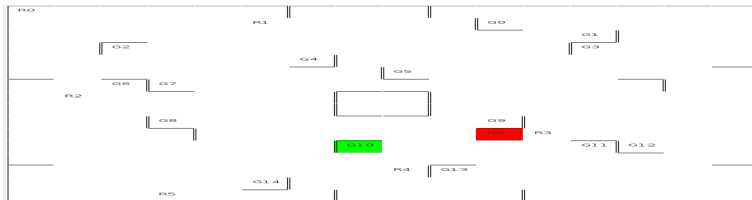


# Optimisateur de WarGame

Elie MALBEC - Alex LEFEVRE - Yoann Kablan  
21805304 - 21809848 -

Université de Caen Normandie



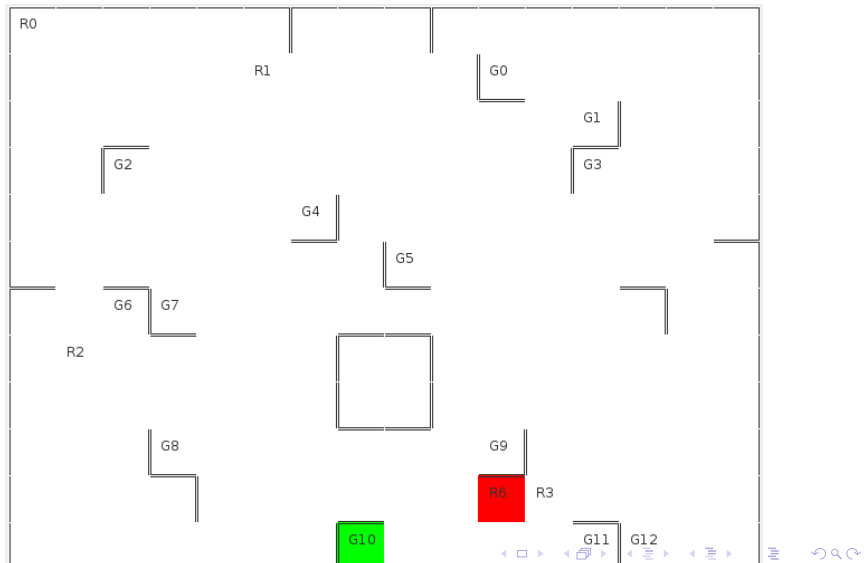
## Table des matières :

- 1 Partie 1 - Introduction, choix du sujet
- 2 Partie 2 - Le moteur de jeu
- 3 Partie 3 : implémentation graphique et structure MVC
- 4 Partie 4 : algorithmes A\* et BFS
- 5 Partie 5 : conclusion

# Partie 1 : Introduction, choix du sujet

Qu'est-ce que le jeu de Ricochet Robot ?

C'est un jeu de plateau où un robot doit atteindre une cible en faisant le moins de mouvements possibles.



# Partie 1 - Introduction, choix du sujet

## 1.2 - Choix du sujet

### Pourquoi avoir choisi ce sujet ?

- implémentation d'un algorithme  $A^*$
- 

### Constitution de l'équipe

Par affinité

classe Board. Expliquer les cases, comment il est construit. addWall

Qu'est-ce qu'un robot ? Qu'est-ce qu'une cible ?

Expliquer le déplacement d'un robot Expliquer la méthode qui le permet

L'aléatoire dans le jeu (au début quand on ) robot présent sur une case? isRobot & isMainRobot Est-ce bien l'objectif ? isGoal & isMainGoal La fin du jeu. isFinished





Présentation de l'interface et du JPanel qui contient le Board et la VueMenu. Explication des boutons



# Présentation de l'algorithme A\*

## Explications sur le A\*

## Présentation de l'algorithme BFS

## Explications sur le BFS

Expérimentations en terme de temps Expérimentations en terme de  
coût (nombre de noeuds parcourus)



Lister les améliorations possibles

Merci pour votre écoute logo unicaen