

TP Algo2 – session 12 – Projet-tournoi

23 mai 2025

Objectif d'apprentissage : écrire un programme qui joue à un jeu de poursuite/évasion. Il s'agit de la dernière séance préparatoire.

1 Troisième séance

À l'issue de cette dernière séance, l'incrément suivant est attendu :

- découvrir le sujet et l'archive fournie ;
- implémenter une stratégie qui soit supérieure à `mid`, il n'est pas demandé de réaliser une stratégie supérieure à `high`.

Une évaluation facultative blanche vérifiera ces éléments. Elle est vivement recommandée quelque soit l'état d'avancement. Il faudra soumettre trois fichiers : `algo.c` contenant les implémentations, `algo_tests.c` contenant les tests unitaires (à compléter pour chaque méthode) et `game.c`. Si une fonction auxiliaire paraît utile pour les tests, c'est dans le fichier de tests qu'il faudra la rajouter.

Les trois fichiers doivent être soumis **tels quels** pour permettre le traitement et l'évaluation automatique (non compressés, non archivés, non renommés).

2 Rendu final

La soumission finale suit les mêmes règles que les soumissions intermédiaires. En particulier, voici les contraintes fortes pour que le rendu soit évalué :

- respect de l'échéance ;
- soumissions des fichiers **tels quels** (fichiers sources non compressés, non archivés, non renommés) sur le dépôt de devoir Moodle associé ;
- un fichier qui compile (il faut une implémentation pour chacune des fonctions, même si c'est un squelette, sans modifier le fichier `.h`) ;
- pas de plagiat.

Il y aura des pénalités significatives pour :

- les avertissements du compilateur ;
- les soucis d'indentation (`make indent` pas exécuté).

Enfin, des pénalités pourront s'appliquer à chaque test :

- accès valide (sinon le test est considéré comme échoué) ;
- fuite mémoire (dépend de son ampleur).

3 Restitution finale

La séance de restitution finale du projet-tournoi clôt le module. Elle est facultative mais y participer ouvre droit aux points bonus. Elle consistera à réaliser le tournoi. Celui-ci sera à double élimination.

Chaque participant ou participante choisira un programme et un plateau (potentiellement un plateau personnalisé). Dans le tournoi des vainqueurs, les participants s'affronteront en 4 manches en considérant les deux rôles possibles et les plateaux des deux participants. Les perdants participeront au tournoi des perdants. La finale opposera le vainqueur du tournoi des vainqueurs et celui du tournoi des perdants.

Les points bonus seront ensuite distribués.