

Présentation PROG6

Guiroux Hugo

13 mai 2013

1 Objectif :

Réaliser un logiciel de taille moyenne en groupe de 6. **Nouveautés :**

- taille du logiciel
- gestion de l'équipe

Le logiciel sera : **jeu de type réflexion à deux joueurs avec jeu de l'ordinateur et IHM.** (choix mercredi)

2 Evaluation :

Soutenance + démo à la fin du projet

Critères :

- Jeu de l'ordinateur :
 - pertinence de l'algorithme
 - tests de validation
 - présentation
- IHM :
 - qualité générale du résultat
 - progrès au fil du projet
- Qualité technique générale

3 Planning

- Semaine 1 :
 - Pré-projet => mercredi (10h) : mini-démo
 - Mercredi aprem :
 - amphi d'IHM
 - amphi jeu => **tuteur assigné**
 - vendredi 9h45 : **amphi réseau**
- Semaine 2 :
 - Mardi 10h - ... : audit IHM : **préparer une maquette papier**
 - Vendredi 8h... : audit I.A : **préparer un algorithme pour le jeu de l'ordi**
- Semaine 3 :
 - Jeudi 8h... : audit IHM : **logiciel**
- Semaine 4 :
 - Lundi 9h45 : amphi soutenances
 - et ensuite (deux vidéo projecteurs disponibles : (présentation + démo)
 - préparer la démo
 - répéter la soutenance
- Semaine 5 :
 - Lundi-Mardi : 10-11
 - Soutenances : 1h par groupe
 - 30 min de présentation + 30 min de questions

4 Rendu

Documents + logiciels à fournir : envoyer une archive à guillaume.huard@imag.fr

- pré-projet mercredi (logiciel) => **envoyer une fois terminé**
- maquette papier I.H.M. (ne pas envoyer)
- lors de la soutenance :
 - manuel utilisateur
 - dossier de validation du joueur ordi :
 - explication de l'algorithme
 - résultats de la ou des campagne(s) d'évaluation (multiples version de l'algo)
 - validation des niveaux
 - non régression des différentes versions
 - validation contre I.A d'autres groupes
 - logiciel final

5 Pré-Projet : la gaufre empoisonnée

Gaufre modélisée par une grille de $n \times m$.

Coin inférieur gauche contient du poison.

Chacun leur tour les deux joueurs doivent manger un bout de gaufre en sélectionnant une des cases de la gaufre (en mangeant le quart de plan supérieur droit via à la case sélectionnée).

Le joueur qui doit manger le poison a perdu.

Ce qui est demandé :

- une interface utilisateur bien pensée
 - interaction pratique (clic à la souris)
 - lisibilité de l'interface
 - toute l'information utile doit être présentée :
 - A quel joueur ?
 - Nombre de coup jouer ?
 - Historique ?
 - Position du poison
 - Quel joueur gagne
 - Eviter à l'utilisateur de cliquer sans arrêt ou de bouger la souris si ce n'est pas nécessaire
- Jeu à deux joueurs (sans I.A)
- jeu à l'ordinateur
 - jeu aléatoire
 - joue les coups gagnants
 - minmax complet
 - minmax seuil
- Fonctionnalités :
 - nouvelle partie
 - sauvegarder (avec historique)
 - charger
 - annuler/refaire sur un nombre de coup arbitraire
 - abandonner
- Extensions : (optionnel) :
 - mode match (enchainer les parties)
 - coup conseillé par l'ordinateur
 - tutoriel
 - jeu en réseau
 - animation
 - scoreboard

6 Organisation du code :

Découper en parties distinctes :

Exemples :

- Interface : textuelle ou graphique, isolée de l'applicatif
- Moteur de jeu (arbitre) : vérifie la validité des coups, implémente la sauvegarde restauration
- Joueur : demande coup possibles à l'arbitre et applique le minmax pour choisir le coup (implémentation de l'IA)

7 Organisation du travail, rôles :

- rapporteur : tenue d'un journal détaillant l'évolution du projet.
 - aide à construire la présentation
 - aide à ne pas reproduire plusieurs fois les mêmes erreurs
 - permet d'interagir avec le tuteur