
Projet Semaine 1

Vue d'ensemble

Pour votre projet final, vous allez concevoir et mettre en œuvre des algorithmes d'intelligence artificielle (IA) permettant de jouer à des jeux simples. Ces algorithmes seront testés et notés par rapport à des algorithmes factices ainsi qu'aux soumissions d'autres étudiants. Votre intelligence artificielle sera simple au début, mais à chaque itération, elle doit s'améliorer et s'adapter aux nouvelles exigences et aux adversaires de plus en plus difficiles.

La première semaine est consacrée à la configuration adéquate de votre environnement et à la préparation du travail sur votre IA. Votre IA ne devrait pas avoir de stratégie à ce stade. L'objectif est simplement de comprendre et de préparer votre environnement de travail.

Distribution des notes

Jeu 1 (RPSLS)	10%
Jeu 2 (à annoncer plus tard)	10%
Rapport	10%
Total	30%

Semaine 1 - Date limite de la soumission est le 12 février

Instructions

1. Cloner le projet à <https://github.com/felixsoul/420J13AS-RPSLS>
2. Recherchez le fichier qui vous est attribué. Il sera situé dans le chemin:
 \RPSLS\AI\S{numéro de section}\{4 lettres du code permanent}.cs
3. A l'aide du constructeur de votre classe, attribuez une valeur appropriée aux variables *Nickname* et *CourseSection*.
4. Implémentez la méthode *Play()* pour retourner un coup valide au lieu de lancer une exception.
5. Vérifiez que votre IA fonctionne correctement en accédant à Program.cs, en substituant *GenericOneAI* par votre classe, puis en exécutant le programme (Ctrl + F5).
6. Soumettez seulement votre dossier de classe à Lea (XXXX.cs).

Le pointage

[1 point] Pour suivre les instructions correctement et votre IA fonctionne sans erreur.