

Projet blobwar: rapport intermédiaire (1 page)

Groupe : Valentin Bartier, Marvin Lerousseau

Notice Ce document est à imprimer et compléter, soit à la main (en remplissant le pdf à la main et en le remettant à votre enseignant lors du tournoi) soit en complétant le latex. De préférence, rendez ce rapport à votre enseignant lors du tournoi; sinon joignez-le à votre archive sur TEIDE.

Les réponses doivent être concises et claires. Une réponse consiste soit en une case à cocher, soit en un petit texte explicatif.

Travail réalisé : *Attention :* remplissez le tableau suivant honnêtement en fonction du travail que vous avez réalisé (cochez la réponse appropriée); le code sera contrôlé et toute incohérence sera sanctionnée.

	oui	non
glouton	X	<input type="checkbox"/>
min-max	X	<input type="checkbox"/>
MinMax <i>Anytime</i>	X	<input type="checkbox"/>
mon code est stable	<input type="checkbox"/>	X

	0	1	2	3
Comment estimez vous la qualité (clarté) de votre code ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
Comment jugez vous la qualité de vos commentaires ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
Faites vous une utilisation appropriée de la STL ?	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comment jugez vous la fiabilité de votre programme ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>

- Clarté du code : le code respecte le squelette proposé même si quelques modifications ont été apporté (modification du constructeur proposé). On retrouve clairement la structure de l'algorithme MinMax.
- Commentaires : toutes les méthodes implémentées et les variables ajoutée ont été commenté plus ou moins longuement selon leur complexité.
- Utilisation de la STL : STL très peu utilisée pour l'instant, utilisation seulement d'un vecteur et d'un itérateur sur ce vecteur pour parcourir l'ensemble des coups possibles.
- Fiabilité du programme : le programme est fiable (l'IA joue correctement) sauf pour un cas de bug détecté : lorsque le joueur humain ne peut plus jouer et passe son tour, l'IA boucle sur le même coup (déplacement d'un blob sur une case puis retour sur la case départ).

Autres commentaires : Le MinMax anytime provoque encore un bug : il a pourtant bien été implémenté (on ne sauvegarde un meilleur à un instant t seulement si ce coup est bien un coup pour l'ordinateur et pas un coup simulé pour l'adversaire), cependant un dépassement du temps de calcul provoque systématiquement un bug qui arrête la partie (de type InvalidMove).