

INFO-F106 – Projets d'Informatique I

Vandy Berten Gwenaël Joret Jean-Sébastien Lerat Liran
Lerman Catharina Olsen Nikita Veshchikov

<http://uv.ulb.ac.be/> → INFO-F106

Université libre de Bruxelles



Quoi ?

Un projet d'année :

- *Individuel*
- Qui s'étale sur les *deux semestres*
- En lien avec Programmation, Langages, Algorithmique et Mathématique



Pour quoi ?

- Faire un *gros projet*
- Appliquer *des concepts vus aux cours*
- Découvrir *des nouvelles choses* par soi-même :
 - ▶ Nouvelles matières informatiques
 - ▶ Rédaction technique/scientifique
 - ▶ Présentations
 - ▶ Gestion d'un projet sur le long terme

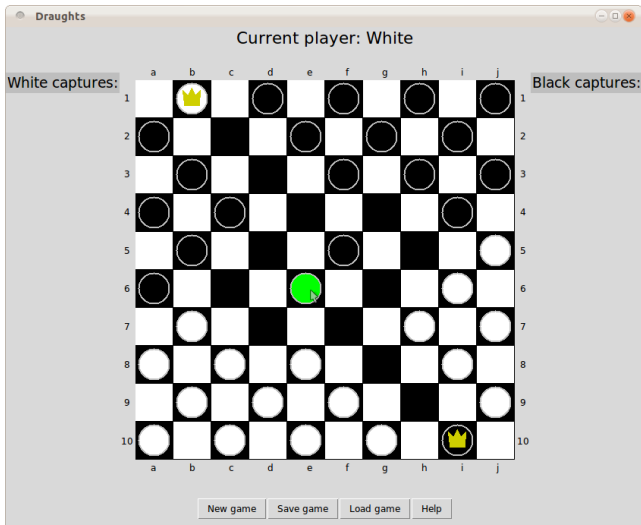


Comment ?

- Quatre grandes étapes
- Des phases « je *code* »
- Des phases « je me *débrouille* »
- Des phases « je m'*explique* »



En une image...



Étape 1 : Création des structures de base

- Création d'une matrice représentant le damier
- Déplacement (avec vérification) des pions
- Pas encore de prise
- Détection de fin de partie
- Affichage en mode console

→ 19 novembre



Étape 2 : On rajoute les règles

- Gestion des prises
- Gestion des dames
- Sauvegarde/reprise de parties
- Rédaction d'un *rapport*

```

a b c d e f g h i j
■ . ■ . ■ . ■ . | 10
. ■ . ■ . ■ . ■ . | 9
■ . ■ . ■ . ■ . | 8
. ■ . ■ . ■ . ■ . | 7
■ . ■ . ■ . ■ . | 6
. ■ . ■ . ■ . ■ . | 5
■ . ■ . ■ . ■ . | 4
. ■ . ■ . ■ . ■ . | 3
■ . ■ . ■ . ■ . | 2
. ■ . ■ . ■ . ■ . | 1
- - - - -
j i h g f e d c b a
BLACK player, type one of:
- 'r' to send an interrupt request (ask to the other player)
- 's' to save the game (format=paratex 2012.8.22) 25 OCT 20
- 'l' to load a game
- 'p' to print board
- a character from 'a' to 'j' to select a piece (x-coordinate)
=>
```

→ 17 décembre

Étape 3 : Interface graphique

- Intégration du jeu dans une *interface graphique*
- Amélioration de la *robustesse* (vérification des paramètres, ...)
- Il faudra un peu apprendre par *soi-même* !

→ 25 février



Étape 4 : Humain vs Machine

- Création d'une "intelligence artificielle" simple
- Permet de jouer contre l'ordinateur
- Rédaction du *rapport final*
- *Démo* de l'outil
- *Présentation orale* du projet

→ 25 mars (démon/présentations : avril)



Quelques conseils

- Ne traînez pas !
- Ne vous découragez pas !
- Utilisez les guidances et les TPs
- Tenez compte de nos commentaires

- Attention au respect des consignes !
- Relire régulièrement l'énoncé et les consignes
- **Pas de seconde session !**



Plus d'infos sur ...

<http://uv.ulb.ac.be/> → INFO-F106

Mises à jour régulières !

