

RAPPORT DE TEST STAGE

Emma Queva

[Profil Codingame: Pirelica](#)

[Lien GitHub: Pirelica](#)

PRÉ-TEST

- Bronze obtenu grâce à un code écrit rapidement avant le début du test.

LUNDI 07 DÉCEMBRE

≈ 4 heures de travail

- Refactorisation du code précédent.
- Création d'une classe Vector2 pour pouvoir mettre en place un comportement de steering afin d'avoir un meilleur contrôle de mon pod.
- Affinement du comportement de freinage en fonction de l'angle et de la distance au checkpoint.

MARDI 08 DÉCEMBRE

≈ 4 heures de travail, passage en ligue argent

- Création d'un CheckpointManager pour enregistrer tous les checkpoints lors du premier tour pour optimiser l'utilisation du boost et les trajectoires dans les tours suivants.
- Vérification que l'opposant n'est pas sur ma trajectoire pour utiliser le boost.
- Problème rencontré: il arrive que le pod frôle le checkpoint sans rentrer dedans, ce qui occasionne une grande perte de temps pour se remettre dans la bonne trajectoire.

MERCREDI 09 DÉCEMBRE

≈ 1 heure de travail, passage en ligue or

- Optimisation de mes calculs de trajectoire pour pallier le problème énoncé hier.

JEUDI 10 DÉCEMBRE

≈ 2 heures de travail

- Recherches sur le sujet des algorithmes génétiques.

VENDREDI 11 DÉCEMBRE

≈ 7 heures de travail

- Etude approfondie de [ce code](#) pour comprendre le fonctionnement de l'algorithme génétique.
- Découverte des fonctions predicate.
- Début de l'implémentation de l'algorithme sur un nouveau code, séparé de mon code précédent.

SAMEDI 12 DÉCEMBRE

≈ 3 heures de travail, passage en ligue légende

- Fin de l'implémentation de l'algorithme génétique.
- Cette implémentation m'a permis d'atteindre le quatrième rang de la ligue or.
- Modification du comportement du pod intercepteur pour qu'il vise le racer (pod en tête) ennemi si mon racer et celui de l'ennemi se dirigent vers le même checkpoint.

Total : ≈ 21 heures de travail