

TER

Berriri Mehdi, Bounab Fayçal, Djema Sofiane, Doglio Arthur

Novembre 2018

1 Cahiers des charges

1.1 Les restrictions

- Pas d'irrigation, de météo ou d'aménagements:
Cela représente moins de choix pour le joueur ce qui représente une simplification du jeu
- Pas d'objectif Parcelle:
Ils sont trop compliqués à réaliser
- Pas d'objectif multi chromatique:
Il s'agit d'une facilité pour le code
- Piocher un objectif réalisé:
On peut le piocher même si il a été réaliser parce que il y a peu d'objectif différent et sans cela, les joueurs pourraient ne plus pouvoir piocher d'objectif

1.2 Le jeu

- Toutes les couleurs:
Il y aura toutes les couleurs de bambous et de parcelle cela ne change rien à la difficultés du jeu.

- Objectifs Jardinier et Panda:
Les objectifs à réaliser seront ceux des Jardiniers et panda.
- 9 objectifs à réaliser:
On ne change pas le nombre d'objectifs à réaliser car cela ne change rien au jeu.

1.3 IA

- **IA NORMALE :**

- Les actions:

- * Il pioche des objectifs jardiniers pour avoir 5 objectifs sur lui ou tant que la somme de ses objectifs en main et ses objectifs réalisés n'est pas égale au nombre d'objectifs à réaliser pour terminer la partie.

S'il n'y a plus d'objectifs jardinier dans la pioche, il prend un objectif panda.

Cette action est prioritaire et il la réalise dès que les conditions précédentes sont satisfaites.

Il valide ses objectifs dès qu'ils sont réalisés.

- * Ensuite, pioche des parcelles.

Son but est d'avoir 2 parcelles de chaque couleur cote à cote, cela permet de ne pas se faire contrer par le panda et avoir du bambou qu'il peut manger pour réaliser son objectif panda en parallèle de ses objectifs jardinier.

S'il n'a pas pioché d'objectif à ce tour, et qu'il n'y a pas les 3 couleurs de parcelles sur le terrain, il pioche une parcelle et déplacera le jardinier ensuite. Sinon, il vérifie qu'il y a deux parcelles de la couleur de ses objectifs jardiniers les plus présents en main. S'il y en a deux, il déplace le jardinier, sinon il pioche pour en avoir 2. Au niveau des choix de couleurs:

Il choisit la couleur proposée par le jeu qui est la plus présente dans sa main d'objectifs jardiniers à réaliser Sinon, il privilégie les roses car moins nombreuses dans la pioche, puis les jaunes

et enfin les vertes. Si les parcelles sont posées comme il le souhaite, il ne piochera plus de parcelles

- * Pour le déplacement du jardinier, une fois les parcelles disposées comme il le souhaite, il va déplacer le jardinier afin d'avoir 4 bambous sur chaque couleur.

Il va le déplacer vers la couleur la plus représentée dans ses objectifs à réaliser, s'il ne peut pas, il essaie de compléter les autres couleurs et s'il ne peut toujours pas, il va déplacer le panda en fonction de son objectif panda (s'il peut atteindre la parcelle voulue en un seul coup) sinon il déplacera le jardinier pour atteindre la parcelle nécessaire à la réalisation de l'objectif en deux tours.

S'il n'a pas de parcelle où il a besoin de faire pousser du bambou, il déplacera le panda.

- * Pour le déplacement du panda, il essaie de valider son objectif panda de départ (s'il y a du bambou de sa couleur atteignable par le panda).

S'il ne peut pas atteindre le bambou voulu, il revient sur le déplacement du jardinier pour atteindre la parcelle où il souhaite faire pousser du bambou en deux coups.

• IA AVANCE

Au 1er tour:

S'il commence, il pioche et pose une parcelle, et déplace le panda sur celle ci.

Sinon il pioche un objectif jardinier et déplace le panda s'il peut manger un bambou, sinon il pose une parcelle

– Les actions:

- * Il pioche des objectifs jardiniers pour avoir 5 objectifs sur lui ou tant que la somme de ses objectifs jardinier en main et réalisés n'est pas égale au nombre d'objectifs à réaliser pour terminer la partie moins 1. (Par exemple, s'il y a 9 objectifs

à réaliser pour terminer la partie, il va vouloir réaliser 8 objectifs jardinier).

S'il n'y a plus d'objectif jardinier dans la pioche, il prend un objectif panda.

Une fois qu'il a réalisé ses 8 objectifs (en restant dans l'exemple), il pioche des objectifs panda jusqu'à en avoir 5 en main.

Il valide ses objectifs jardinier automatiquement s'ils sont réalisés.

S'il a déjà réalisé 8 objectifs:

Si l'adversaire a réalisé ses 9 objectifs, il valide les siens

Sinon, il attend d'avoir 5 objectifs qu'il peut valider en main.

L'action de piocher un objectif est prioritaire et il la réalise dès que les conditions précédentes sont satisfaites.

- * Pour le déplacement du panda, il calcule combien de bambou au maximum il aurait besoin en fin de partie pour réaliser 5 objectifs panda d'un coup, il va donc essayer d'accumuler un maximum de bambou.

Il déplace le panda de manière à essayer de prendre un bambou et le placer sur une parcelle où il n'y a plus de bambou atteignable (afin de contrer l'adversaire).

S'il ne peut pas atteindre de bambou:

S'il n'a pas pris d'objectif à ce tour, il déplace le jardinier pour faire pousser un bambou qu'il pourra manger ensuite.

S'il a déjà pris un objectif, il posera une parcelle .

- * Pour le déplacement du jardinier, s'il n'y a pas de bambou en jeu il va jouer le jardinier afin de faire pousser des bambous et ensuite pouvoir jouer le panda dans les tours suivants afin de réaliser ses objectifs panda. S'il réalise tous les objectifs panda il va se concentrer sur les objectifs jardinier et déplacer le jardinier sur le plateau afin d'avoir 4 bambous sur chaque couleur.

- * Pour poser une parcelle, il posera une parcelle seulement s'il

n'y a pas la couleur dont il a besoin pour réaliser ses objectifs.