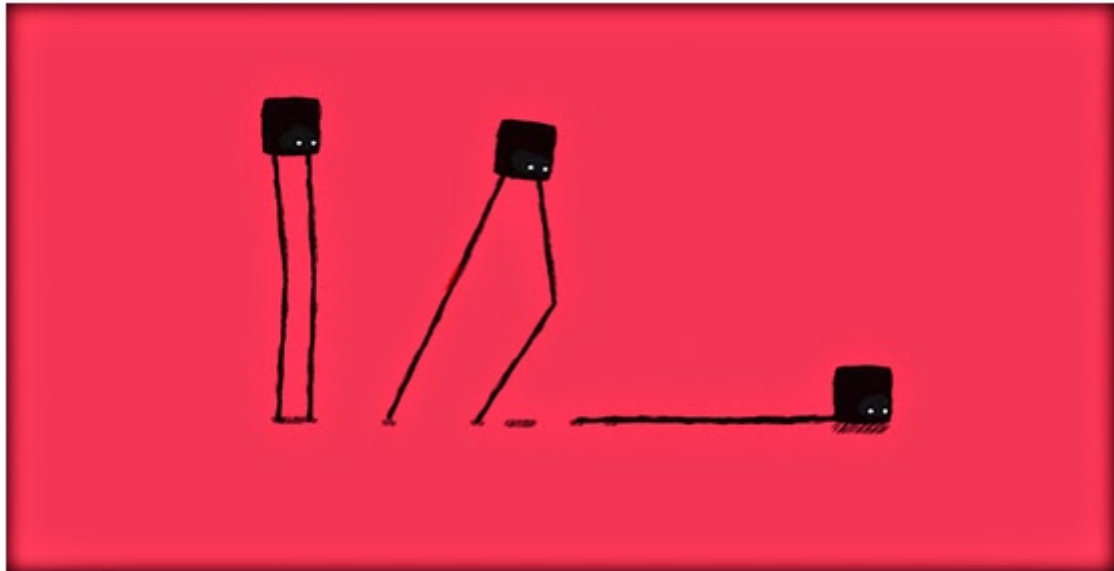


# Compte Rendu

*Chloé Leric et Victor Duvivier.*

Notre projet consiste en l'application d'un ou de plusieurs algorithmes génétiques sur un mini-jeu.



## Sujet

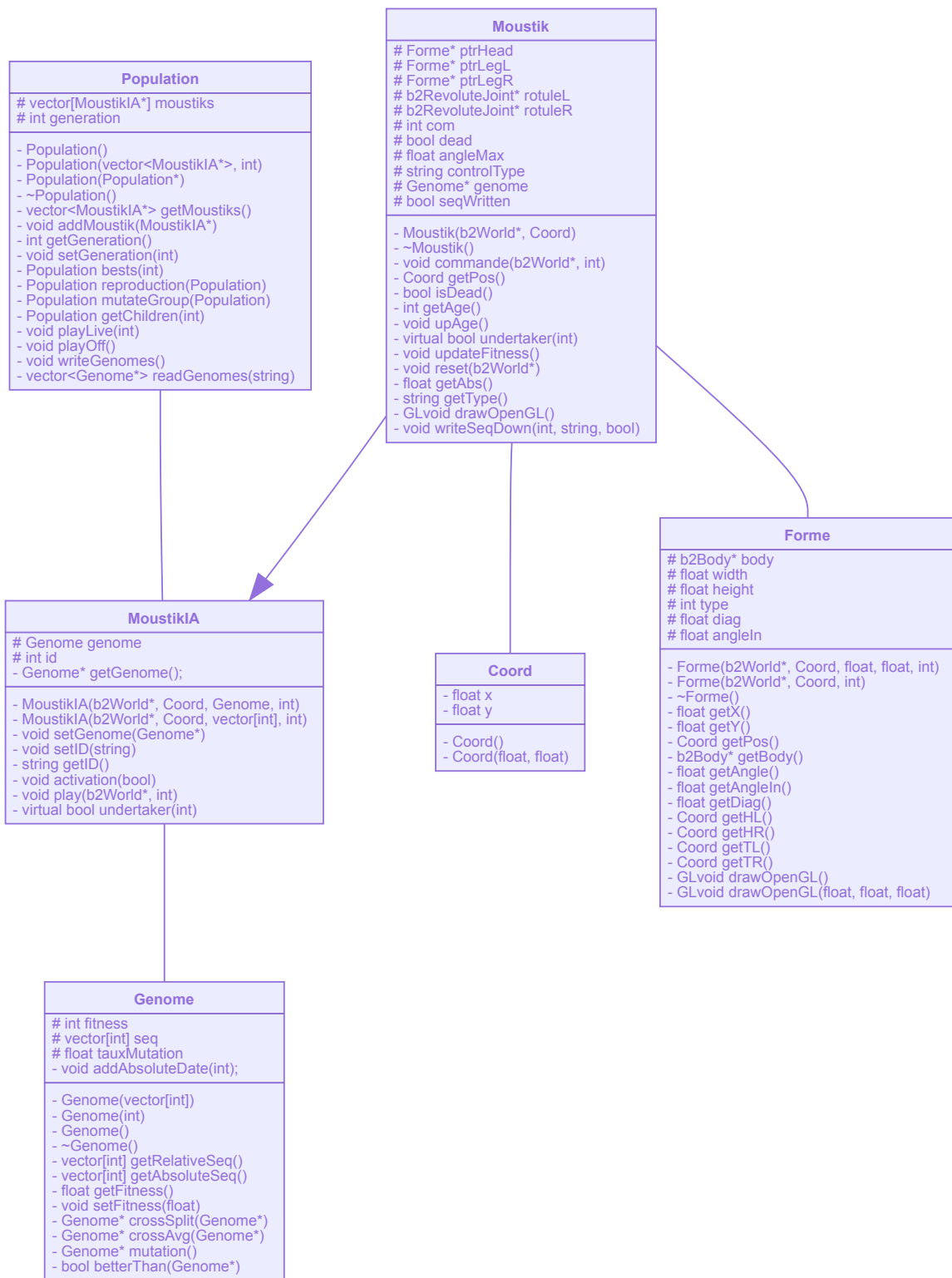
Le but de notre algorithme est de générer un ensemble de `moustiks` et de les faire jouer dans un environnement physique 2D. Un algorithme génétique est ensuite appliqué pour améliorer les performances de déplacement des moustiks. Le critère utilisé pour départager les individus est la distance (positive) maximale parcourue par l'utilisateur.

## Diagramme de classe

Les différentes classes existant dans notre code sont:

- `Forme` cette classe correspond à un rectangle physique. Cette classe contient un attribut `b2Body* body` issu de la librairie moteur physique `Box2D`. La classe `forme` permet d'automatiser la création de boîtes physiques et facilite l'écriture des fonctions d'affichage de ces formes sous `OpenGL`.
- `Genome`
- `Moustik` cette classe correspond au concept de notre animal bipède. Il possède trois attributs `Forme`, correspondant à sa tête et à ses deux jambes.

- public  
+ private  
# protected



writeGenomes() de Population écrit un fichier "generationXXX.txt" contenant des séquences avec des retours à la ligne.

## Bibliographie

pdf

: [NatureOfCode](#)

youtube

: [DaddyLongLeg.game](#)