

Compte-rendu 1

03/05/17

Répartition des tâches :

Marco : Design + IA + Testeur
Benji : IHM
Thomas : IHM + Moteur + Intégrateur
Antoine : Moteur
Max : IA + Moteur
Flo : IA + Moteur + Rapporteur

Structure de données (Modélisation MVC) :

Moteur :

◆ Terrain :

- Tableau 2D ? 3D ?
- Liste ?

Le plus pratique pour les déplacements des pièces ? Considérer les voisins !
→ Temps de recherche minimal

- IHM : origine du repère ?
 - Eviter les indices négatifs si on utilise un tableau
 - Terrain potentiellement extensible à l'infini !
 - => Recentrage du terrain ? Modification du repère IHM ? Et/ou des indices de tableau/liste dans le moteur ?

◆ Pièces :

Une classe par type de pièce. Chaque classe contient une méthode de déplacement pour cette pièce.

Prendrait un terrain en paramètre.

Classe abstraite Piece mère des classes concrètes des pièces.

Représentation des pièces en int ?

- Mieux pour l'IA : optimisation de l'espace mémoire et de la rapidité d'exécution
- Organisation et développement/debug plus compliqués
- Moins adaptable qu'une représentation en classes pour de nouvelles données à stocker, de nouvelles pièces...

2 méthodes pour le déplacement ?

- une avec l'objet dans le Core
- une avec une représentation en int pour les IA pour optimiser les calculs qui sera retraduite lors du renvoi du coup choisi au Core.

◆ Joueurs :

2 classes : Human et AI, filles d'une classe abstraite AbstractPlayer.
Permet l'héritage d'attribut comme la couleur, la liste des pièces du joueur...
Appellent une méthode DéplacementsPossibles du Core et retournent une nouvelle configuration de jeu au Core.

- ◆ Classe configuration (State) :
 - Contiendrait les infos Terrain et Joueurs.
 - Utile pour les sauvegardes. Contient toutes les infos nécessaires à la fois pour l'IHM et l'IA.
 - Configurations passées à l'IHM pour le rafraîchissement à chaque tour de jeu.
- ◆ Classe History :
 - Historique des coups joués. Permet l'annulation, l'affichage des coups joués ?
 - Contient une liste de State

Premier jet diagramme UML.

IA :

3 IAs : Facile, Moyen, Difficile
Facile : Coups quasi aléatoires
Difficile : Algo Minimax ?