



Rapport de projet : Jeu de Go

Qualité de Développement

08/12/2023

—

Rémi LEMAIRE

Clothilde PROUX

Esteban CARDAILLAC RODRIGUEZ

Groupe 205

Introduction au sujet

Pour ce projet, nous devons implémenter le jeu de Go selon les normes du [protocole GTP](#) en respectant les principes SOLID.

Bilan du projet

Ce qui a été fait

Voici les fonctionnalités de notre application :

Sprint 1

- Diagramme d'Architecture (de Paquetage)
- Interpréteur qui accepte des commandes
- Mise en place du protocole GTP
- Commande QUIT
- Commande BOARD_SIZE
- Commande SHOW_BOARD

Sprint 2

- Commande CLEAR_BOARD
- Commande GENMOVE
- Commande PLAY
- Commande FINAL_SCORE
- Capture d'une pierre ou d'un groupe de pierres
- Jeux de tests

Sprint 3

- Jeu hors GTP (joueurs humains ou robots, passés en arguments du programme)
- Commande PLAYER
- Commande PLAY pass
- Commande SET_HANDICAPS
- Commande UNDO
- Joueur robot qui joue aléatoirement

Difficultés rencontrées

Nous avons rencontré des difficultés pour :

- Implémenter la capture des pierres ;
- La copie d'objet en profondeur pour la commande undo ;
- Les limites du plateau à l'affichage et lors de la gestion d'un coup joué.

Ce qui pourrait être amélioré

Nous pourrions :

- Modifier la manière dont sont lancés les joueurs robots lorsqu'ils jouent l'un contre l'autre (permettre le changement de la taille du plateau, enlever l'actualisation par tour, fin de partie ...) ;
- Gérer les suicides ;
- Gérer la règle du KO ;
- Coder un joueur robot optimisé qui joue selon les règles du jeu de Go.