

# Compte-rendu de réunion Kick-off

## Projet PE 41 « Échecs Yalta »

### Objectifs du projet:

- Apprendre à travailler en équipe (sortie de prépa → passer d'un travail individuel à un travail collaboratif).
- Réaliser un **jeu d'échecs fonctionnel** avec des extensions possibles ( multi-joueur, options de jeu...)
- Le projet est considéré comme abouti si **le jeu fonctionne** (moteur + partie graphique minimale + petite IA).

### Organisation de l'équipe

- **Encadrants** : 3 tuteurs + 1 conseiller projet (accompagnement en gestion et communication).
- **Rôles définis** (pouvant tourner chaque mois) :
  - Chef de projet (coordination générale): Jules Durdan
  - Responsable communication (prépare/rédige mails, réserve salles, organise réunions): Axelle Bavière
  - Trésorier (budget fictif, allocation de ressources, suivi des « coûts »): Baptiste Ouvre

### Compétences visées

- **Autonomie intelligente** :
  - Ne pas rester bloqué seul trop longtemps.
  - Préparer les réunions (ordre du jour, choix à discuter).

- Respo com doit gérer la logistique : réservation salle, définition date, envoi d'un objet de réunion.
- **Décomplexification des problèmes :**
  - Découper le projet en sous-tâches claires et quantifier les objectifs
  - Identifier qui fait quoi et quand.

## Découpage du projet

1. **Compréhension du jeu** (règles, logique)
2. **Jeu fonctionnel**
3. **Partie graphique:** web, menus, ergonomie.
4. **Tutoriel** (explication règles et prise en main).
5. **IA :**
  - Minima : IA aléatoire si possible basique (2–3 coups de profondeur en Python).
  - Extension possible : IA par renforcement (prévoir dès le début si retenue).  
->serveurs de l'école
6. **Jeu multi-joueur** (réseau).

l'ordre n'est pas encore définitif.

## Aspects techniques

- **Langage** : Python
  - Python privilégié à C++ (connu, rapide à mettre en œuvre, possibilité d'appeler bibliothèques externes).
- **Code externe (GitHub)** : prudence → lire et comprendre avant de réutiliser certains concepts.
- **Livrables** :
  - Code commenté et utilisable (mais pas dans le rapport).
  - Rapport structuré avec intro, conclusion, statistiques (qui l'IA bat-elle, temps de calcul, profondeur, ergonomie).

- Architecture logicielle (ex : UML).
- **Indicateurs de réussite :**
  - Profondeur de recherche et victoires de l'IA
  - Durée des calculs.
  - Qualité ergonomique (tests utilisateurs, métriques).

## Communication & rapport

- Rédaction d'un **rapport progressif** : avancer au fur et à mesure.
- Inclure :
  - État de l'art (biblio, études existantes sur le jeu d'échecs).
  - Statistiques (performance IA, tests utilisateurs).
  - Architecture (pas de code brut).
- Présentation finale à 6 personnes.

## Ressources et contraintes

- **Ressources informatiques :**
  - Serveurs de calcul de la DSI (gratuits, récents).
  - Ressources personnelles (PC).
- **Finances :**
  - Aucun achat direct.
  - Coûts fictifs à estimer (ex : location salle, « salaires » tuteurs et membres du PE).
- **Serveurs** : disponibles auprès de la DSI (neufs)