



PROJET DE IA
SITE DE JEUX VIDÉOS

PRÉSENTATION

Bonjour chers juges de Fusion Jeunesse, on est un groupe d'élève passionné de IA. Grâce à vous on pouvait faire un site web de jeux vidéo. Ce Powerpoint a pour but de présenter notre site, les membres de notre équipe et ce qu'on pourrait réussir si on continuait notre projet.



SITE WEB : RAISON

Notre raison de créer un site web de jeux vidéo est bien simple. Puisque l'industrie de jeux vidéo est en essor, nous avons décidé de participer à cette industrie. On a aussi gardé comme but ultime, d'avoir le titre <<Projet du Siècle>>.



TYPE DE SITE WEB

On a créé un site web comme les autres sites web de jeux vidéo, mais celui-là est basé seulement sur les jeux vidéo qu'on va créer. Aussi les visiteurs du site pourront nous donner des astuces à changer ou d'inclure.

Logo du site :

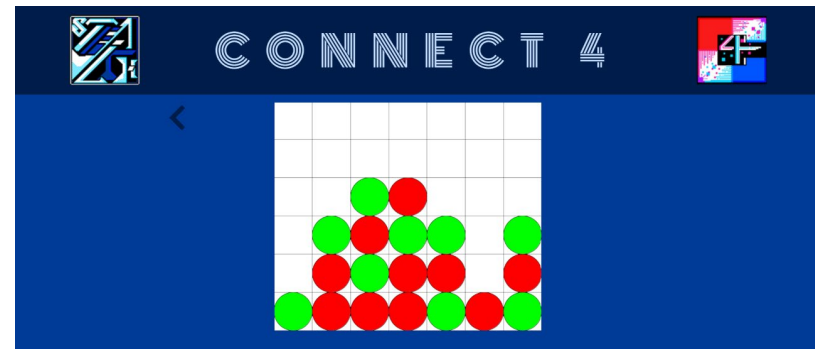


PHOTO DU SITE

- Menu



- Jeu en action

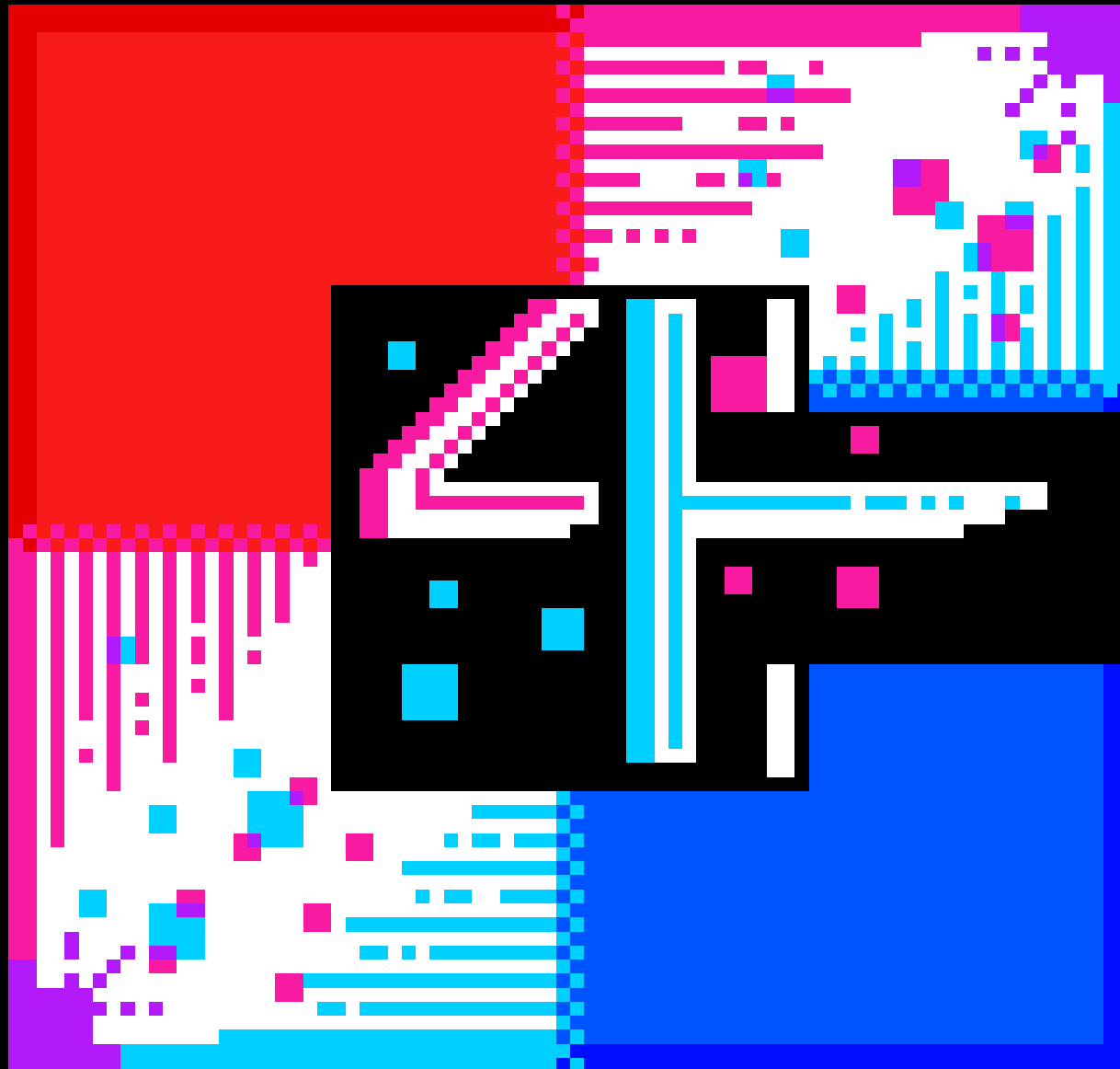




JEUX VIDÉO : CONNECT 4

Dans un site de jeux vidéo, il y a des jeux. Nous on s'est demandé pourquoi pas on commence un jeu déjà fonctionnel. On a choisi le jeu <<Connect 4>>. Le type de IA utilisé est l'arbre de décision. Le jeu est programmé en java script. Pour l'instant c'est encore en développement.

LOGO DU CONNECT 4



```

int w = 7, h = 6, bs = 100, player = 1;
int[] [] board = new int[h] [w];
void setup () {
    size (700, 600); ellipseMode(CORNER);
}
int p(int y, int x) {
    return (y<0||x<0||y>=h||x>=w)?0:board[y][x];
}
int getWinner() { //rows, columns, diagonals
    for(int y=0; y<h; y++) for(int x=0;x<w;x++)
        if(p(y,x) !=0&&p (y,x)==p (y,x+1) &&p(y,x)==p(y,x+2) &&p (y,x)==p(y,x+3)) return p(y,x);
    for(int y=0; y<h; y++) for(int x=0;x<w;x++)
        if(p(y,x)!=0 &&p(y,x)==p(y+1,x)&&p(y,x)==p(y+2,x)&&p(y,x)==p(y+3,x)) return p(y,x);
    for(int y=0; y<h; y++) for(int x=0;x<w;x++) for (int d=-1; d<=1; d+=2)
        if (p(y,x) !=0&&p(y,x)==p(y+d,x+d)&&p(y,x)==p(y+2*d,x+2)&&p(y,x)==p(y+3*d,x+3)) return p(y,x) ;
    for(int y=0; y<h; y++) for(int x=0;x<w;x++)if (p(y,x)==0) return 0;
    return -1; //tie
}
int nextSpace (int x) {
    for(int y=h-1;y>=0;y--) if(board[y][x]==0) return y;
    return-1;
}
void mousePressed() {
    int x = mouseX / bs, y = nextSpace(x);
    if(y>=0) {
        board[y][x] = player;
        player = player==1?2:1;
    }
}
void draw() {
    if (getWinner()==0) {
        for (int i=0;i<h;i++) for(int j=0;j<w;j++) {

```

PHOTO DU CODE DE JEU

NOTRE DÉFI

Notre défi était de réussir un site et un jeu fonctionnel avant la date de remise, mais on a seulement fait un site et un jeu fonctionnel sans l'aspect IA à cause du manque de temps.

MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE STEALTH

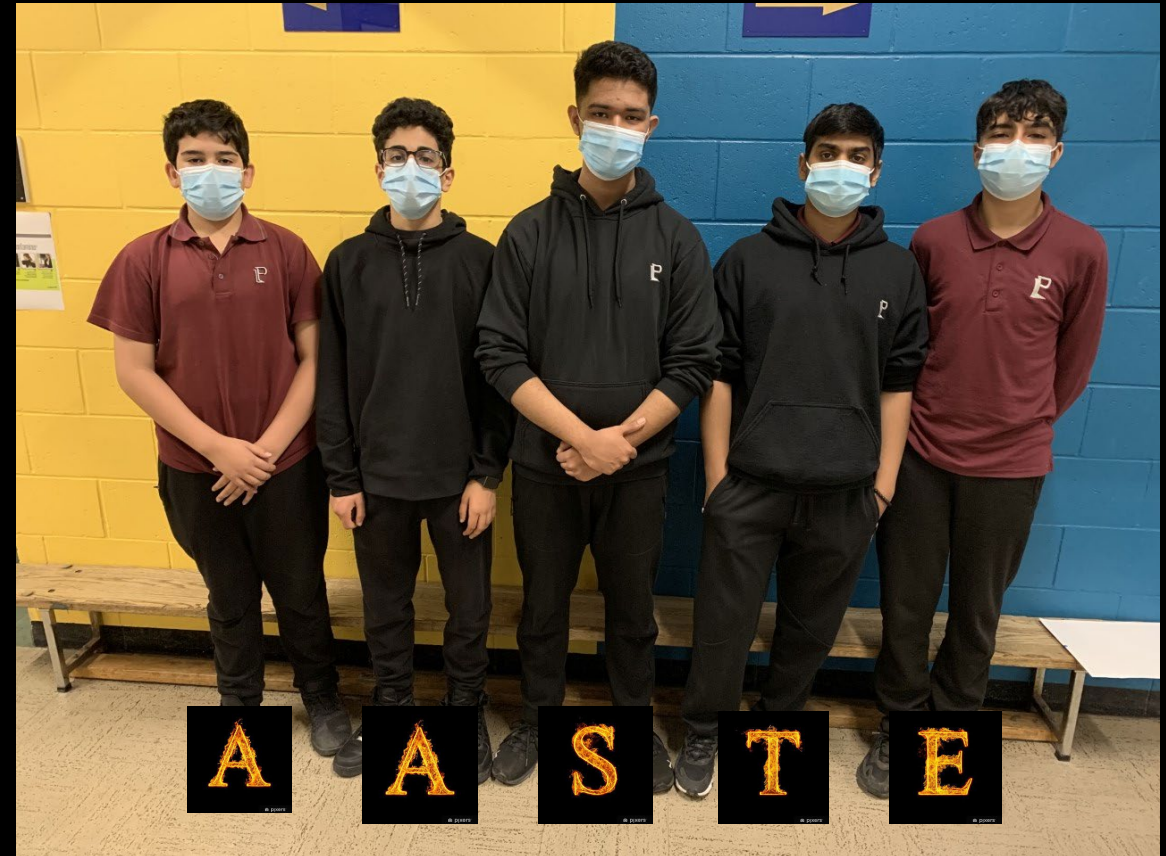
Organisateur de l'équipe : **S**hahmir Ali

Artiste visuel du jeu : **T**harun Gouroubaran

Artiste visuel du site : **E**than Carreira Rodriguez

Programmeur du jeu : **A**lam Zeb et **A**li Housni

Il n'y a pas de définition pour les lettres L, T et H.





CONTRÔLE DU JEU VIDÉO

Le contrôle général est la souris droite. Et les joueurs 1 et 2 doit partager la souris.



PLAN DE MARKETING

- invité plus de gens à notre site
- garder quelques jeux libres et d'autres à payer, pour avoir de l'argent.
- inviter des gens à mettre des publicités de leur site. Comme ça, le nombre de personne qui les visite de notre site peut nous donner un pourcentage de profit
- si le plan ne fonctionne pas de garder le site productif, on le vend au lieu de l'oublié tout simplement.

REMERCIEMENT

Merci Fusion Jeunesse de donner cette opportunité et merci Mr. Alain Delcourt (prof de science, sec.4) de participer à ce projet. Merci, Jean Philippe Robitaille (membre de Fusion Jeunesse) de nous guider.

