

