

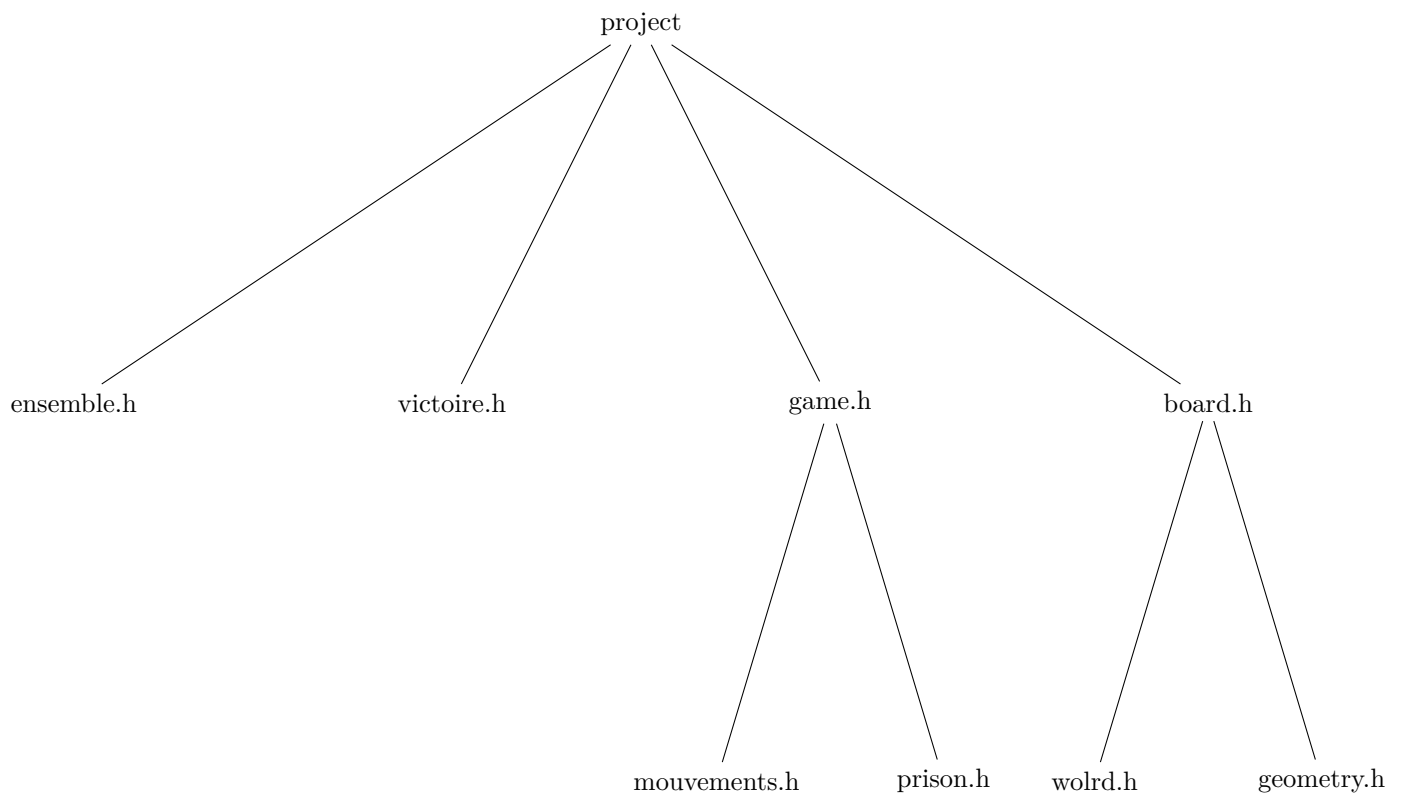
Enseirb Matmeca  
Rapport de projet S5  
MANSUBA

MOHAMMED BOUHAJA ET AMIRA ELOUAZZANI

January 6, 2023

# Contents

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
1.1	Problématique . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Hypothèse et démarches de validation</b>	<b>3</b>
<b>3</b>		<b>3</b>



## 1 INTRODUCTION

MANSUBA est un jeu de plateau qui a un but similaire au jeu de Shtranj mais avec des conditions de victoire légèrement différente. Le nombre de joueur , le nombre de pions et la taille du plateau sont bien définis dans le fichier encadrant la géométrie du sujet (geometry.h) BOARD : Le plateau de jeu et la combinaison d'un monde et d'une relation . WORLD : Le monde représente les positions accessibles pour le jeu qui est dans un sens algorithmique une liste de cases . Ce monde est initialisé par la structure world<sub>t</sub>...RELATION : Lesvoisinssontlescasesenvironantdirectementunecaseenquestionetquisontdansl'unedesdirec  
L'étatduBOARDqu'ontraitedansledébutdesujetseraunegrille2Davecdeuxjoueurset8directionsd'orientation.

### 1.1 Problématique

Le but de notre projet sera de jouer une partie de jeu aléatoire, puis rendre l'algorithme de plus en plus flexible et général et l'orienter vers la victoire.

## 2 Hypothèse et démarches de validation

### 3