

# Feuille de Route

## EXOUBYSS

Oussama BELLEL oussama.bellel@etu.umontpellier.fr

Abdallah HERRI abdallah.herri@etu.umontpellier.fr

Jérémy BOURGIN jeremy.bourgin@etu.umontpellier.fr

## Liste des documents

- Lagoutte, A., Noual, M., & Thierry, E. (2014). Flooding games on graphs. Discrete Applied Mathematics, 164, 532-538. **Jérémy BOURGIN**
- Arthur, D., Clifford, R., Jalsenius, M., Montanaro, A., & Sach, B. (2010, June). The complexity of flood filling games. In International Conference on Fun with Algorithms (pp. 307-318). Springer, Berlin, Heidelberg. **Abdallah HERRI**
- Meeks, K., & Scott, A. (2014). Spanning trees and the complexity of flood-filling games. Theory of Computing Systems, 54(4), 731-753. **Oussama BELLEL**
- Métaheuristique. (2018, novembre 28). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 08:17, novembre 28, 2018 à partir de <https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9taheuristique> **Oussama BELLEL**

## Liste des tâches

- Étude Préable : Jérémy BOURGIN, Abdallah HERRI, Oussama BELLEL
- Développement du jeu Flood-It : Jérémy BOURGIN
- Étude et implémentation d'un modèle de conception : Jérémy BOURGIN
- Développement de l'interface : Abdallah HERRI
- Implémentation de l'algorithme "brute force" : Abdallah HERRI, Oussama BELLEL
- Implémentation de l'algorithme "random" : Oussama BELLEL
- Implémentation de 3 versions de l'heuristique "gluton" : Jérémy BOURGIN, Abdallah HERRI, Oussama BELLEL
- Implémentation de l'heuristique "tabu" : Abdallah HERRI, Oussama BELLEL
- Implémentation d'une heuristique qui utilise une autre heuristique sur plusieurs coups : Jérémy BOURGIN
- Implémentation d'un ou deux autres jeux sur lesquels on va appliquer ces heuristiques : Jérémy BOURGIN, Abdallah HERRI, Oussama BELLEL

