



UNIVERSITÉ  
CAEN  
NORMANDIE

# Rapport de Projet Java: HASHLIFE

AUBERT Paul  
AUSSANT Jonathan  
DIRIK Lawin  
VICO Fantin

25 mars 2025

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Jeu de Tron multi-joueur et coalitions</b>	<b>3</b>
1.1	Description du projet . . . . .	3
1.2	Répartition des tâches . . . . .	3
1.3	Répartition des tâches . . . . .	3
1.4	Répartition des tâches . . . . .	3

# 1 Jeu de Tron multi-joueur et coalitions

## 1.1 Description du projet

Notre projet vise à implémenter une version multijoueur du jeu de Tron en C++ avec une visualisation en 3D sous DirectX11. L'IA repose sur des algorithmes de recherche. L'objectif est d'analyser l'impact de la profondeur de recherche sur les performances des équipes en fonction de la taille de la grille et de la composition des groupes.

## 1.2 Répartition des tâches

Pour réaliser ce projet nous nous sommes réparti les tâches. Amand a été chargé de s'occuper de la transcription des algorithmes pseudo-code dans le jeu de Tron, Théo a réalisé la structure du jeu et s'est occupé de la question scientifique en analysant les données obtenues par les algorithmes et en affichant les résultats dans une page en react. Tandis que Jonathan et Tom on pu s'occuper d'une partie visuel avec une fenêtre sous Windows32 et un moteur de jeu en DirectX11.

## 1.3 Répartition des tâches

Pour réaliser ce fzfaegfafaf nous nous fafazfazans le jeu de Tron, Théo a réalisé la structfzafazfazalysant les données obtenues par les algorithmes et en affichant les résultats dans une page en react. Tandis que Jonathan et Tom on pu s'occuper d'une partie visuel avec une fenêtre sous Windows32 et un moteur de jeu en DirectX11.

## 1.4 Répartition des tâches

- Amand a été chargé de s'occuper de la transcription des algorithmes pseudo-code dans le jeu de Tron
- Théo a réalisé la structure du jeu et s'est occupé de la question scientifique en analysant les données obtenues par les algorithmes et en affichant les résultats dans une page en react
- Jonathan et Tom on pu s'occuper d'une partie visuel avec une fenêtre sous Windows32 et un moteur de jeu en DirectX11

## Références

- [1] Dev Mind. Hashlife. <https://www.dev-mind.blog/hashlife/>.
- [2] Wikipedia. Hashlife. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hashlife>.