Le monde de Wumpus

Résumé :

On doit résoudre le problème du «monde de Wumpus ». Kevin 12ans est dans une caverne, dans laquelle se trouvent des puits sans fond, le Wumpus, et un trésor. Kevin doit éviter les puits et le Wumpus pour aller se saisir de l’or. Il possède une flèche pour essayer de tuer le Wumpus. Quand Kevin se trouve sur une salle voisine à un danger, il ressent une brise pour les puits, et une odeur pour le Wumpus, mais il n’a aucune idée de la direction où se trouve le danger. Kevin commence toujours en bas à gauche de la caverne, et il ne peut qu’aller en avant, ou tourner à gauche ou à droite. Quand il se trouve sur l’or il aperçoit une lueur et il doit se saisir de l’or.

Tâches à réaliser :

* Modéliser (génération aléatoire des puits, du Wumpus, et de l’or) et créer la caverne en donnant le choix à l’utilisateur du nombre de lignes et de colonnes, et du nombre de puits.
* Modéliser et implémenter Kévin (Actions : Aller en avant, tourner à gauche, tourner à droite, tirer une flèche, saisir l’or)
* Calculer le chemin le plus rapide, et comparer par rapport à notre partie.
* Développer l’IA (sans apprentissage, puis avec apprentissage)
* Interface graphique

Composition du groupe :

* Boulet Guillaume
* Lauro Doryann
* Raczkiewicz Pavel
* Sormonte Thomas
* Tibau Tancrede

Affectations temporaires :

* Pavel : la caverne et IA
* Doryann : chemin le plus rapide et IA
* Thomas : interface graphique et IA
* Tancrede : Kevin et IA
* Guillaume : Interface graphique et IA