

La nuit des RoboVampires

La nuit était tombée. De gros nuages noirs assombrissaient le ciel et empêchaient la lune de répandre sa luminosité. Nous n'étions pas seuls. Dans l'obscurité, les robovampires attendaient ...

Organisation

Les stratégies numériques s'exprimeront cette année par une programmation de petits robots autonomes en utilisant la plateforme de jeu Robocode et le langage java.

Il s'agit d'être le dernier survivant...

Les épreuves, étalées sous forme de trois rencontres, auront lieu lors de la 19ème édition des Jeux de Sophia, dans la période du 1 au 28 juin 2013.

Les jours et horaires seront précisés sur cette page

http://www.jeuxdesophia.com/index.php?option=com_epreuves&view=details&id=65 .

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.

Dépôt du robot

Une version exécutable du robot devra être envoyée par e-mail à l'adresse strategiesnumeriques@jeuxdesophia.com, au plus tard la veille de l'épreuve.

En cas de contestation, les organisateurs se réservent la possibilité de consulter le code source du robot. A cet effet, une retro-compilation (désassemblage) pourra être effectuée.

Spécifications techniques

1. Les robots doivent hériter de la classe « AdvancedRobot ». Votre code peut s'appuyer sur un nombre non restreint de classes, une par fichiers source de préférence.

Il devra avoir été compilé avec succès au préalable et être disponible sous la forme d'un fichier unique « .jar » dont la taille ne devra pas être excessive (~ < 250 Ko).

2. La taille de la zone de jeu sera de 1000 x 800

Le taux de refroidissement du canon sera de 0.1

Le temps d'inactivité sera de 30 (contre 450 par défaut).

Le nombre de tour de jeu par seconde n'est pas fixé, probablement entre 15 et 45.

3. Chaque partie sera enregistrée sous forme d'un fichier (.br) qui sera disponible pour être « éventuellement » 'rejoué' par après.

Organisation des matchs

On prévoit une douzaine de participants. Si d'aventure ce n'était pas le cas, le déroulement des épreuves pourra être modifié en fonction du nombre d'inscrits.

Le concours débutera par deux rencontres de qualifications à des dates différentes. Elles ont pour but de faire connaissance avec ses adversaires et vérifier le comportement de son robot.

A leurs issues, tous les robots seront qualifiés pour la demi-finale.

Les 5 meilleurs robots de la demi-finale seront qualifiés pour la finale.

Ces deux matchs se dérouleront le même jour, et, dans l'intervalle, l'ensemble des participant(e)s sera invité à venir présenter et décrire la stratégie comportementale de son robot.

Qualifications

Lors de chaque qualification, un match en trois manches se déroulera sous forme de mêlée.

Les robots concurrents et trois robovampires se partageront le terrain.

Chaque robovampire ne se réveillera que lorsqu'il sera touché pour la première fois par un projectile (en argent?)

Il ne doit en rester qu'un ! Le dernier survivant gagne la partie.

En cas d'ex æquo, un duel en trois manches également sera organisé pour le fun.

Demi-finale et Finale

La demie finale, en trois manches, se déroulera sous forme de mêlée.

Cette fois ci, les robots concurrents et cinq robovampires se partageront le terrain.

Les robots seront classés du dernier 'survivant' au premier 'disparu'.

Les cinq derniers survivants participeront à la finale.

En cas d'ex æquo à la cinquième position, un duel en trois manches départagera les prétendants.

Lors de la finale, Les règles restent les même qu'en demi-finale avec une petite variante, tout de même : Les robovampires sont actifs d'entrée de jeu.

Les trois derniers survivants remportent l'épreuve !

Récompenses

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

*« Je ne joue pas pour gagner ou pour perdre,
je joue pour savoir si je vais gagner ou si je vais perdre »
Alfred Capus*