

Projet Oz2 Captain Sonar

LINGI1131

Cyril Dénos 62811300
Robin Goudelouf 48921300

28 avril 2017

1 Introduction

Captain Sonar est un jeu de société, à ne pas confondre avec le célèbre dessin animé Captain Planet. Le but de ce jeu est de commander un sous-marin et de couler le sous-marin adverse. Là où Captain Sonar protège son sous-marin, Captain Planet protège la terre. Dans le cadre de ce cours nous avons du réaliser un programme permettant de simuler des parties de Captain Sonar en mettant en scène plusieurs IA. A nouveau, nous pouvons noter quelques ressemblances entre notre cher Captain Planet et Captain Sonar, en effet Captain Planet a besoin que tous les éléments soient réunis pour apparaître, notre version de Captain Sonar aurait eu besoin que tous les composants soient fonctionnels afin d'être un redoutable sous-marin, ce qui n'est malheureusement pas le cas.



2 Implémentation du Main

La fonction Main est composée de 3 grandes fonctions ou procédures, que nous pouvons chacune assimiler à un élément :

1. La fonction Turn, cette fonction peut être assimilée à l'eau, car comme l'eau elle semble être relativement stable. Celle-ci permet de faire jouer un tour à un joueur précis.
2. La fonction TurnByTurn, qui peut être assimilée à la terre, car c'est sur celle-ci que la fonction Turn se repose pour permettre de jouer en mode tour par tour, et nous le savons tous, l'eau est sur la terre.
3. La fonction Simultaneous, cette fonction peut être assimilée à l'air, car comme notre fonction est comme l'air, invisible.

3 Implémentation d'une IA

Nous n'avons malheureusement su réaliser qu'une seule IA par manque de temps, celle-ci peut largement être comparée au feu, car comme le feu elle est imprévisible et peut tout détruire sur son passage (ou presque). L'IA ne pose pas de mine, parce qu'elle ne veut pas polluer les océans mais elle tire par contre des missiles à tout va (des missiles bios). Finalement, elle se déplace à la manière de Yannick dans "ces soirées là".

4 Conclusion

En conclusion nous avons clairement sous estimé la quantité de travail et avons commencé trop tard. Nous avons trouvé les règles du jeu compliquées ce qui rendait l'implémentation d'une IA un minimum intelligente très difficile selon nous (raison pour laquelle la notre est relativement random).