

# Projet Blobwar: rapport intermédiaire (1 page)

Groupe: Julien BORDAS & Antoine LADRECH

**Notice** Ce document est à imprimer et compléter, soit à la main (en remplissant le pdf à la main et en le remettant à votre enseignant lors du tournoi) soit en complétant le latex. De préférence, rendez ce rapport à votre enseignant lors du tournoi; sinon joignez-le à votre archive sur TEIDE.

Les réponses doivent être concises et claires. Une réponse consiste soit en une case à cocher, soit en un petit texte explicatif.

**Travail réalisé :** *Attention :* remplissez le tableau suivant honnêtement en fonction du travail que vous avez réalisé (cochez la réponse appropriée); le code sera contrôlé et toute incohérence sera sanctionnée.

	oui	non
glouton	✓	<input type="checkbox"/>
min-max	✓	<input type="checkbox"/>
MinMax <i>Anytime</i>	✓	<input type="checkbox"/>
mon code est stable	✓	<input type="checkbox"/>

	0	1	2	3
Comment estimez vous la qualité (clarté) de votre code ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓
Comment jugez vous la qualité de vos commentaires ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓	<input type="checkbox"/>
Faites vous une utilisation appropriée de la STL ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓	<input type="checkbox"/>
Comment jugez vous la fiabilité de votre programme ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓

Illustrer chaque point par un exemple ou un argument (une/deux lignes)

- Le code est bien indenté et le Coding Style est respecté.  
Le code est découpé en plusieurs sous-fonctions, et les noms des variables/fonctions sont clairs et explicites.
- Les commentaires permettent de comprendre les passages délicats, notamment lors des récursions ou des étapes de codage.
- La STL est utilisée pour les *move*, en particulier la classe *vector* avec l'instruction *push\_back*. Nous aurions pu également utiliser les itérateurs spécifiques à cette collection.
- Nous avons, tout le long du développement, testé notre algorithme Min-Max contre notre algorithme Glouton, et ce, sur toutes les maps fournies.

## Autres commentaires (facultatif) :

Il est possible, dans le fichier *Strategy.cc* de choisir la profondeur maximale que l'algorithme MinMax doit atteindre. Sachant que l'itération commence à 0, un appel du type *findMoveMinMax(best\_move, 3)*; ira jusqu'à une profondeur de 4.