

# Projet Citadelles

Développement

**Travail réalisé par :**

Nora Kayma-Kcilar

Alban Falcoz

Selom Ami Adzaho

Sara Taoufiq





# Sommaire

- I) Fonctionnalités réalisées
- II) Parties en confiance et de bonne qualité
- III) Bot Richard
- IV) Stratégies pour les issues, milestones, branch
- V) Quel a été le rôle de chacun dans l'équipe



# Fonctionnalités Réalisées

Niveau jeu

Moteur de Jeu	Power	Affichage	Gagnant et Score
Round	Personnages	Statut du jeu	Gagnant
GameTurns	Cartes Merveilles	Décisions	Egalité
5 Joueurs avec des stratégies différentes		Gagnant et classement	Bonus de Fin de Partie
Règles du jeu citadelle		logs	

# Fonctionnalités Réalisées

Niveau stratégies

**Random**

**Rush**

**Changeant**

**Agressif**

**Analyseur**

**Discret**

# Fonctionnalités Réalisées

Spécial semaine intensive

Simulation de 1000 parties de votre meilleur bot contre le second ✓

Simulation de 1000 parties de votre meilleur bot contre lui-même ✓

L'affichage sur la sortie standard doit comprendre le nombre et pourcentage de parties gagnées/perdues/nulles ✓

Le passage en mode démo 2 x 1000 parties ou une seule partie avec des logs ✓

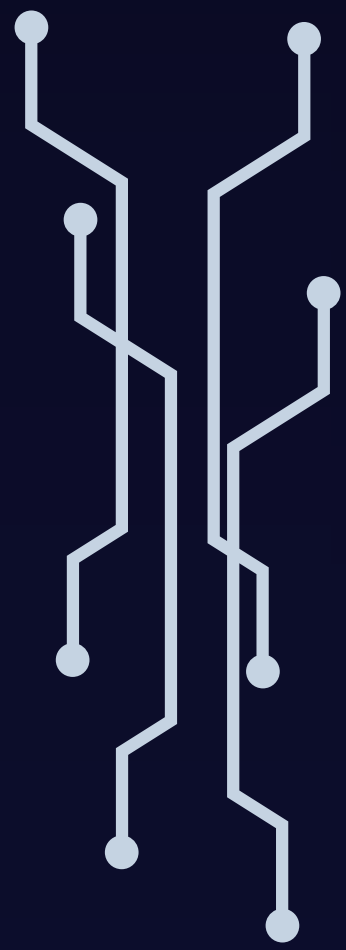
---

En complément, un fichier .csv regroupant les statistiques des bots ✓

Relecture et agrégation des nouvelles statistiques ✓

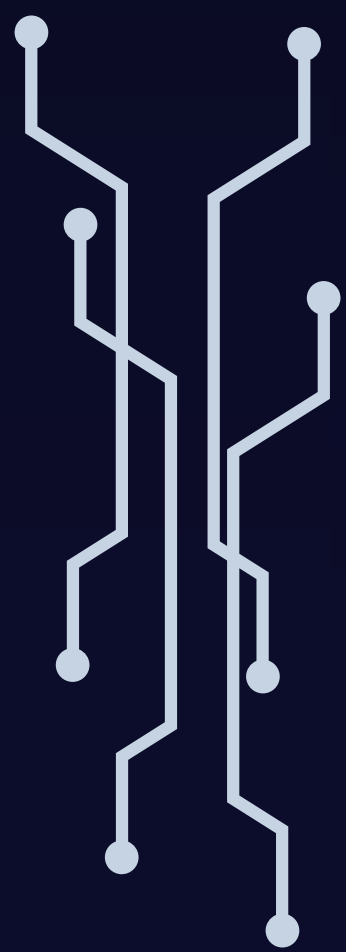
---

Stratégie Richard ✓



# Fonctionnalités Non Réalisées

- Certains scénarios spécifiques ne fonctionnent pas comme prévu.
- La partie EndGame de Richard qui a été implémentée mais non testée par manque de temps



# Parties en confiance

- Decks des personnages et des quartiers
- Les différents Robots
- le Robot Principal : là où vont s'étendre chacun de nos robots avec sa spécificité propre à lui

A stylized graphic of a circuit board or neural network structure, consisting of white lines and dots on a dark blue background.

# Parties non en confiance

- La stratégie endGame du robot richard
- Les tests auraient pu être mieux écrits



# Parties de bonne qualité



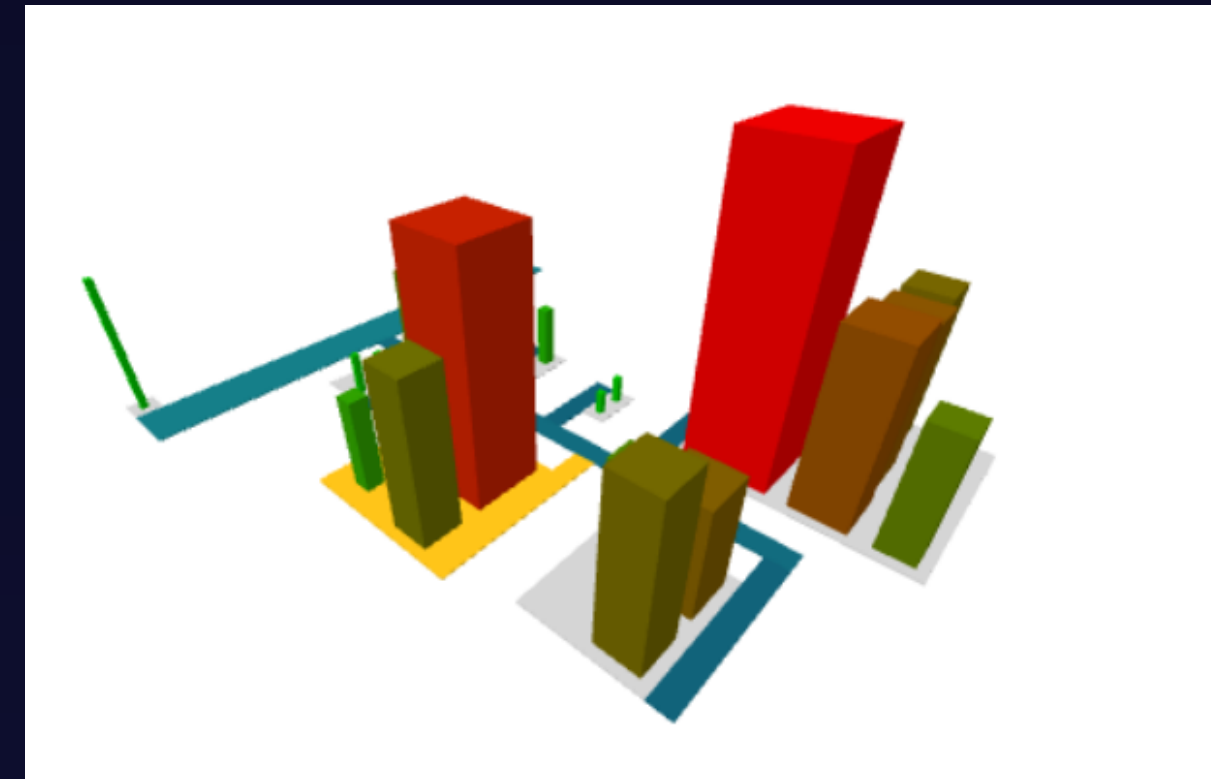
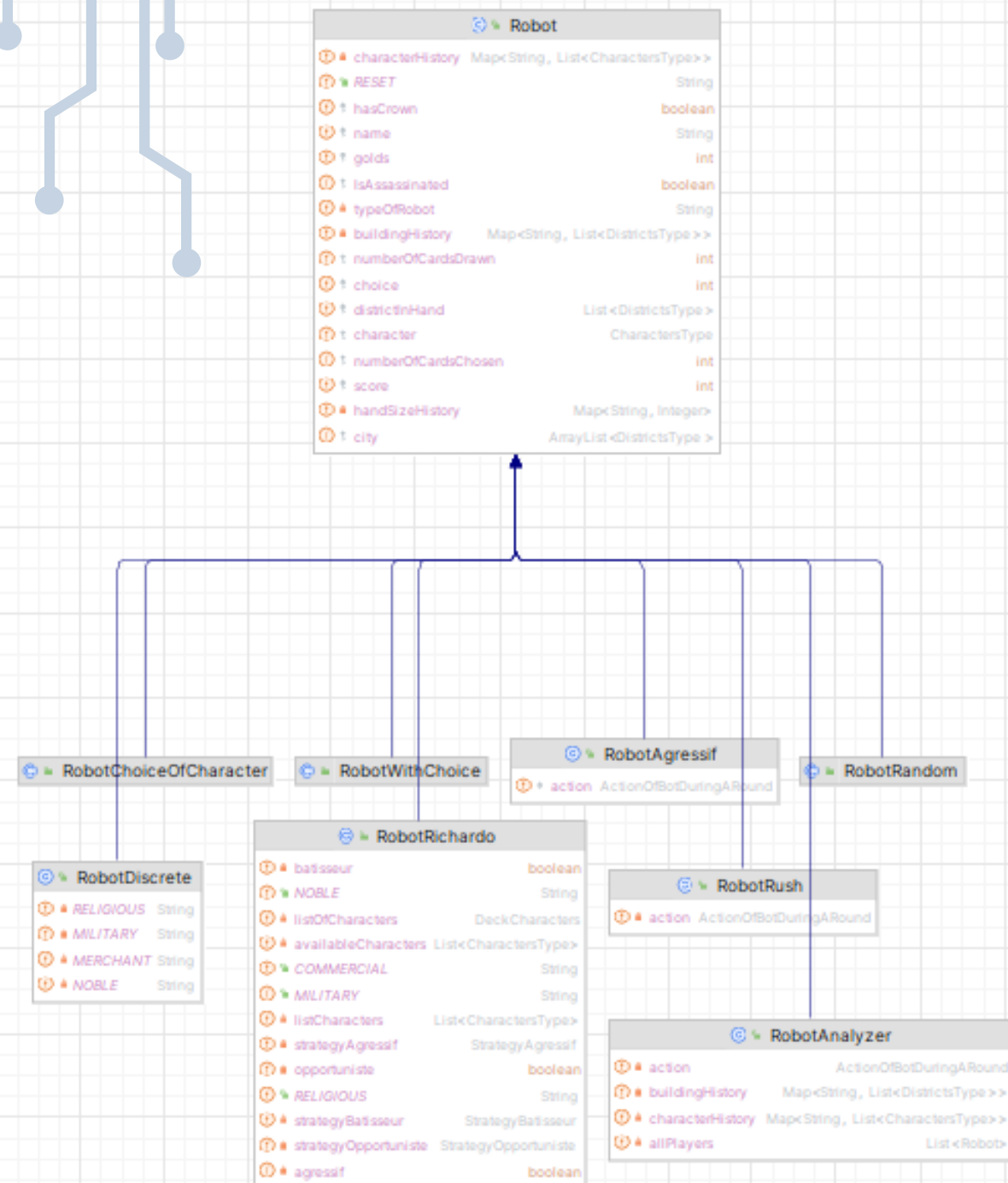
---Classes de bases sont lisibles , claires et efficace

---Disposition des classes plutôt travaillée

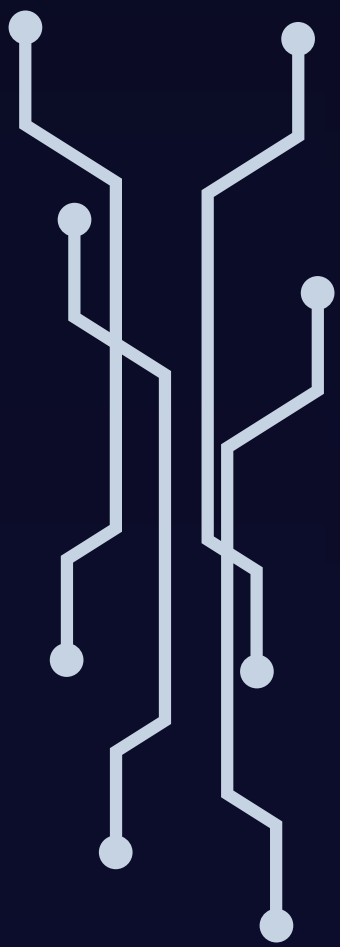
---Code stable

# Parties de mauvaise qualité

Architecture dépendante d'une seule classe

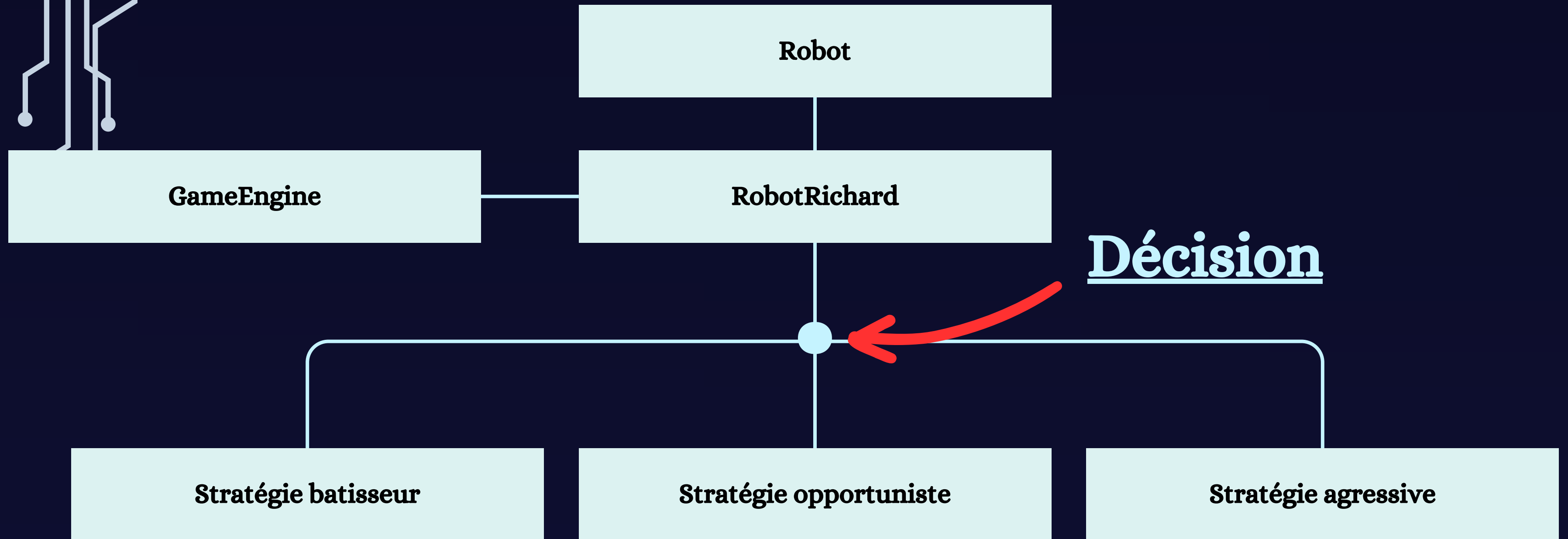


Classe Robot beaucoup trop complexe



# Démonstration

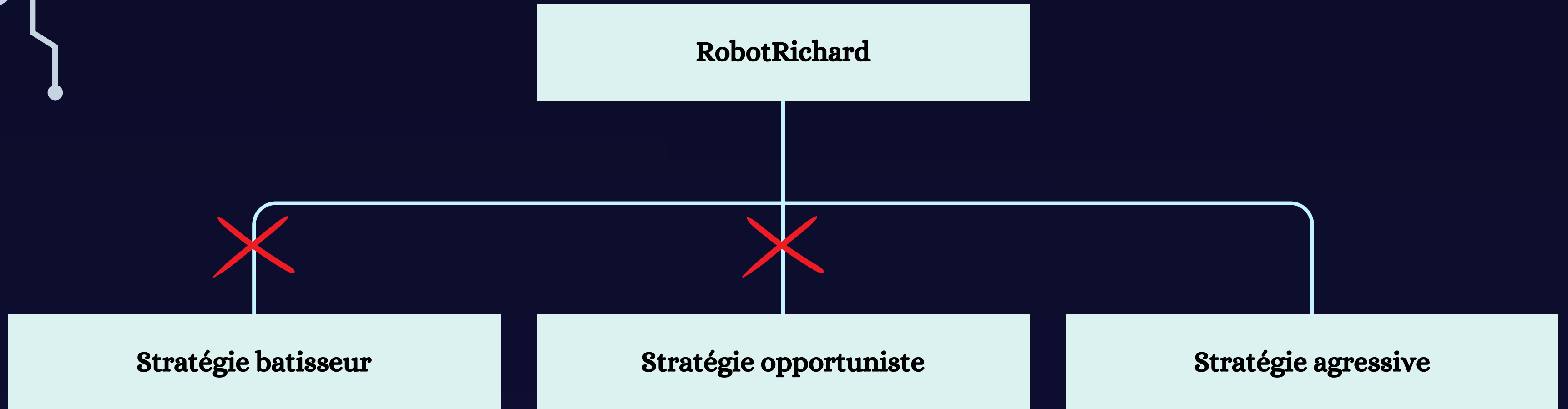
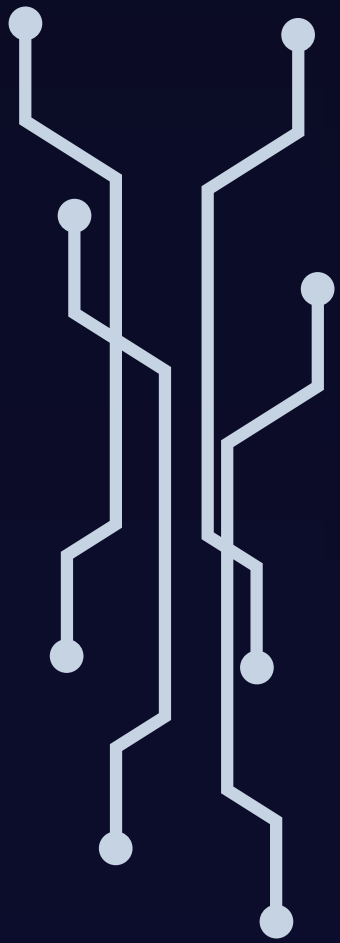
# Architecture Robot Richard



# Pourquoi le changement d'architecture?

- Robot Richard implémentait tout
- > Mais trop complexe
- > apparitions de 3 nouvelles classes : StrategyAgressif, StrategyBatisseur, StrategyOpportuniste
- Il n'implémente désormais que les conseils de Richard

# ..et les Tests pour Richard?



# Stratégies de travail

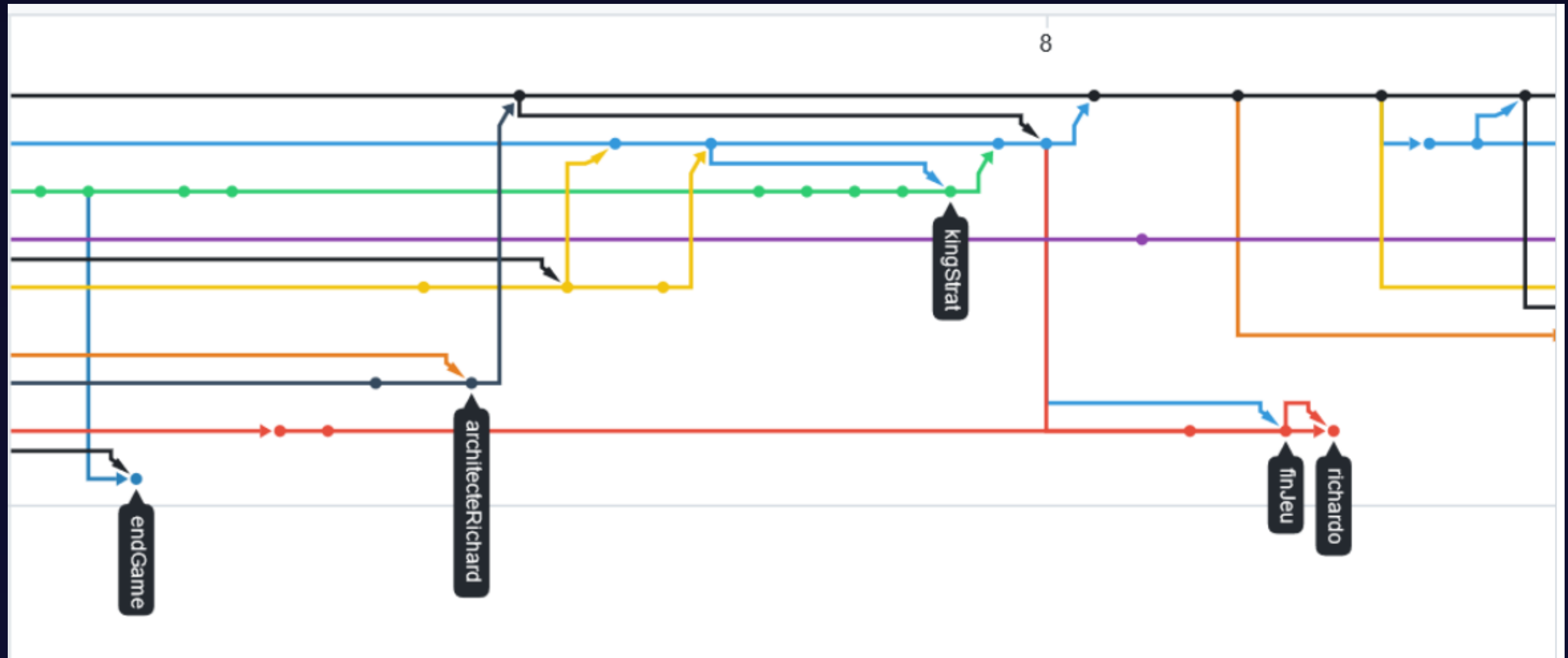
## Milestones et issues

🔗 0 Open ✓ 10 Closed	
<p>Premier tour du jeu citadelle avec 4 Bots et sans l'effet des personnages</p> <p>Closed on Dec 14, 2023 ⌚ Last updated about 2 months ago</p> <p>Partie de jeu en un tour avec 4 Bots en incluant les cartes personn...(more)</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 24 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>
<p>Implémentation du multitour , ajout de la notion des couleurs des quartiers</p> <p>Closed on Dec 14, 2023 ⌚ Last updated about 2 months ago</p> <p>La partie de jeu se déroule en plusieurs tours, jusqu'à ce qu'un ro...(more)</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 19 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>
<p>Ajout de la moitié des personnages avec leur effets et mise en place de stratégie pour les bots</p> <p>Closed last month ⌚ Last updated 28 days ago</p> <p>Ajout de la moitié des cartes avec leur effet : Roi Architecte Voleur (more)</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 9 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>
<p>Ajout du reste des cartes personnages avec leurs effets</p> <p>Closed 3 weeks ago ⌚ Last updated 24 days ago</p> <p>Ajout du reste des cartes : magicien, condottiere, assassin Mise en...(more)</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 13 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>
<p>Implémentation de la notion de bonus et fin de l'implémentation de l'effet des quartiers de couleur violette</p> <p>Closed 3 weeks ago ⌚ Last updated 21 days ago</p> <p>Si un joueur a 8 quartiers et termine le jeu a 4 pièces bonus. Si u...(more)</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 8 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>

<p>Stratégies Avancées des bots</p> <p>Closed 4 days ago ⌚ Last updated 4 days ago</p> <p>Implémenter et affiner les stratégies de jeu des bots en vue d'améliorer la prise de décision et la performance globale des robots dans le jeu.</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 12 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>
<p>Stratégie RobotContre</p> <p>Closed yesterday ⌚ Last updated 1 minute ago</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 10 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>
<p>Implémentation d'un Robot suivant une stratégie pour joueurs novices (bâtisseur, agressif, opportuniste)</p> <p>Closed yesterday ⌚ Last updated less than a minute ago</p> <p>Sur les conseils du regretté tt-93f7270f0592f31e5bca7fcebe9c2516, n...(more)</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 9 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>
<p>Implémentation des conseils pour l'assassin, l'architecte, le roi et le dernier tour donnés par Richard</p> <p>Closed 8 hours ago ⌚ Last updated less than a minute ago</p> <p>Nous allons implémenter les différents conseils donnés par Richard. ...(more)</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 12 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>
<p>Rush de fin</p> <p>Closed 5 minutes ago ⌚ Last updated 6 minutes ago</p> <p>Ce milestone correspond au rush de fin</p>	<div><div></div></div> <p>100% complete 0 open 12 closed</p> <p><a href="#">Edit</a> <a href="#">Reopen</a> <a href="#">Delete</a></p>

# Stratégies de travail

## Branching strategy





# Travail d'équipe

## Sara:

Implémentation des classes  
de base

Stratégie Agressif  
Robot agressif

## Nora :

Stratégie RobotRush  
Stratégie RobotAnalyzer  
Refactor Robot

## Commun:

Fonctionnalités de base du jeu  
Tests

Robot Random  
Refactor des classes

## Selom:

Robot Discret  
Stratégie Opportuniste de  
Richard  
Mise en place du csv

## Alban :

Stratégie Batisseur + scénario Architecte  
pour Richardo  
Corriger les différents bugs  
Mise en place des 1000 parties de jeu

MERCI !!