



Compte rendu de la réunion du 04/09/2025



Objectif principal du projet

Rendre le projet attractif et pertinent d'un point de vue scientifique, en s'appuyant sur l'étude des graphes.



Inspiration et analogies

- **Pac-Man** : poursuite sur un graphe
 - **Jeu de plateau "\$Scotland Yard\$"**
 - **Réseau routier / taxi / bus** : modélisation des déplacements
-



Principe du jeu

- **Graphe épuré** : visualisation claire de la position de chaque joueur
 - **Placement initial** :
 - Les policiers choisissent leur position en premier
 - Le voleur se place en dernier
 - **Nombre de policiers** : à définir (impact sur la jouabilité)
 - **Déroulement** :
 - Tour à tour : voleur, policier 1, policier 2, policier 3, etc.
 - Nombre de tours limité (ex : 10 tours)
 - Si le voleur et un policier se retrouvent sur la même case, le voleur perd
-



Fonctionnalités attendues

- Jeu jouable (base)
 - Multijoueur (plusieurs joueurs)
 - Jouable en réseau **et** en local (sur la même machine)
 - Limite de temps pour jouer (attention à l'ergonomie)
 - Graphe planaire de préférence
 - Adaptation du graphe en fonction du nombre de joueurs
 - Génération automatique d'un graphe de base
 - IA pour jouer seul (optionnel)
 - Création de compte, ajout d'amis
 - Système de code de partie (à discuter)
-



Public visé

- Jeu très intuitif et logique, accessible à tous
-

Objectif à long terme

- **Divertissement** : éviter l'ennui, maximiser l'intérêt du jeu
-

Suivi et documentation

- Un document d'avancement sera transmis à chaque étape pour permettre le suivi du projet
-

Variantes possibles

- Implémentation de graphes orientés comme variante
-

17 Organisation et rythme

- **Rendez-vous avec M. Foucaud** : toutes les 2 semaines
-

N'hésitez pas à faire part de vos retours ou suggestions pour améliorer le projet !