

Fonction de service	Critère/Module	Niveau	Flexibilité	Contribuant au module
FONCTION PRINCIPALE				
FP 1	Jeu Tron	Création d'un plateau, avec les règles du jeu Tron afin de créer un "Jeu" jouable avec plusieurs controleur	Déplacement sur le plateau avec des commandes simples; Laisse un mur à la position d'origine lors d'un déplacement; Déplacement possède sens 4 directions possible; Partie finis lorsqu'il ne reste plus de joueur dans les 2 camps ("bleu"/"rouge"); Un joueur est éliminé lorsqu'il se trouve sur une case de type mur; Type de case ("mur"/"vide"); Extrémité du plateau composé de case de type ("mur"); Un tour d'un joueur est composé d'un seul déplacement obligatoire avec 3 directions possible; Dans un cycle de tour chaque joueurs jouent 1 tour; Implémentation d'un compteur de tour;	Alexis
FP 2	Intelligence Artificielle	Choisis un déplacement le moins risqué déterminer par l'analyse du plateau	Implémentation de l'algorithme paranoïde; Heuristique : vérification de la zone de contrôle d'un camps sur le plateau; Stockage/lecture des états d'un graphe;	Vincent
FP 3	Analyse des expérimentations	Création d'un algorithme permettant d'établir des graphes d'analyse statistique, à partir de plusieurs résultats.	Le résultat d'une simulation sera composé de plusieurs informations ("taille/aire du plateau", "nombre de la coalition", "profondeur de recherche des 2 camps", "moyenne de victoire contre la coalition (en %)", "position de départ", "ordre des joueurs****"); "le nombre de tour"); Faire une moyenne de victoire lorsqu'il existe une configuration identique avec un résultat différent;	Christopher
FP4	Simulateur	Génère l'espace de recherche (paramètres initiaux) et gère l'ajout des résultats de chaque partie à la bdd	Le simulateur doit générer toutes les combinaisons valides et intéressantes de paramètres initiaux (M,N, C, Ds, Dc) et lancer un nombre suffisamment grand de parties à ordre de joueur et positions initiales aléatoires avec ces paramètres, pour explorer les statistiques de victoires de chacune de ces combinaisons	Christopher
FP 5	Rapport	Présenter le travail du groupe	Expliquer les modules implémenter; Montrer les résultats obtenus; Expliquer/Faire des hypothèses avec les résultats obtenue;	Alexis Christopher Vincent
FONCTION DE CONTRAINTE				
FC 1	Jeu Tron	L'initialisation du plateau doit être facilement modifiable	Position des joueurs; Taille du plateau;	Alexis
FC 2	Intelligence Artificielle	Elasticité des recherches en profondeur	Profondeur des 2 camps facilement configurable;	Vincent
FC 3	Intelligence Artificielle	Stockage de plateau	Le Stockage doit avoir plusieurs états, pouvant être identifier à un plateau et fournir une direction qui a déjà été calculé; Il sera composé de l'état + la direction à choisir;	Alexis
FC 4	Jeu Tron	Stockage d'une partie	Le Stockage d'une partie doit garder les configurations des parties avec le nombre de parties simulé suivis du taux de réussite de la partie;	Alexis
FC 5	Rapport	Rédaction	Le rapport devra être rédigé en LATEX	Alexis Christopher Vincent
FC 6	Module	Autonomie	Chaque module doit pouvoir se débrouiller seul sans l'aide d'autre module; Le partage d'information se fera à l'aide du stockage; Permet une diversification dans les langages à adopter;	Alexis Christopher Vincent
FC 7	Logiciel	Langage	Chaque module doit avoir un langage qui convient pour sa tâches à effectuer; Le langage doit pouvoir être facile à manipuler pour les modules;	Alexis Christopher Vincent