

Bilan à mi-parcours

EXOUBYSS

Oussama BELLEL oussama.bellel@etu.umontpellier.fr

Abdallah HERRI abdallah.herri@etu.umontpellier.fr

Jérémy BOURGIN jeremy.bourgin@etu.umontpellier.fr

Liste des tâches effectuées avec succès

- Étude Préalable : Jérémy BOURGIN, Abdallah HERRI et Oussama BELLEL / **2 jours**
- Développement du jeu Flood-It : Jérémy BOURGIN / **3 jours**
- Étude et implémentation d'un modèle de conception : Jérémy BOURGIN / **5 jours**
- Développement de l'interface : Abdallah HERRI / **3 jours**
- Implémentation de l'algorithme "Brute force" : Oussama BELLEL, Abdallah HERRI / **1 jour**
- Implémentation de l'algorithme "Random" : Oussama BELLEL / **3 heures**
- Implémentation de 3 versions de l'heuristique "Gluton" : Jérémy BOURGIN, Abdallah HERRI et Oussama BELLEL / **4 jours**

Liste des problèmes rencontrés

- Difficulté d'apprendre et de maîtriser le modern C++ en respectant les préconisations de la communauté, dans le but d'avoir un code propre et optimisé qui respecte les standards.
- La détection des zones, et la fusion de celles-ci a été un peu compliqué.
- Difficulté de trouver un modèle de conception qui satisfasse nos besoins.

Liste des tâches à effectuer avant la fin du TER

- Implémentation de l'heuristique "Tabou" : Oussama BELLEL, Abdallah HERRI
- Implémentation de l'heuristique "Fourmis" ou d'une heuristique semblable : Oussama BELLEL, Abdallah HERRI et Jérémy BOURGIN
- Implémentation d'une heuristique qui évalue sur plusieurs coups : Jérémy BOURGIN
- Les Benchmarks et optimisations : Oussama BELLEL, Abdallah HERRI et Jérémy BOURGIN
- Implémentation d'un ou deux autres jeux sur lesquels on va appliquer ces heuristiques : Jérémy BOURGIN, Abdallah HERRI et Oussama BELLEL