

Projet blobwar: rapport intermédiaire (1 page)

Groupe: 25 : Follet Nicolas, Queguiner Glen

Notice Ce document est à imprimer et compléter, soit à la main (en remplissant le pdf à la main et en le remettant à votre enseignant lors du tournoi) soit en complétant le latex. De préférence, rendez ce rapport à votre enseignant lors du tournoi; sinon joignez-le à votre archive sur TEIDE.

Les réponses doivent être concises et claires. Une réponse consiste soit en une case à cocher, soit en un petit texte explicatif.

Travail réalisé : *Attention :* remplissez le tableau suivant honnêtement en fonction du travail que vous avez réalisé (cochez la réponse appropriée); le code sera contrôlé et toute incohérence sera sanctionnée.

	oui	non
glouton	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
min-max	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MinMax <i>Anytime</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
mon code est stable	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	0	1	2	3
Comment estimez vous la qualité (clarté) de votre code ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comment jugez vous la qualité de vos commentaires ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Faites vous une utilisation appropriée de la STL ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comment jugez vous la fiabilité de votre programme ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Illustrer chaque point par un exemple ou un argument (une/deux lignes)

- Code sans trop de redondances, avec des attributs et des fonctions bien nommés.
- Commentaires courts mais les noms des fonctions sont assez explicites.
- Utilisation basique mais appropriée pour cette première partie.
- Nous avons un programme fiable jusqu'à une profondeur de 4, avec coupure alpha/beta. Mais partie potentiellement infinie pour l'instant.

Autres commentaires (facultatif) :

Nous pouvons encore améliorer beaucoup de choses pour atteindre une meilleure profondeur :

- parallélisme
- transformer tableau de positions en un entier de 64 bits