

Stratégies Numériques @ Jeux de Sophia 2014



Des Robots et Des Dalles

Les mécanoïds de la planète oubliée

*Dans un futur intemporel, les robots d'une planète-usine oubliée depuis longtemps, s'ennuient...
Mais, que faire sur cet immense espace dallé, ponctué de machines-outils ?*

Organisation

Pour la vingtième édition des Jeux de Sophia, les Stratégies Numériques s'exprimeront sous la forme d'un nouveau défi : Des Robots et Des Dalles alias DR2D.

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...

Deux modes de participation sont prévus : machines versus dr2d et humains versus dr2d.

Les jours et horaires sont précisés sur cette page :

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

Les ressources sont hébergées à cette adresse : <http://www.strat-num.fr/j2s2014/>

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 au début du mois de juin et complétera les indications ci dessous.

Afin de faire connaissance avec ses adversaires et vérifier que tout fonctionne comme prévu,, il y aura probablement une rencontre virtuelle (à repréciser).

La rencontre décisive se déroulera deux semaines après la présentation.

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. Un modèle d'implémentation (partiel) sera disponible en HTML/Javascript.

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/>)

On prévoit une douzaine de participants. Cependant, le déroulement des épreuves pourra être modifié en fonction du nombre d'inscrits.

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 HvsD. C'est l'occasion d'établir un classement pour former les groupes qui vont se rencontrer en demi-finale.

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

Demi-finales

Chaque participant peut au choix concourir en interaction MvsD ou HvsD. L'interaction MvsD demandant plus d'implication, les joueurs l'utilisant se verront attribuer un -bonus classement-.

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 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.

« La vie n'a qu'un charme vrai : c'est le charme du Jeu.
Mais s'il nous est indifférent de gagner ou de perdre ? »
Journaux intimes , *Baudelaire*