

Carnet de bord du projet Chifoumi

Site Internet :
www.gecif.net

Type de document :
Fiche

Auteurs :
Renan, Samuel et Joseph

Date :
05/05/2026

Le carnet de bord est à remplir en groupe à chaque séance en y indiquant le travail individuel de chacun (dans la ligne en face de chaque nom) ainsi que l'évolution globale du projet (dans la ligne **Projet**).

Séance	Travail réalisé	
Séance 1 vendredi 17 avril 2026	Renan :	Recherche des signes Unicode de la pierre, du papier et des ciseaux. Aide au script pour noter les ordres de forces entre les différentes possibilités de victoire, égalité et défaite.
	Samuel :	Début du script définissant les ordres de forces et en définissant des raccourcis pour 0=pierre, 1 papier et 2 ciseaux. 1 er adversaire ordinateur sur du random.
	Joseph :	Recherche des signes Unicode de la pierre, du papier et des ciseaux. Aide au script pour noter les ordres de forces entre les différentes possibilités de victoire, égalité et défaite.
	Projet :	Début du script en groupe. Instauration d'un système afin de rentrer notre choix. La console python nous renvoie le cas si le joueur 1 ou le joueur 2 gagne ou si une égalité est présente. Le jeu est basé sur du 1 vs 1 en local sur du input a tour de rôle. pierre contre ciseaux PIERRE GAGNE pierre contre papier PAPIER GAGNE pierre contre pierre EGALITE ciseaux contre pierre PIERRE GAGNE ciseaux contre papier CISEAUX GAGNE ciseaux contre ciseaux EGALITE papier contre pierre PAPIER GAGNE papier contre ciseaux CISEAUX GAGNE papier contre papier EGALITE
Séance 2 mardi 5 mai 2026	Renan :	Conception des 3 différents boutons de la pierre, du papier et du ciseaux sur du Turtle.
	Samuel :	Mise a jour du programme de base du jeu en Python. Recherche, test et début de l'interactivité des boutons sur turtle.
	Joseph :	Recherche, test et début de l'interactivité des boutons sur turtle.
	Projet :	Modélisation visuel du chifoumi grâce a turtle et début de l'interactivité sur le turtle.
Séance 3 mercredi 6 mai 2026	Renan :	Conception de la mise en page du score sur le turtle et précision de l'interactivité sur les 3 différents boutons.
	Samuel :	Intégration d'une IA basé sur de la régularité, a mémoire de choix régulier du joueur.
	Joseph :	Aide a la conception de l'IA.
	Projet :	Mise en page plus agréable et plus facile a lire, début de l'IA sur le projet.
Séance 4 mercredi 13 mai 2026	Renan :	Création du script turtle du score sur le turtle et évolution du nombre.
	Samuel :	Modification de certain problème de l'affichage du score et pour quitter le jeu et afficher le score dans la console.
	Joseph :	ABSCENCE.
	Projet :	Avancement de la mise en page et de pratique de la visualisation du score.
Séance 5 mardi 19	Renan :	Ajout de visuel sur le turtle, ajout d'un titre et l'ajout d'une indication pour finir la partie. Mise en page de la fin de partie une fois terminer et affichage du score final.
	Samuel :	Système d'affichage du score terminer, et ajout de l'affichage des choix du joueur et de l'ordi en instantané.

mai 2026	Joseph :	Mise en couleur du turtle pour un ajout d'esthétisme.
	Projet :	Finalisation de la visualisation du score, ajout de couleur et texte informatif sur la page du jeu.
Séance 6 mercredi 20 mai 2026	Renan :	Début de développement de choix entre jouer manuellement en tant que humain contre ordinateur ou bien automatiquement avec de l'aléatoire. Ajout d'une fonction qui écrit sur le turtle le nombre de manche déterminer après le choix.
	Samuel :	Ajout d'un "assert" et développement d'un système de choix de manche au début du match si la touche "m" est cliqué. Mise en place d'un temps avant de rejouer une manche, anti-spam et bug d'affichage.
	Joseph :	Recherche sur le système de sauvegarde dans un fichier les parties effectuer pour enrichir l'IA de notre style de jeu pour prévoir à l'avance.
	Projet :	Avancement de la diversité de gameplay, ordi contre aléatoire. Détermination du système de manche.
Séance 7 vendredi 22 mai 2026	Renan :	Avancement de la fonction pour faire jouer le jeu humain avec des choix complètement aléatoire.
	Samuel :	Création du système de sauvegarde dans un fichier les parties effectuer pour enrichir l'IA de notre style de jeu pour prévoir à l'avance.
	Joseph :	Rien fait...
	Projet :	Mise en fichier de l'historique de partie.
Séance 8 mardi 26 mai 2026	Renan :	Développement du code pour faire jouer l'aléatoire à la place de l'humain.
	Samuel :	Amélioration de l'IA qui se base sur l'historique pour devenir meilleur et anticiper les prochains mouvements de l'humain.
	Joseph :	Aide au script du fichier à l'enregistrement.
	Projet :	Finalisation avec les fichiers CSV et de la sauvegarde des parties dans un fichiers txt. Problème avec le script de l'aléatoire à la place de l'humain, début de correction.
Séance 9 mercredi 27 mai 2026	Renan :	Finalisation du script remplace l'humain par un ordinateur aléatoire, lors du clic sur la touche a, le mode s'active et se désactive.
	Samuel :	Développement de l'IA final capable de retenir le paterne de jeu des joueurs et d'anticiper les prochains coup.
	Joseph :	Rien fait...
	Projet :	Inauguration d'un mode de jeu en continue avec un système d'automatisme avec un ordinateur aléatoire et une IA à mémoire de coup précédent.
Séance 10 vendredi 29 mai 2026	Renan :	Ajout d'un maximum de commentaire dans le script.
	Samuel :	Amélioration final de l'IA lui permettant de jouer aléatoirement dans le cas où elle n'a pas encore détecté de paterne du joueur humain, l'a rendant imprévisible.
	Joseph :	Rien fait...
	Projet :	Finalisation du projet.
BONUS:	Renan :	Rédaction du Carnet de bord dans son intégralité. A l'aide d'un camarade d'un autre groupe, modification de l'icone de notre jeu.
	Samuel :	Beaucoup de travail personnel hors séance.
	Joseph :	A beaucoup testé les projets des autres mais a gagné l'IA sur le jeu d'échecs Version 3 !
	Projet :	PROJET DÉFINITIVEMENT ACHEVÉ !!!