



## Des Robots et Des Dalles, an III

# Une étincelle de couleurs

### Présentation

*Dans un futur intemporel, les robots d'une planète-usine oubliée depuis longtemps, se font la course pour récupérer au plus vite trois artefacts disséminés sur un immense espace dallé semé d'embûches...*

### Organisation

Nous renouvelons, pour cette édition 2016, les joutes DR2D alias Des Robots et Des Dalles.

Mais commençons par les bases.

Sur un plateau dallé, vous (un mécanoïd) devez récupérer au plus vite trois artefacts ([les trois lois de la robotique](#)) malheureusement dispersées lors d'un dysfonctionnement général. Vos concurrents ont le même objectif, soyez le plus rapide...

Ce jeu de stratégies adaptatives se pratique en RLR (réseau local restreint). Les participants munis d'un PC, d'une tablette ou d'un smartphone se confrontent sur écran géant. Vous pouvez jouer en mode autonome ou vous faire assister, en mode intelligence synthétique, par votre ordinateur. Des squelettes d'applications vous sont proposés en javascript, java et c# .

Les jours et horaires sont précisés sur cette page : <http://www.strat-num.fr/?DR2D-DA2016>

Les ressources sont hébergées à cette adresse : <http://www.strat-num.fr/da2016>

Une page 'facebook' est également disponible : <https://www.facebook.com/Les-Distractions-dAntipolis-215294585489850/>

### Inscriptions

Cette épreuve s'adresse à toute personne souhaitant découvrir ou aguerrir ses aptitudes aux stratégies numériques. Les inscriptions se font à titre individuel ou par équipe.

## Déroulement

Une présentation du jeu aura lieu fin mai et complétera les indications ci dessous.  
Les joutes finales se dérouleront vers la mi juin.

Pour l'interaction ***machines versus dr2d*** (MvsD) vous devez répondre à une série de requêtes (voir détails dans les documents ad-hoc) en implémentant un petit bout de programme dans le langage de votre choix pourvu qu'il supporte l'utilisation des webSockets HTML5. Des modèles d'implémentation (à compléter) sont disponibles en HTML/Javascript, java et c#.

Pour l'interaction ***humains versus dr2d***, (HvsD) vous disposez d'une console de commande sous forme d'une interface web. Vous agissez en bonne corrélation avec le déroulement du jeu. Vous devrez vous munir de votre propre PC avec une liaison WiFi pour vous connecter au serveur de jeu (en local). Votre navigateur web doit évidemment supporter les WebSockets/HTML5 (Testez vous sur <http://www.websocket.org/>)

Le déroulement des épreuves pourra être modifié en fonction du nombre de participants.

## Qualifications

Ce sont en fait des "mises en jambes". Chacun(e) s'essaye au jeu pour s'assurer que son programme fonctionne en mode MvsD et (/ou?) qu'il/elle maîtrise les commandes du mode HsvD. C'est l'occasion d'établir un classement en vu des rencontres de demi-finale.

A l'issue des ces qualifications, tous les mécanoïds validés poursuivent les rencontres.

## Demi-finales

Sont qualifiés pour la finale les cinq concurrents ayant acquis les trois artéfact en un minimum de temps.

## Pause récréative/gourmande/explicative

C'est le moment de faire une pause. L'ensemble des participant(e)s est invité à venir présenter (informellement) et décrire la stratégie comportementale utilisée devant quelques friandises.

## Finale

Les cinq mécanoïds sélectionnés se confrontent pour déterminer le gagnant.

## Récompenses

L'admiration des vos pairs et l'applaudissement des spectateurs.

*“Le jeu, c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé.”*

*Mark Twain*