

Jalon 1 – Rendu partiel n°1

1 Modalités

Ce premier jalon fait l'objet d'un envoi par mail à l'adresse `liva.ralaivola__at__lif.univ-mrs.fr` d'une archive (au format `.tar.bz2` ou `.tar.gz`) libellée

`"rendu1_othello_Nom1_Nom2.tar.bz2"`

ou bien

`"rendu1_othello_Nom1_Nom2.tar.gz"`,

où "Nom1" et "Nom2" correspondent aux noms des étudiants réalisant le projet.

Le sujet du mail doit être

- "[Othello StC] Rendu 1 projet Othello" pour les étudiants de Saint-Charles ;
- "[Othello Aix] Rendu 1 projet Othello" pour les étudiants d'Aix.

L'archive doit contenir :

- Un rapport de 10 pages maximum résumant l'ensemble des travaux effectués (cf. détails ci-dessous) ;
- le code source, c'est-à-dire l'ensemble des fichiers `.h` et `.c` ainsi que le `makefile` ; la seule commande à taper pour créer l'exécutable est `make othello`.

La date limite d'envoi de cette archive est

- le **vendredi 15 février 2013 à 23h59** pour les étudiants de Saint-Charles ;
- le **dimanche 17 février 2013 à 23h59** pour les étudiants d'Aix.

2 Fonctionnalités attendues

Les fonctionnalités attendues pour ce premier rendu sont les suivantes :

1. le jeu à 2 joueurs humains est possible (et si possible, chaque joueur doit pouvoir être identifié par son nom)
 - chaque affichage présente le damier, le nombre de pions que possède chaque joueur, l'ensemble des coups légaux pour le joueur qui a le trait (i.e. dont c'est le tour de jouer) ;
 - si un coup illégal est tenté, le programme doit le dire ;
 - le programme gère automatiquement le trait ;
 - le programme détecte la fin de partie ;
 - il est possible d'annuler un coup, puis de le "désannuler" (i.e. de le refaire) ;
 - pour commencer une nouvelle partie, il n'est pas nécessaire de relancer le programme ;
 - les couleurs des joueurs peuvent être changées sans relancer le programme ;
2. il est possible d'enregistrer une partie dans un fichier ; on peut par exemple considérer un fichier contenant une (ou plusieurs) lignes du type (mais vous pouvez considérer d'autres formats)
`+d3-a4+e8: SCORE J1 J2`
où '+' indique que c'est un coup de noir et '-' un coup de blanc, chacun de ces signes étant suivi par la position jouée. SCORE est le score final de la partie, c'est-à-dire la différence entre les pions noirs et les pions blancs (si la partie n'est pas terminée, ce score est de -99), J1 est le nom du joueur 1 et J2 le nom du joueur 2 ;
3. il est possible de charger une partie d'un fichier (selon le format précédent).

3 Contenu indicatif du rapport

Plus de la moitié de la note de ce premier rendu porte sur le rapport. Celui-ci doit contenir (à titre indicatif) :

1. dans l'introduction :
 - un rappel de l'objectif du projet, avec une description des règles d'Othello et des points de stratégie de base les plus importants ;
 - quelques notes sur ce que vous savez des meilleurs programmes et pourquoi le sujet est intéressant du point de vue de la programmation ;
2. dans une partie sur vos structures de données :
 - une description de vos structures de données principales (en particulier, représentation du damier, structure vous permettant de mémoriser les coups joués, etc.) et les raisons pour lesquelles vous les avez retenues, l'intérêt qu'elles présentent ;
 - les algorithmes importants de votre programme, décrits en français et en pseudo-code ; attention, il ne devra pas s'agir de code C !
 - les arguments du type "parce que le prof nous a dit de prendre cette structure de données" ne sont évidemment pas recevables !
3. dans une partie consacrée à votre programme lui-même :
 - les résultats et les fonctionnalités principales de votre programme ;
 - la façon dont vous envisagez la suite du projet ;
 - un petit mode d'emploi de votre programme.

Quelques indices pour savoir si votre rapport est bon :

- il doit être agréable à lire : pas de fautes d'orthographe, des illustrations, un découpage pertinent ;
- il doit être abordable par quelqu'un qui n'a que très peu de notions en informatique (et c'est une des parties les plus difficiles).

Enfin, gardez en tête qu'un rapport doit être une version synthétique de votre travail qui s'attache à en décrire les points les plus importants. En particulier, si vous décidez de refaire un projet d'Othello dans 20 ans, une simple lecture de votre rapport doit vous permettre de connaître les directions à prendre, les points délicats du projet, les concepts importants et ce, indépendamment du langage !

Un dernier mot sur le rapport (chose que beaucoup d'entre vous doivent déjà savoir) : une fois vos études terminées, lorsque vous aurez atteint un niveau élevé de formation (éventuellement un bac+5) et que vous exercerez une profession dans l'informatique (ou dans quelque autre domaine), votre tâche principale sera la rédaction de rapports, qui sera le moyen premier pour vous communiquer vos idées. . .d'où l'importance que le rapport prend dans l'évaluation du projet.

4 Avertissement

Il arrive chaque année que des étudiants copient le projet d'autres étudiants ou bien récupèrent un projet sur internet. Hélas, il arrive également (toujours) que nous (enseignants) découvriions le pot-aux-roses. Des similitudes trop grandes entre deux projets entraînent automatiquement la note de 0 pour les deux groupes (sur l'UE). Une similitude trop grande entre un projet d'étudiant et un autre disponible sur internet entraîne également la note de 0 (sur l'UE).