Ceci fait office de compte rendu pour le projet « Algorithme Génétique : Doodle Jump » du groupe Ameur/Mengozzi.

I – Résumé du projet

Le projet s’axe autour de deux composants principaux : Un jeu de type doodle jump minimaliste, jouable éventuellement par l’utilisateur, ainsi qu’un algorithme génétique. Ce dernier a pour objectif d’améliorer à chaque nouvelle partie les performances d’un joueur factice, dit « bot ».

(Lien vers la vidéo qui nous a inspiré ce projet : <https://www.youtube.com/watch?v=sB_IGstiWlc>)

II – Description du jeu

Doodle Jump est à l’origine un jeu mobile. Le joueur contrôle un petit extraterrestre qui doit s’élever de plus en plus, ce qui augmente son score. Pour cela, il doit sauter de plateformes en plateformes. Les plateformes sont rebondissantes, et le joueur ne doit s’occuper que de la direction (Droite – Gauche – Immobile). Il existe également des ennemis et des plateformes spéciales, mais dû à un planning serré, ces fonctionnalités ne seront rajoutées qu’après l’algorithme génétique, si le temps nous le permet. (Plus de détails ici : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Doodle_Jump>).