



Projet long TOB - Rapport individuel

Itération 3

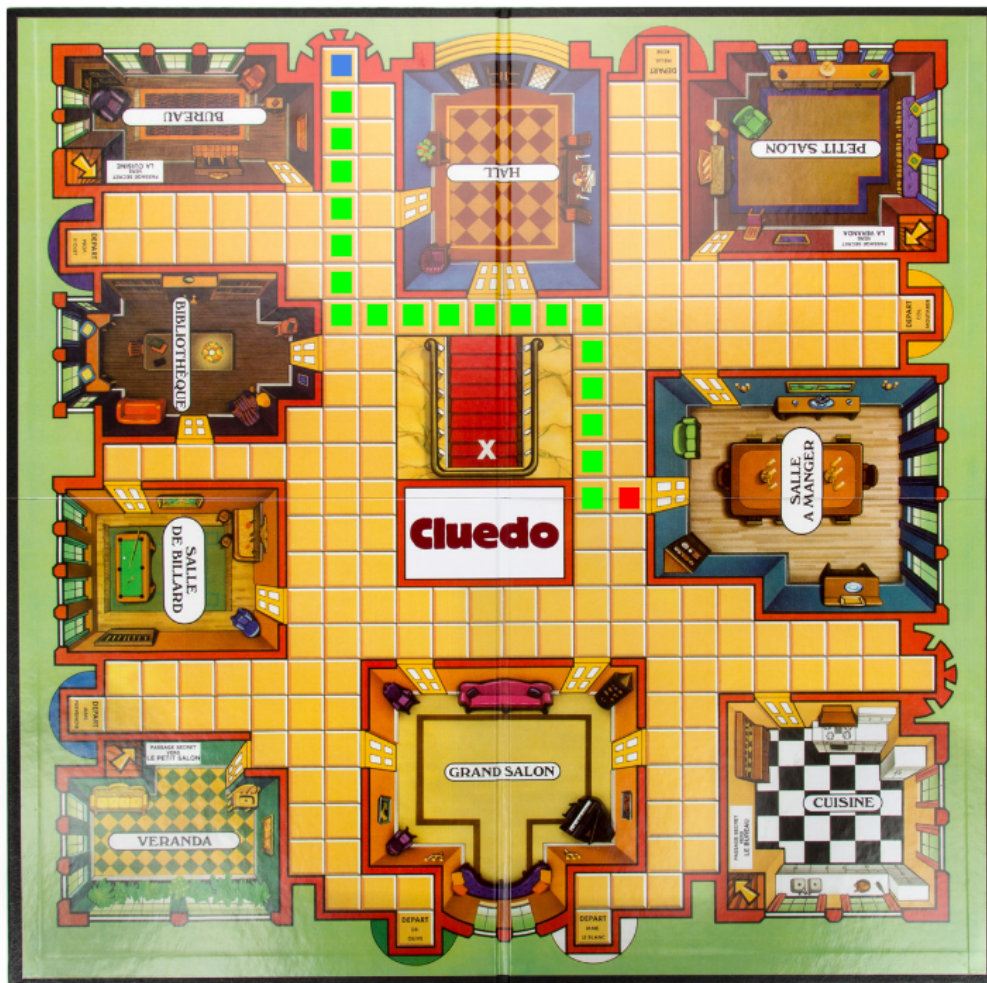
Bonetto Tom

Département Sciences du Numérique - Première année
2021-2022

I - Travail réalisé

Par rapport à la dernière fois, j'ai implémenté la stratégie de déplacement pour les ordinateurs. Celle-ci se fait en deux étapes : choix de la salle vers laquelle se diriger puis déplacement jusqu'à cette salle. La stratégie adoptée pour le déplacement vers la salle est celle du chemin le plus court (pathfinding) et prend en compte le score aux dés. Pour ce qui est du choix de la salle, l'ordinateur choisira la salle la plus proche de sa position actuelle et qui n'a pas été visitée dernièrement. Le déplacement est robuste vis-à-vis de la présence ou non d'un joueur sur une case (un seul joueur à la fois par case), un attribut *ancienneSalle* a été ajouté à Joueur pour savoir quelle est la dernière salle qu'il a visitée. Les méthodes *trouverDestination* et *seDeplacer* ont été ajoutées aux classes *BotExpert* et *BotNaif* et remplissent les deux étapes de la stratégie de déplacement mentionnées au début. Pour l'instant la stratégie naïve et experte possède la même stratégie de recherche de salle. Enfin des tests ont été effectués pour vérifier le bon fonctionnement du pathfinding et de la recherche de salle.

Chemin le plus court entre la case bleue (7,0) et la case rouge (15,12)



```
[7, 1] [7, 2] [7, 3] [7, 4] [7, 5] [7, 6] [7, 7] [8, 7] [9, 7] [10, 7] [11, 7]
[12, 7] [13, 7] [14, 7] [14, 8] [14, 9] [14, 10] [14, 11] [14, 12] [15, 12]
```