

## *Enoncé du projet*

*Thème : Jeu et Intelligence Artificielle*

### *Calendrier*

---

Le **logiciel** ainsi que sa **documentation complète** et le **site du BE mis à jour** devront être livrés pour le **mardi 20 mars 2007**, dernier délai. Il devra être développé selon les méthodes de génie logiciel étudiées en cours. L'adresse du site de projets du BE est <http://marine.edu.ups-tlse.fr/~isi1be/>

### *Spécifications du logiciel*

---

Il devra permettre de jouer au jeu Othello selon les règles classiques. Ses caractéristiques **minimales** devront être les suivantes :

- ❶ L'interface utilisateur devra être conviviale (menus déroulants, souris...).
- ❷ L'utilisateur pourra jouer au jeu Othello selon les règles classiques.
- ❸ L'utilisateur pourra sauver et restaurer des configurations initiales particulières et des parties en cours.
- ❹ L'utilisateur devra pouvoir jouer contre un autre utilisateur, ou contre la machine avec un niveau de difficulté paramétrable, ou encore, l'ordinateur devra pouvoir jouer contre lui-même.
- ❺ La machine devra vérifier la validité des coups joués (le jeu des participants devra respecter les règles du jeu).
- ❻ La machine devra afficher en permanence l'évolution des espérances des gains des deux adversaires.
- ❼ L'utilisateur pourra revenir sur un ou plusieurs coups déjà joués, et ce jusqu'à la configuration initiale du jeu (historique).
- ❽ La machine devra détecter les situations gagnantes ou pouvant mener à une partie nulle. Les heuristiques utilisées devront être soigneusement étudiées afin que le jeu possède de bonnes performances face à un bon joueur.