

Récapitulatif des Tps Informatique Info0903

Binôme : **B**

Remplir la colonne « état » de chacun des items des Tps sous la convention suivante :

A : Mieux que demandés et/ou exercices facultatifs fait.

B : Testé et validé.

C : Fait mais moins bien que demandé.

D : Fait mais Buggé.

E : pas fait !!

Attention d'ajouter systématiquement un complément dans le champs commentaire, notamment pour **expliciter l'intégralité de vos sources.**

Vous pouvez ajouter des lignes mais évidemment pas en enlever.

Attention surtout à faire soigneusement votre projet et la présente feuille : le niveau requis en Master2 est celui d'un produit prêt à être commercialiser.

TP1

	Etat A,B,C,D,E	Commentaires et questions
Une Fonction de hachage naïve	B	Additionne chaque octet dans un entier, et reconverti
Une Fonction de hachage sophistiquée	A	Elle passe les 3 tests (khi2, permutation, rang)
Une Utilisation de SHA256	B	On a testé l'exemple donné et on a appliqué SHA256 sur 10000 chaînes aléatoires
Un test de ces trois fonctions de hachage par le test de la fréquence d'une valeur donnée ($f=p+\sqrt{n}$)	C	Fait mais il n'y a que hachage naïf qui passe le test, il y a donc sans doute un problème qu'il faut qu'on règle.
Test de ces trois fonctions pour voir si les valeurs des octets des sorties suivent la loi uniforme avec le Khi ²	B	Les tests sont lancés sur hachage naïf, hash sophistiquée, sha256 (voir TP1.py)
Test des permutations	B	Pareil qu'au dessus
Optionnel : Test du rang ou autre test	B	Pareil qu'au dessus

TP2

	Etat A,B,C,D,E	Commentaires et questions
Fonctions simulant une seule partie d'un jeu vu en cours en fonction des probabilités d'action des deux joueurs	B	Fonction simulant le tir de 10000 penalty entre le gardien et le tireur.
Fonctions renvoyant l'espérance de Gain du joueur 1 en fonction des probabilités d'action des deux joueurs	B	La fonction renvoie le gain en fonction du tableau de gain du cours (I1, I2).
Fonction renvoyant la nouvelle probabilité d'action du joueur 1 après simulation sur deux valeurs et choix de la meilleure par le joueur.	B	La fonction main adapte la probabilité alpha et beta en fonction du score.
Simulation complète de l'évolution des probabilités des deux joueurs : retrouve-t-on les résultats du cours ?	C	La fonction est faite pour tracer le graphique mais il y a sans doute un problème car on ne retrouve pas encore le losange (on doit la corriger).

TP3,4 et 5

	Etat	Commentaires et questions
--	------	---------------------------

	A,B,C,D,E	
Classe Block	—	Commencé mais pas fini.
Recherche d'un nouveau Block par itération du nonce afin d'avoir un hash comportant au moins 3 zéros	—	Commencé mais pas fini.
Classe Blockchain avec entre autre, les méthodes :	—	Commencé mais pas fini.
• ajouteBlock	—	Commencé mais pas fini.
• Solde de chacun des comptes	—	Commencé mais pas fini.
• Test de la validité de tous les blocks	—	Commencé mais pas fini.
Simulation de plusieurs acteurs sur la blockchain	—	Commencé mais pas fini.