

PIP 2017-2018

Présentation du sujet du projet : Honshu

HONSHU



Projet Honshu – Vue d'Ensemble

- ▶ I – Programmer les outils nécessaires
- ▶ II – Programmer le jeu
- ▶ III – Programmer un solveur
- ▶ IV – Pour aller plus loin



Projet Honshu – Règles du jeu

- ▶ n tuiles à poser
- ▶ Recouvrement partiel obligatoire
- ▶ Recouvrement total interdit
- ▶ Lacs non recouverts
- ▶ Rotations



Projet Honshu – But du jeu

- ▶ Maximiser les points !
- ▶ Village



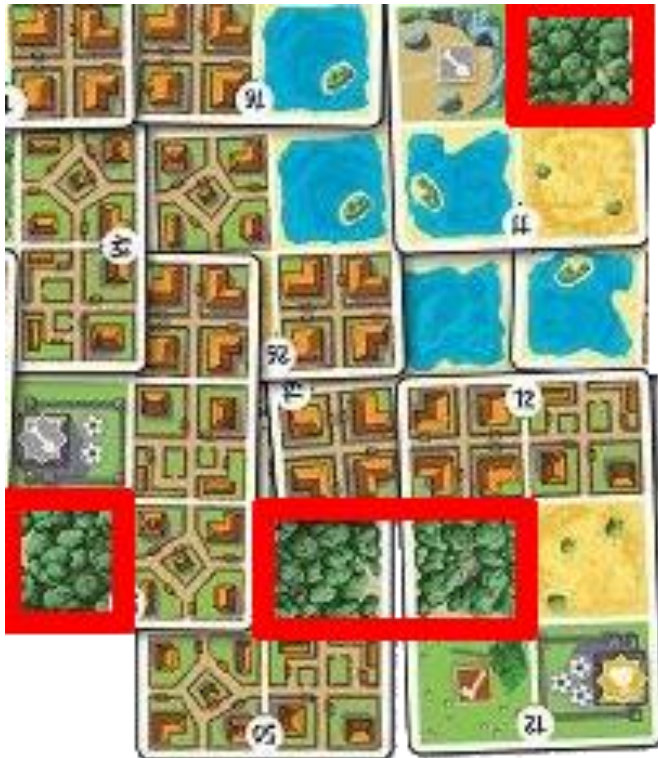
Projet Honshu – But du jeu

- ▶ Usines et Ressources



Projet Honshu – But du jeu

► Forêt & Lac



Projet Honshu – Etapes

Lot A : Préparation des données

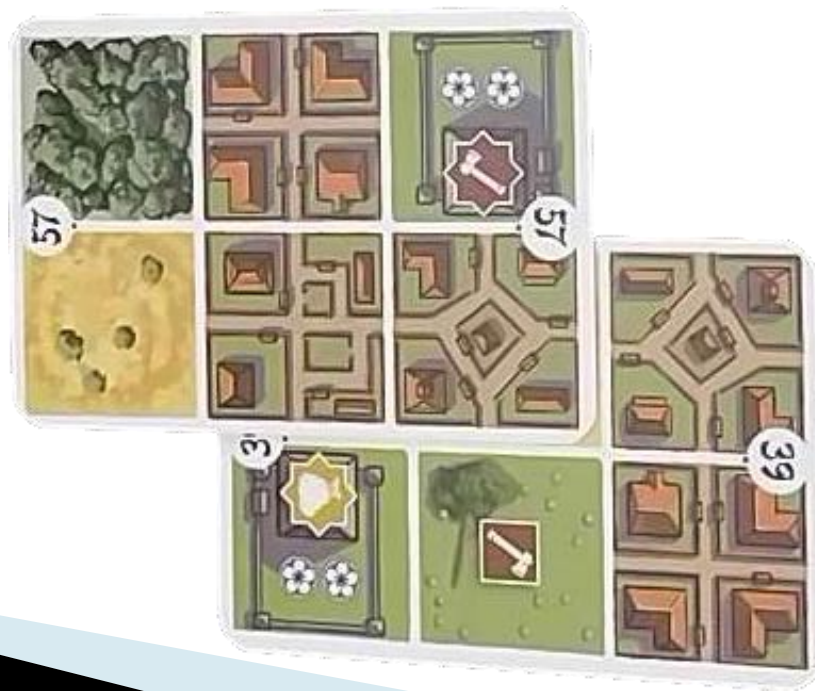
- ▶ Préparation du terrain
- ▶ Créations des outils nécessaires au jeu
- ▶ Tests Unitaires



Projet Honshu – Etapes

Lot B : Réalisation du jeu en terminal

- ▶ Création de la boucle de jeu
- ▶ Chargement d'un fichier de jeu



Projet Honshu – Etapes

Lot C : Comptage de points et solveur

- ▶ Affichage du score
- ▶ Réalisation d'un solveur



Projet Honshu – Etapes

Lot D : Pour aller plus loin

- ▶ Affichage graphique
- ou
- ▶ Complexification des règles



Projet Honshu – Déroulement

- ▶ Livrables
- ▶ Rapports
- ▶ Suivi de projet
- ▶ Travail collaboratif !



Consignes de création des groupes

- ▶ Maximum 1 FIPA ou 1 élèves originaire de DUT
- ▶ Maximum 1 non-francophone natif
- ▶ Groupes de 4
- ▶ Inscription sur le Gdoc disponible à l'adresse : <http://urlz.fr/6EKm>