

Soutenance de projet

Twist-Locks en réseau

Introduction

Le but de ce projet est de programmer une intelligence artificielle pour le jeu du Twist-Lock que nous avons implémenté en réseau, ce qui permettrait de se faire affronter différentes intelligences artificielles.

Nous sommes une équipe de 5 composée de :

- Théo Crauffon
- Alexi Debonne
- Thibaut Fouchet
- Olivier Jonquais
- Benoit Klimczak

Table de matière

- I. Présentation du projet
 - A. Le jeu de société
 - B. Les contraintes du projet
- II. Développement
 - A. Répartition des tâches
 - B. Outils utilisés
- III. Synthèse
 - A. Difficultés informatiques rencontrées et leurs solutions
 - B. Difficultés organisationnelles rencontrées et leurs solutions

I. Présentation du projet

A) Le jeu de société

- Ce jeu a été conçu par M. Le Pivert.
- Le jeu du Twist-Lock s'inspire de la pose de ces pièces métalliques par les apprentis dockers.
- En plaçant un twist-lock sur un des coins d'un conteneur, le joueur récupère la valeur de celui-ci s'il a placé le plus de twists sur le conteneur et celle de ses voisins dans le même cas.
- L'objectif pour un joueur sera de battre ses adversaires en prenant possession des conteneurs rapportant le plus de points.

I. Présentation du projet

B) Les contraintes du projet

- Création du jeu
- Réalisation d'un réseau
- Compatibilité avec différents serveurs et clients
- Conception d'une intelligence artificielle
- Le travail à distance

II. Développement

A) Répartition des tâches

Thibault / Théo:

- Conception de l'intelligence artificielle
- Diaporama

Alexi / Olivier/ Benoît:

- Adaptation du réseau avec celui des enseignants

II. Développement

B) Outils utilisés

Pour l'organisation, nous avons gardé l'outil Discord très utile lors de notre précédent sujet.

Puis, s'étant rendus compte de l'efficacité du "Live Share" de Visual Studio Code, nous avons continué de l'utiliser.

Informatique:

- Visual Studio Code

Communication/organisation:

- Discord
- Google Drive

III.Synthèse

A) Difficultés informatiques rencontrées et leurs solutions

Difficultés:

- Reconnaissance de l'IA par le reste du projet
- Adaptation du réseau à celui des enseignants

Solutions:

- Questions aux professeurs et recherches sur Internet
- Tout refaire de zéro

III.Synthèse

B) Difficultés organisationnelles rencontrées et leurs solutions

Difficultés:

- Télétravail
- Travail à plusieurs sur un diaporama

Solutions:

- Réunions vocales fréquentes
- Utilisation d'un google slide

Conclusion

Affichage gui de notre intelligence artificielle face à celle des enseignants.

