

L'AGE DE PIERRE (STONE AGE)

Université Nice Sophia Antipolis

2019/2020

Groupe: SAI



Jérémy HIRTH
DAUMAS

Sébastien MARRO

Tom DONNADIEU

Ossama ASHRAF

Yasmine BEN
FREDJ

Fonctionnalités réalisées

■ Les Zones :

- Hutte
- Fabrication d'outil
- Champ
- Chasse
- Foret
- Glaisière
- Carrière
- Rivière

■ Les Cartes :

- Civilisation (36)
- Bâtiment (28)

■ Les trois Phases :

- Placement des Ouvriers
- Récupération des gains
- Nourrir les Ouvriers

■ Partie de deux à quatre Joueurs.

■ Deux Joueurs IA et Un Joueur Normal :

- Un joueur (IA): Le joueur le plus intelligent qui fait les choix les plus adaptés.

Score Moyen : 203 points || Partie gagnée: 54%

- Un joueur (Bot): Un joueur intelligent qui suit une stratégie de jeu gagnante.

Score Moyen : 174 points || Partie gagnée: 45 %

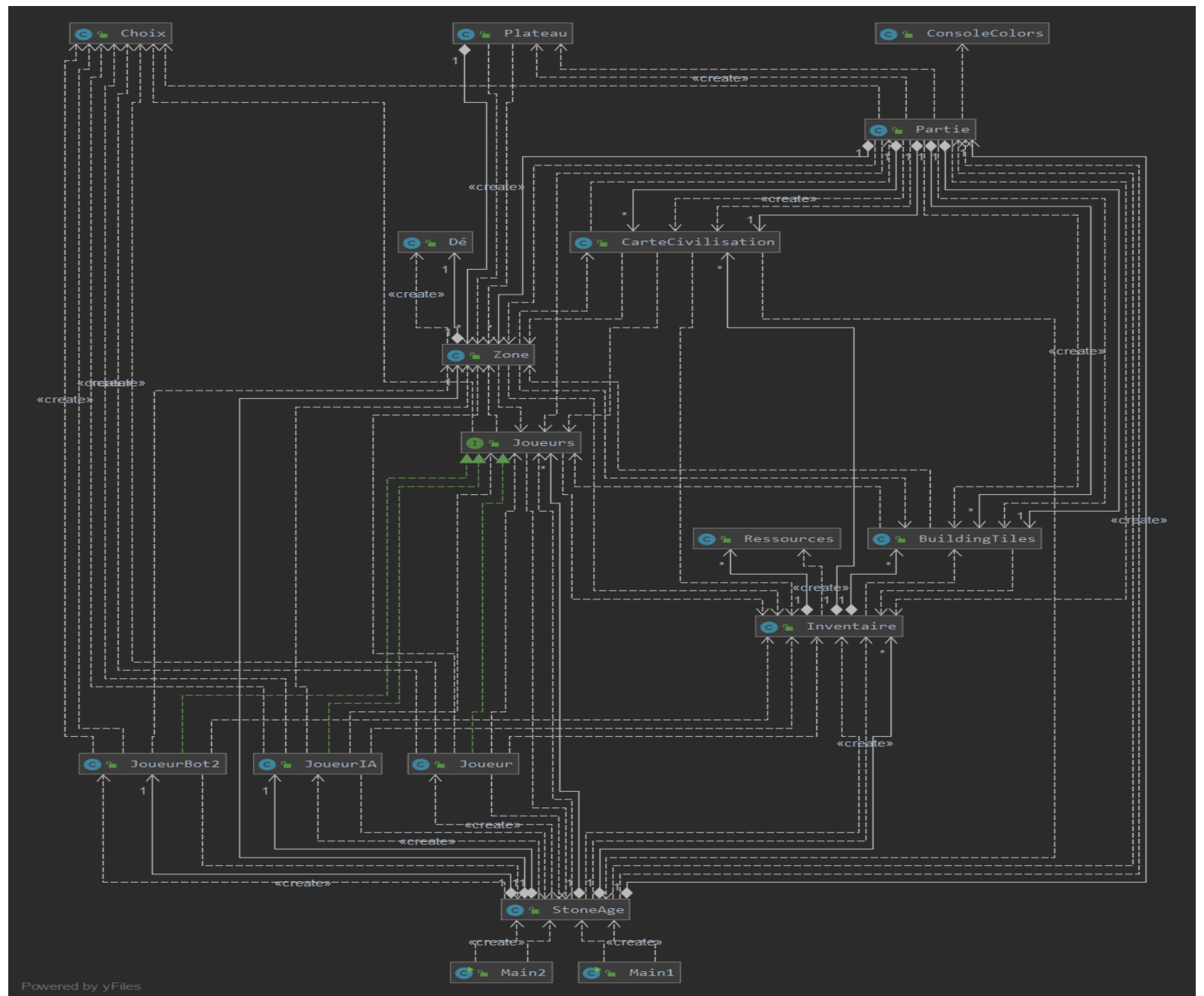
- Un joueur (Normal): Un joueur qui fait des choix au hasard.

Score Moyen : 76 points || Partie gagnée: 1%

FONCTIONNALITÉS MANQUANTE

- Toutes les règles du jeu ont été implémentées.

CHOIX DE CONCEPTION



ORGANISATION DES TESTS

- Chaque cas dans les méthodes de chaque classes est testé séparément.
- Pour chaque zones ainsi que les cartes bâtiment et civilisation, nous testons pour vérifier que l'inventaire des joueurs a bien été débité et crédité.
- Les choix intelligents des joueurs ont été testés pour voir s'ils respectent la stratégie mise en place tout en respectant les règles du jeu.
- Nous testons les choix du joueur Random pour voir si ce joueur respecte les règles du jeu dans ses choix.

POINTS FORTS ET POINTS FAIBLES

Points Forts

- Toutes les règles et les éléments du jeu ont été implémentés.
- Possibilité de lancer une ou 500 parties en choisissant le nombre de joueurs.
- Les joueurs intelligents gagnent beaucoup plus de parties que le joueur Random.

Points Faibles

- Méthode de Paiement des cartes
Bâtiment est la même pour tous les joueurs (par défaut).
- Méthode de choix de nombre d'outil utilisé lors du lancement de dé est la même pour les deux Joueurs intelligents.
- Utilisation du Random dans le JoueurBot2 et JoueurIA.
- Teste (Carte Civilisation et Bâtiment)
- Duplication de code

Gestion du projet

- Nous identifions les méthodes et les classes qui vont être ajoutées et modifiées pour insérer les nouveaux éléments (création des issues).
- Au début de chaque itération, nous nous répartissons les tâches (en assignant les issues).
- Si un membre du groupe a un souci avec la tâche qui lui a été confiée, il le signale au reste du groupe et se fait aider.

Problèmes rencontrés

- Choix de conception (les méthodes)
- Gestion du temps et manque d'expérience (en particulier en début de projet) pour finir quelques itérations.
- Problème de complexité qui a été corrigé à la dernière itération.
- Compréhension de certaines règles du jeu.