

Première
Diapo llinaire

Première Diapo sitif

Première
Diapo tion magique

Première
Diapo strophe

Première Diapo logie

Première

Diapo terie

Première
Diapo litesse

Première
Diapo litique

Première

Diapo gnon

Première
Diapo ser

Prologon 2025

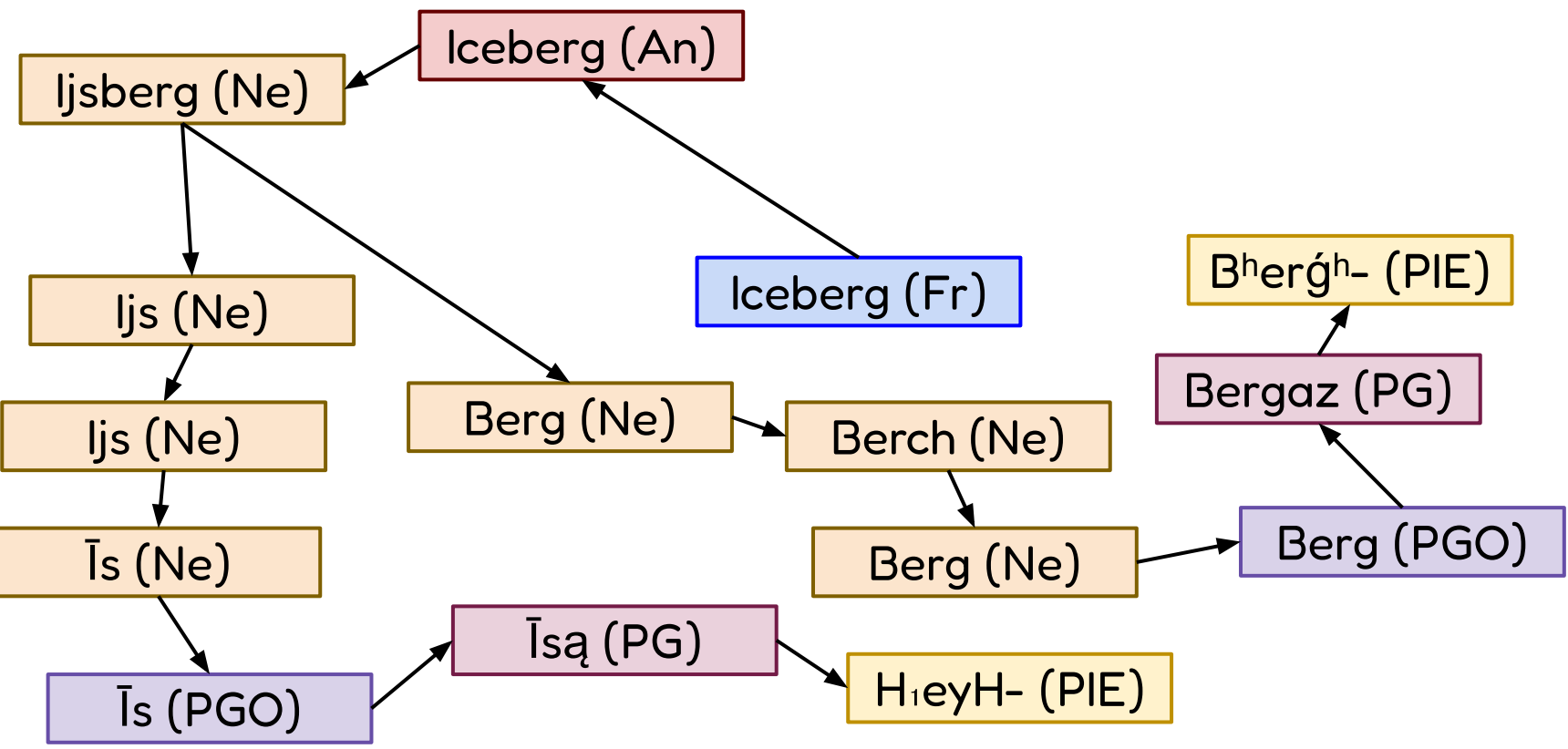


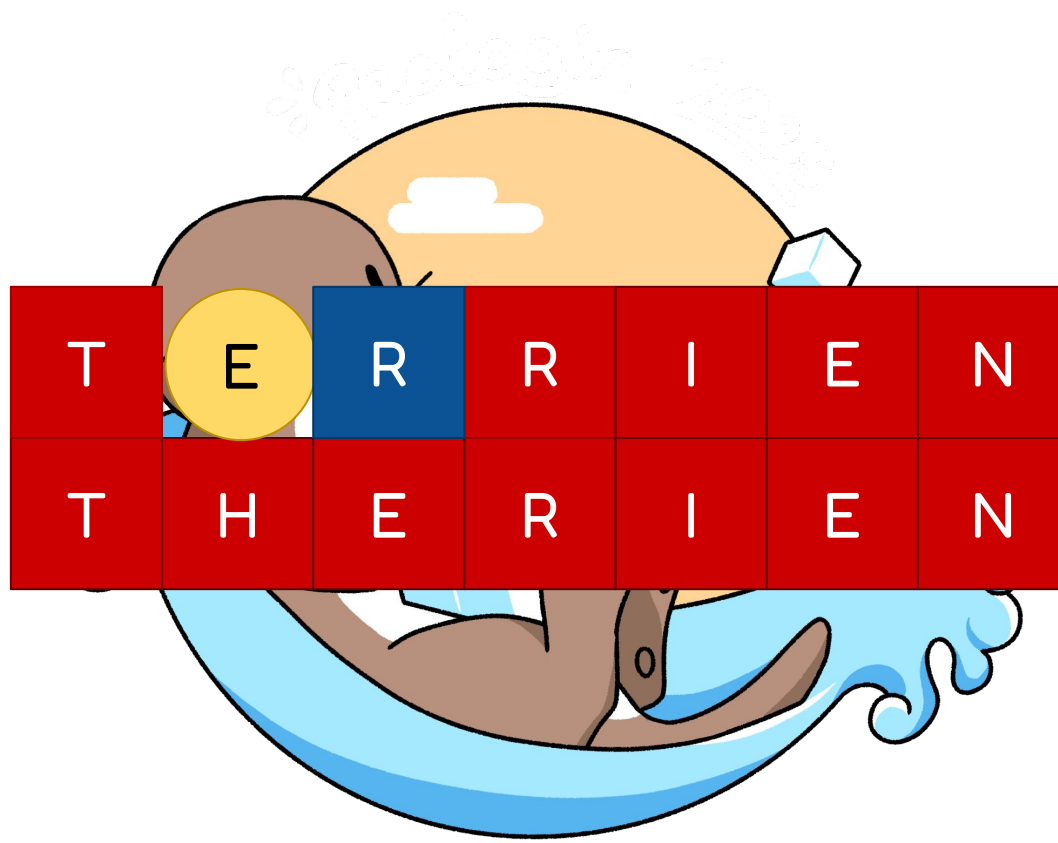
Bateau

Iceberg

DANGER !

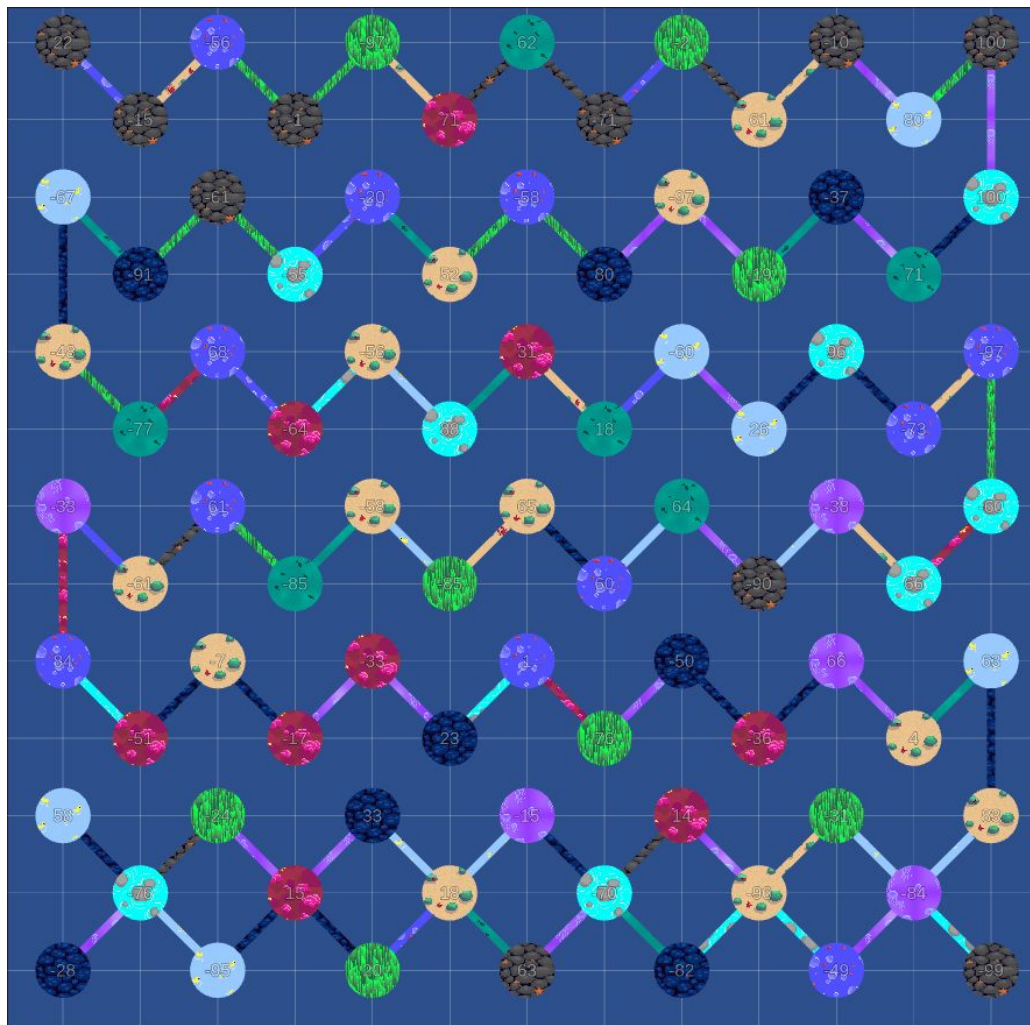
**Quels dangers offrent
les icebergs sur les
routes maritimes ?**





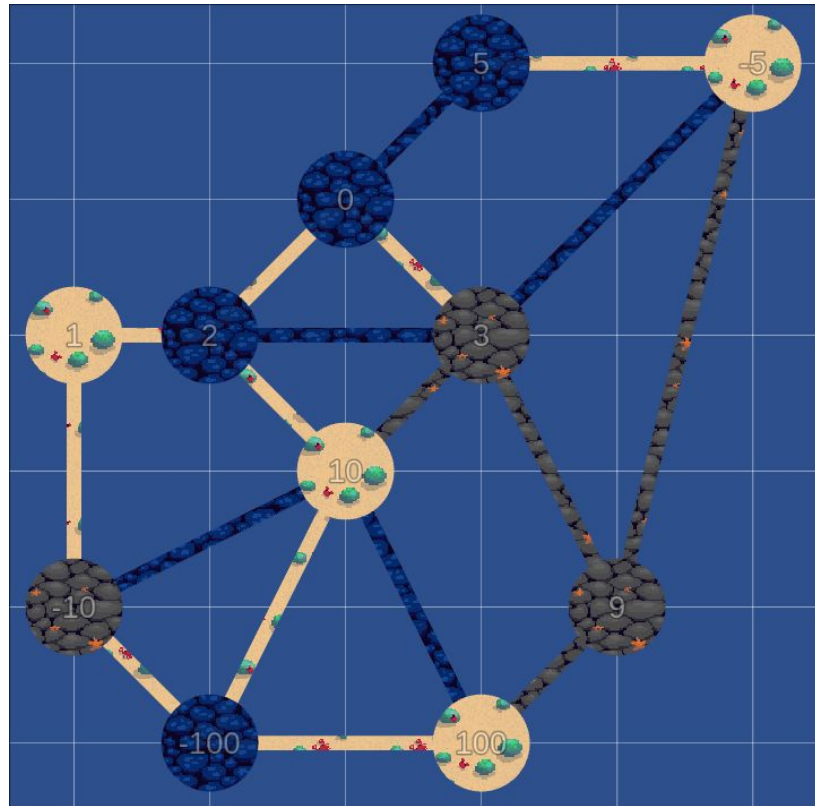


Carte

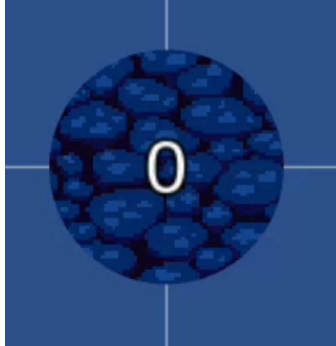


Règles du jeu

- Capturer des arêtes
- Former des cycles pour gagner des points
- Avoir un score supérieur à celui de l'adversaire à la fin de la partie

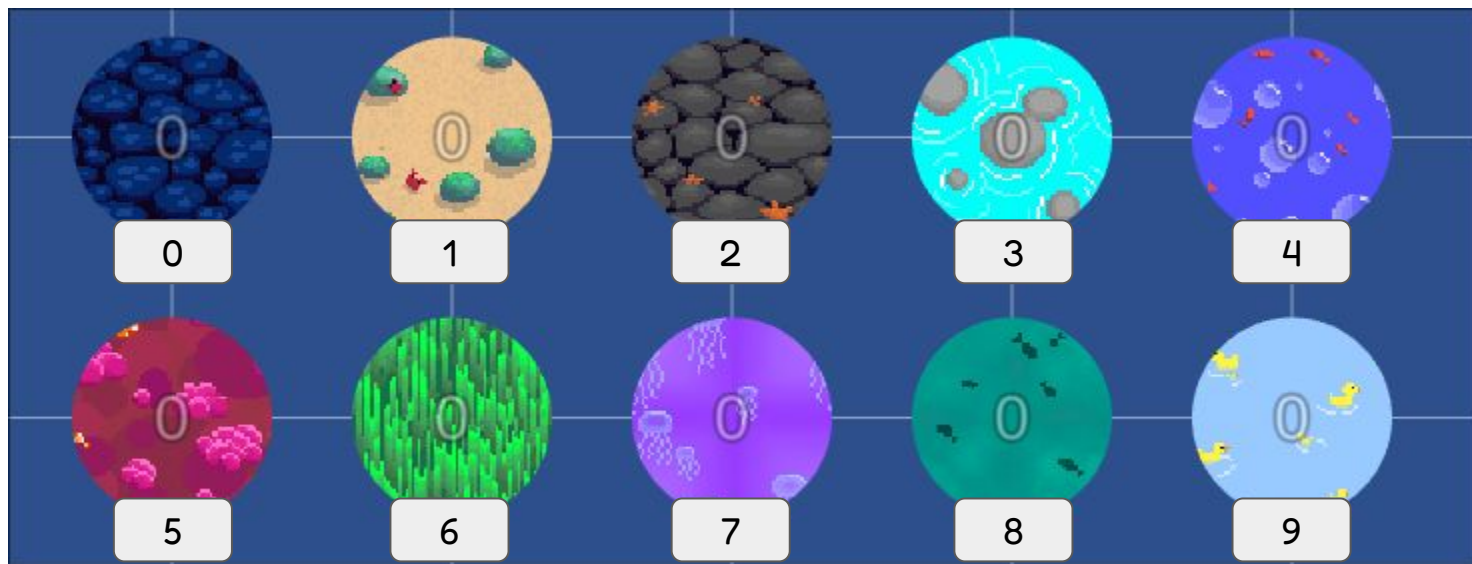


Carte : nœuds



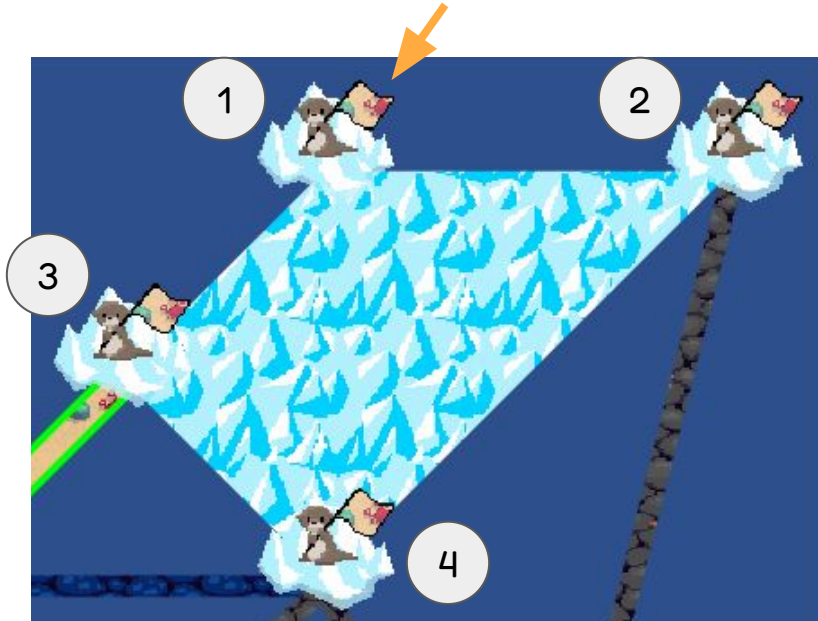
- Identifiant (int)
- Couleur (int)
- Gain (int)
- Coordonnées (int, int)
- ID représentant (int)

Carte : noeuds



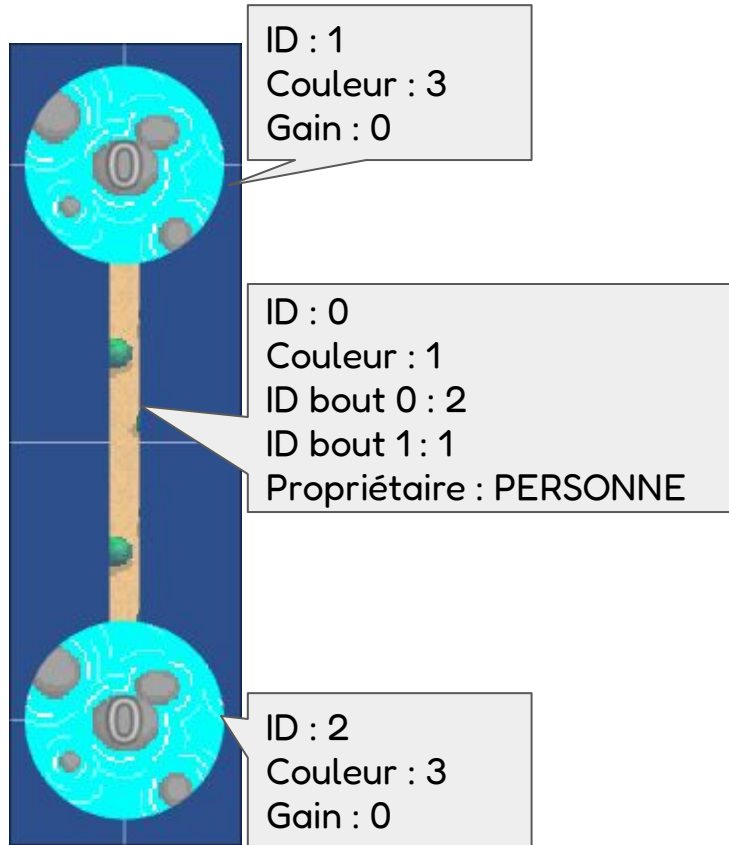
Carte : iceberg

Représentant



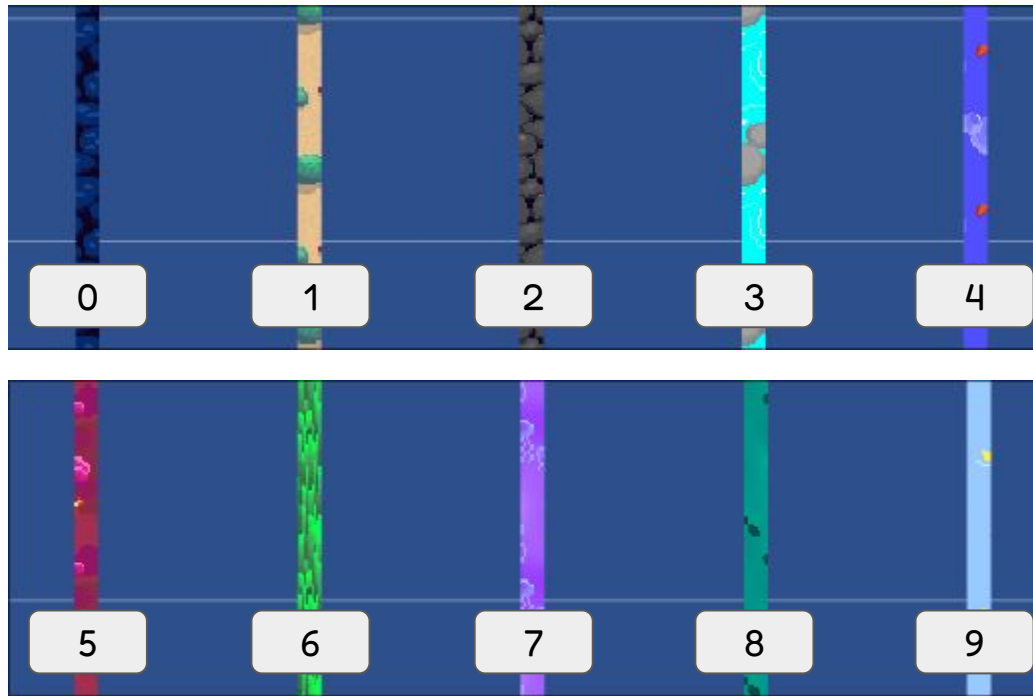
- Ensemble non vide de nœud(s)
- Représenté par le représentant

Carte : arêtes



- Identifiant (int)
- Couleur (int)
- ID bout 0 (int)
- ID bout 1 (int)
- Propriétaire

Carte : arêtes



Liste des actions

- capturer_arete

Capture

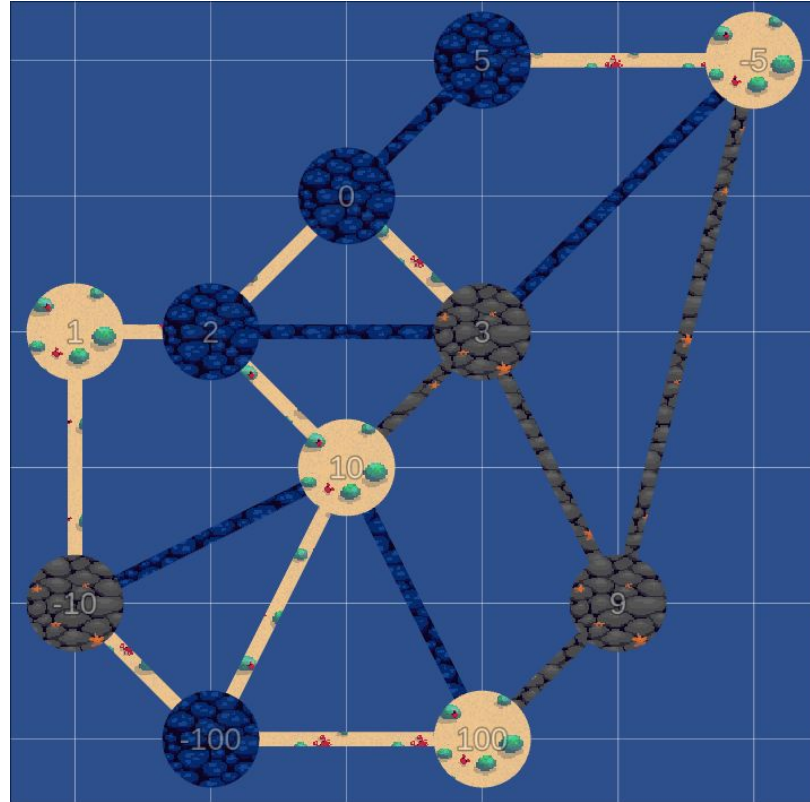


ça sert à rien

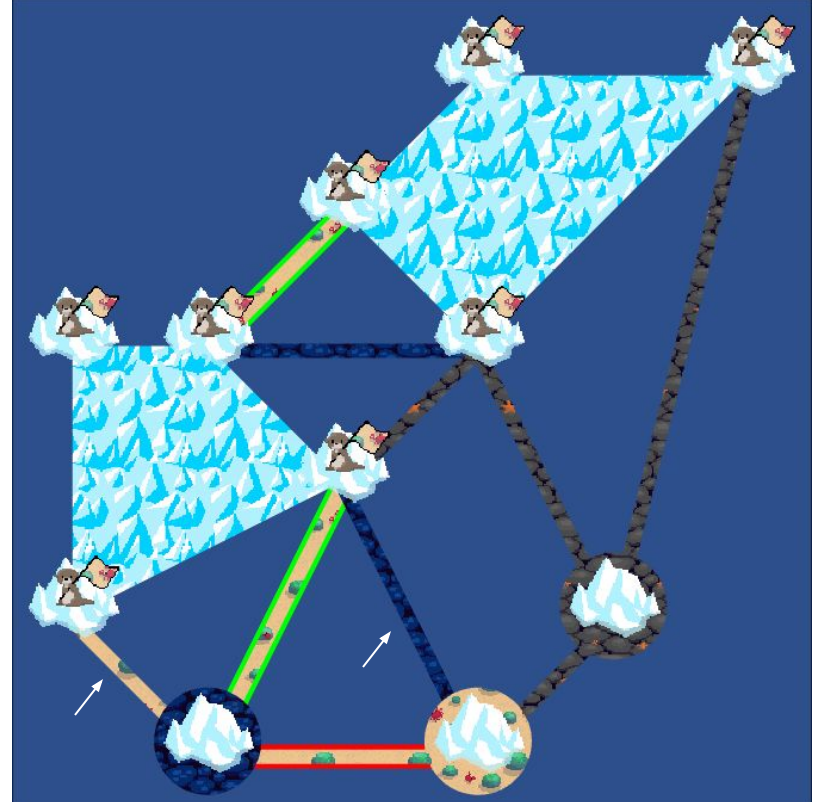
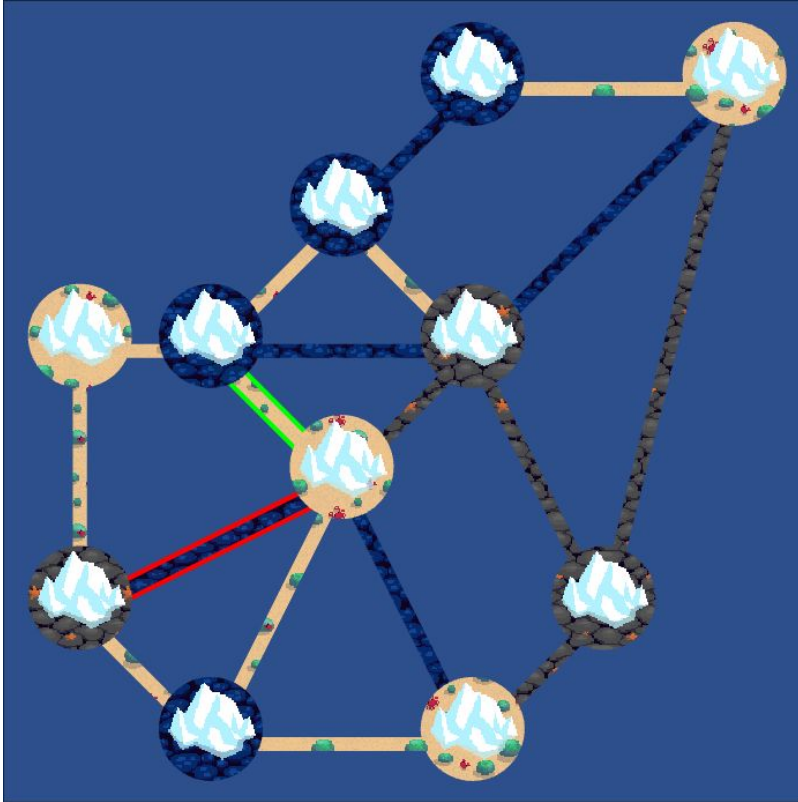
Les PROLO

**Procédure Régissant les Obligations
sur les Liaisons Océaniques**

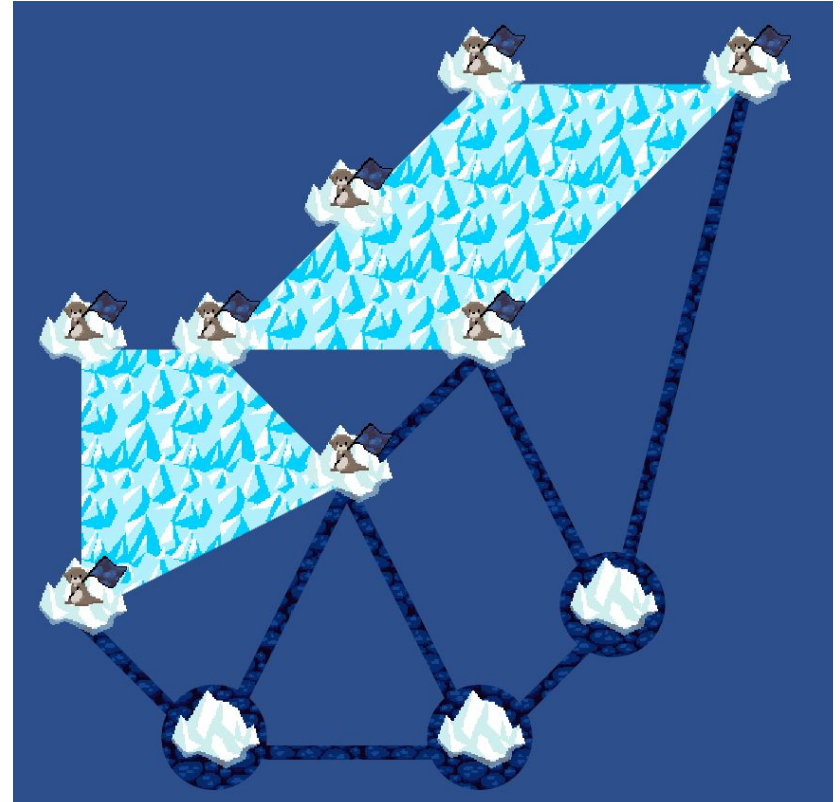
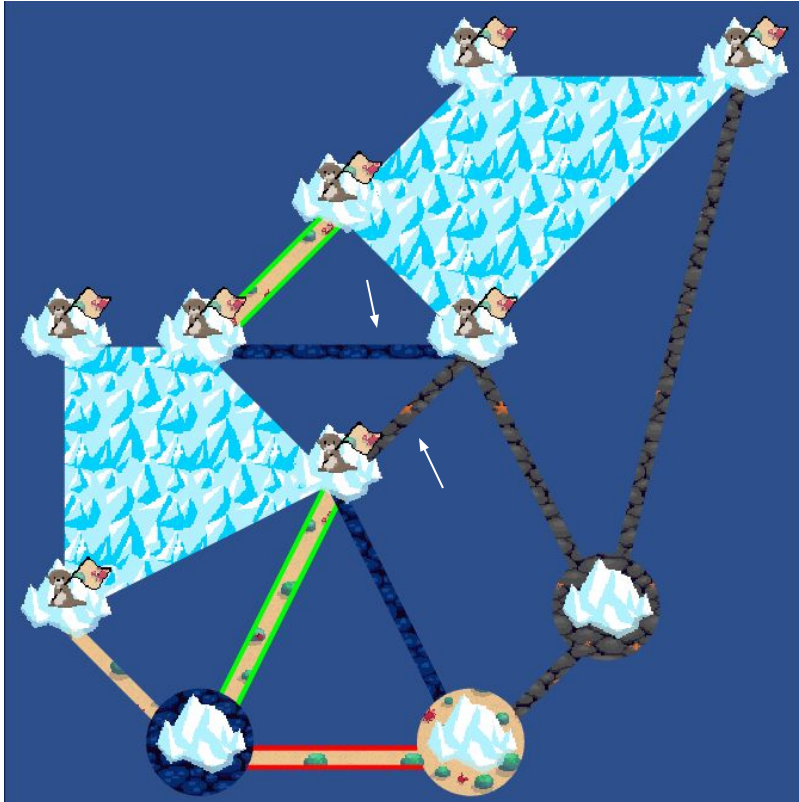
Règles de capture : Article 1 – Liaisons respectueuses



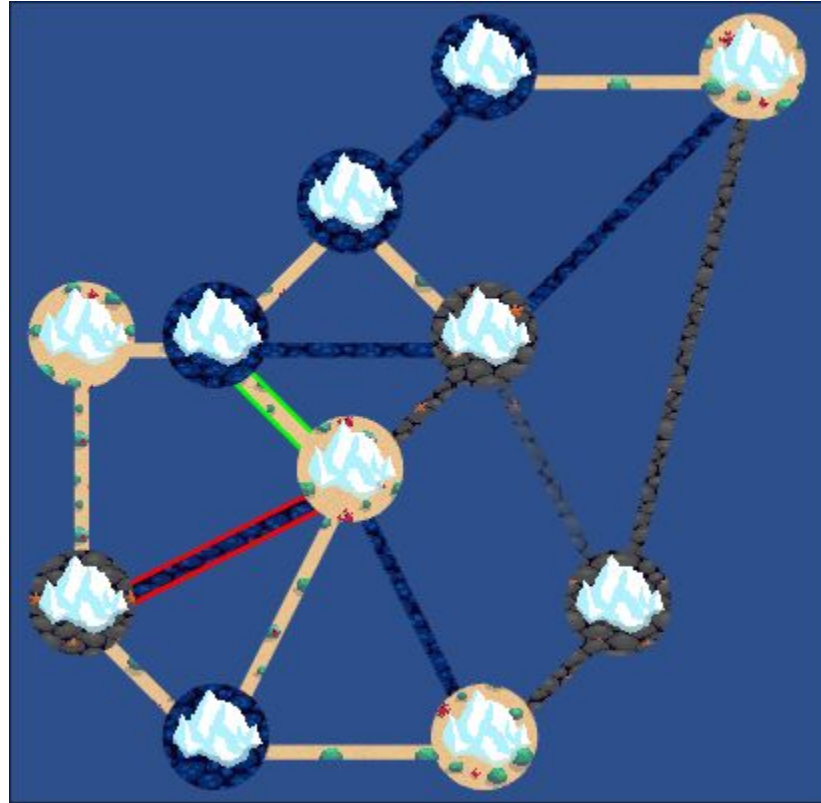
Règles de capture : Article 2 – Surcharge des icebergs



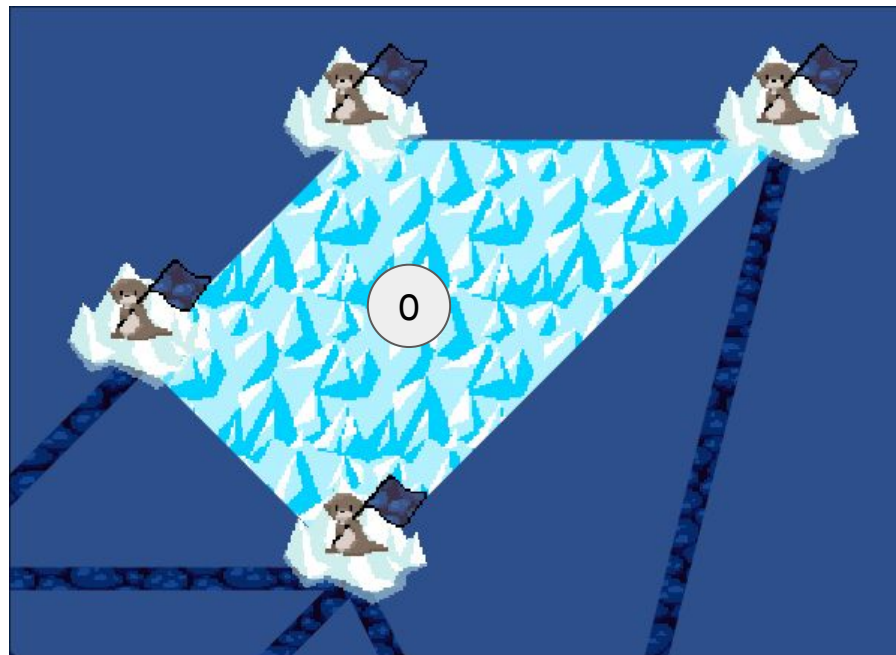
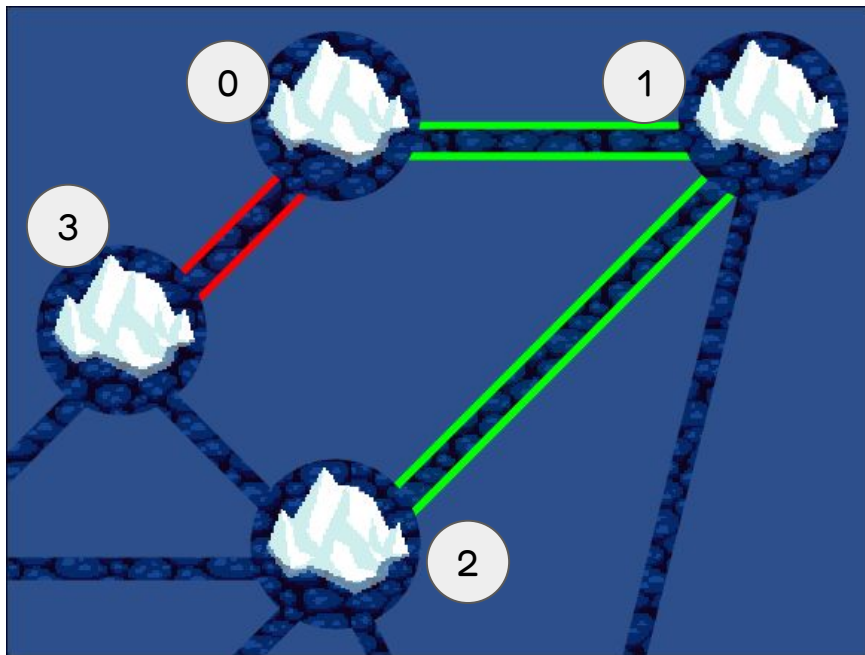
Règles de capture : Article 3 – Liaisons inutiles



Règles de capture : Article 4 – Conditionnement adverse



Contraction





0

J1



J2

0



Logs

-  (ID : 2)
-  (ID : 0)

Tour 5

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 16](#)

Les prochaines couleurs disponibles sont :

-  (ID : 2)
-  (ID : 1)

Tour 6

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 3](#)

Les prochaines couleurs disponibles sont :

-  (ID : 1)
-  (ID : 2)

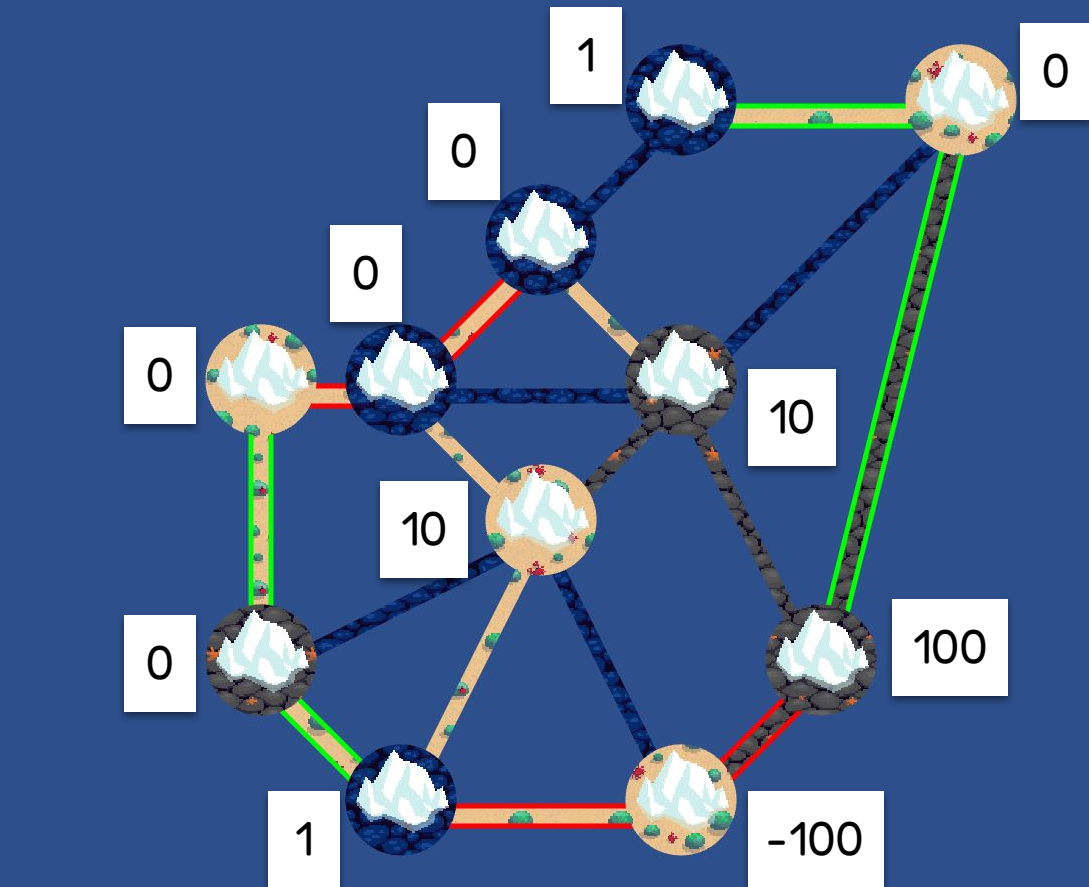
Tour 7

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 4](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.45, y: -3.59





2

J1



J2

0



Logs

-  (ID : 2)
-  (ID : 1)

Tour 6

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 3](#)

Les prochaines couleurs disponibles sont :

-  (ID : 1)
-  (ID : 2)

Tour 7

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 4](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 8

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 1](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 0, 2, 4, 3, 7, 9, 10, 8, 1 ont été fusionnés sous le noeud 0.

x: -5.45, y: -3.59





0

J1



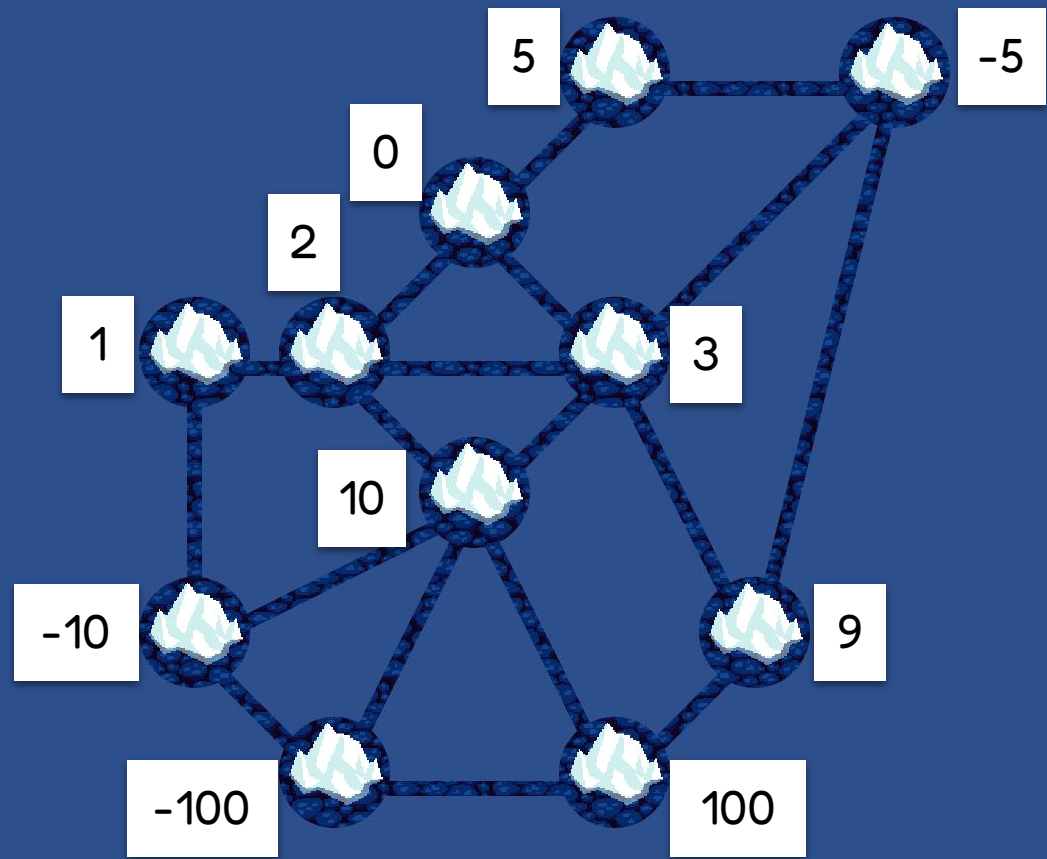
J2

0



Logs

x: -5.65, y: -3.68





0

J1



J2

0



Logs

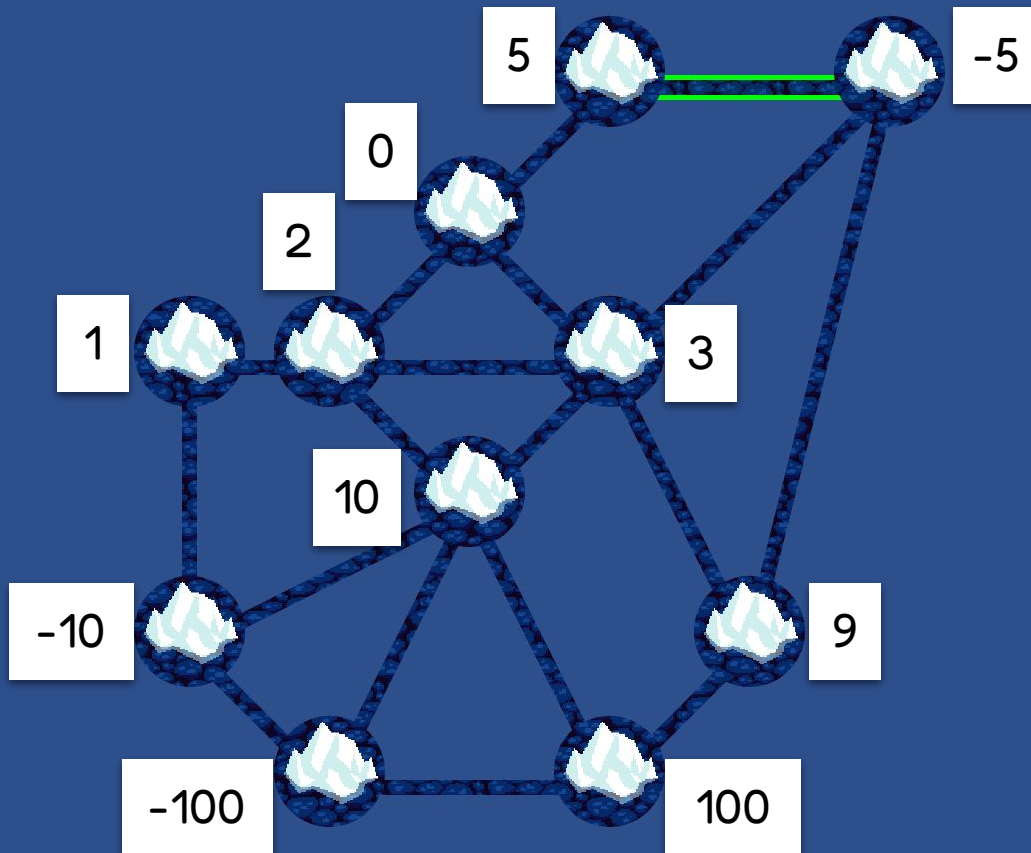
Tour 0

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 0](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





0

J1



J2

0



Logs

Tour 0

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 0](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

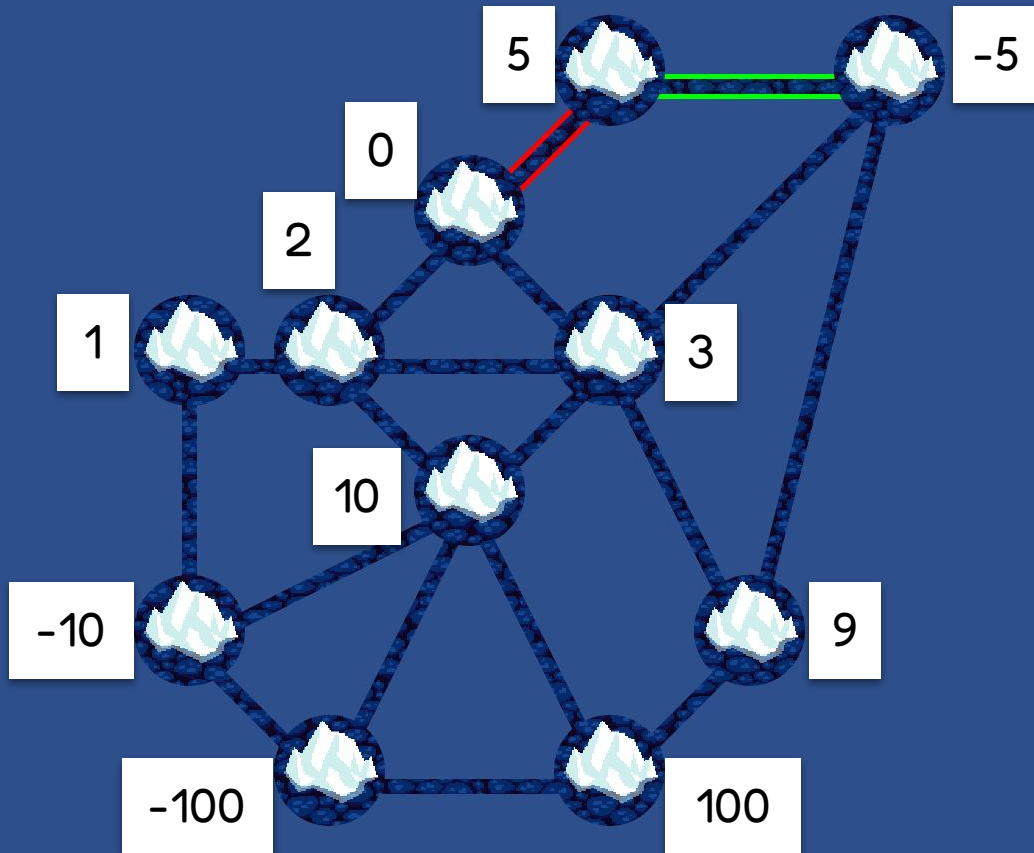
Tour 1

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 1](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





0

J1



J2

0



Logs

Tour 0

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 0](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 1

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 1](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

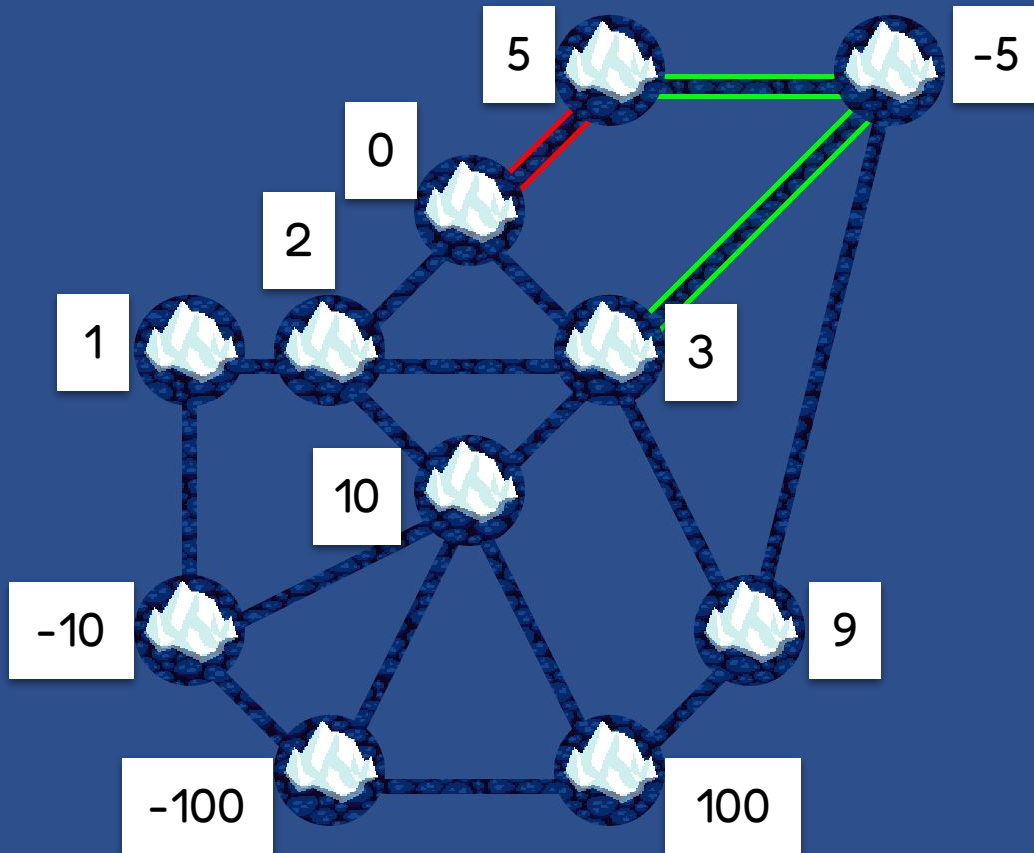
Tour 2

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 2](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





0

J1



J2

3



Logs

Tour 0

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 0](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 1

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 1](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 2

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 2](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 3

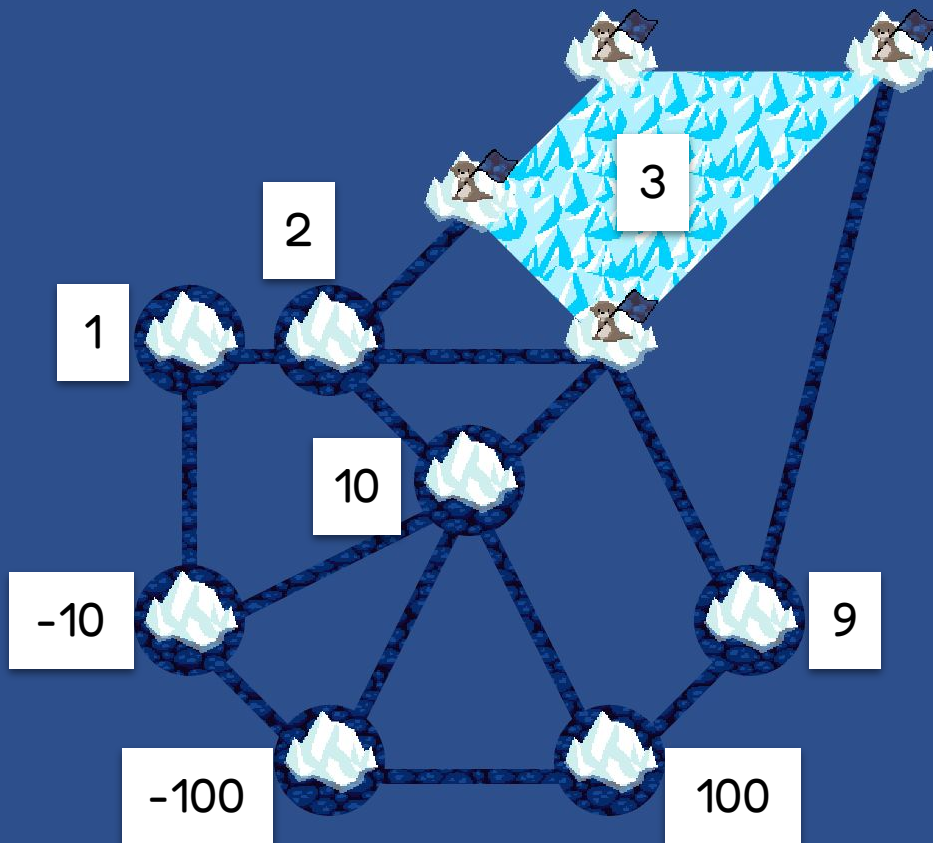
Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 5](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 2, 5, 1, 0 ont été fusionnés sous le noeud 0.

x: -5.65, y: -3.68





0

J1



J2

3



Logs

Tour 1

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 1](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 2

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 2](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 3

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 5](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 2, 5, 1, 0 ont été fusionnés sous le noeud 0.

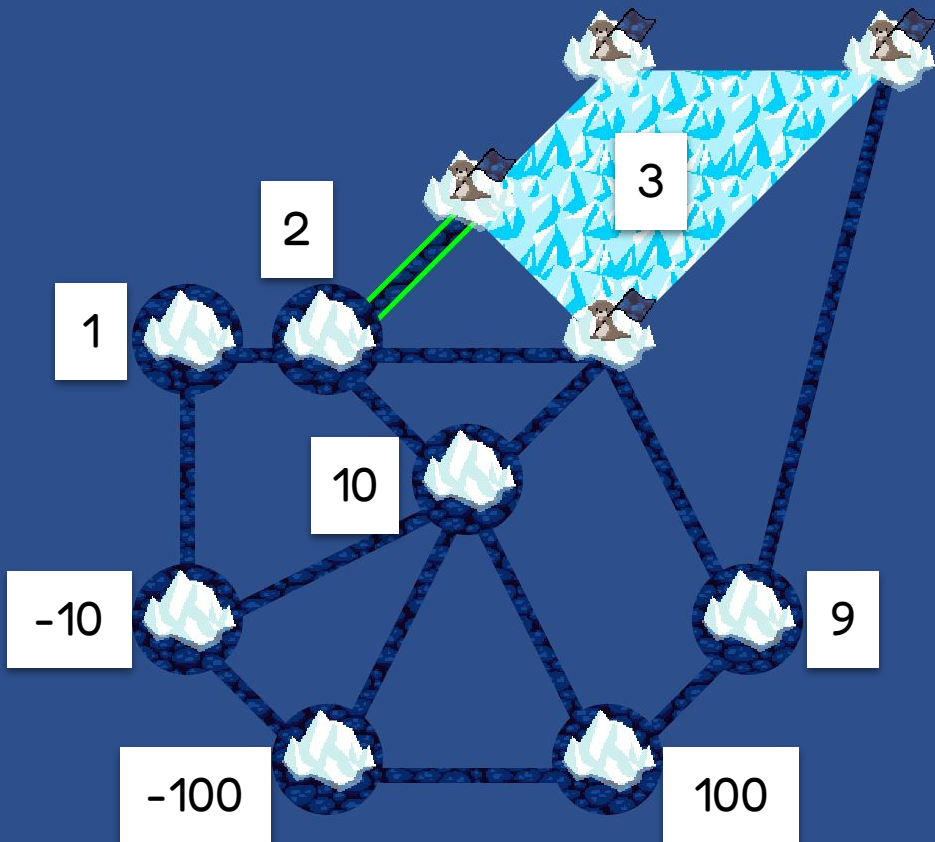
Tour 4

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 4](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





0

J1



J2

3



Logs

Tour 2

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 2](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 3

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 5](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 2, 5, 1, 0 ont été fusionnés sous le noeud 0.

Tour 4

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 4](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

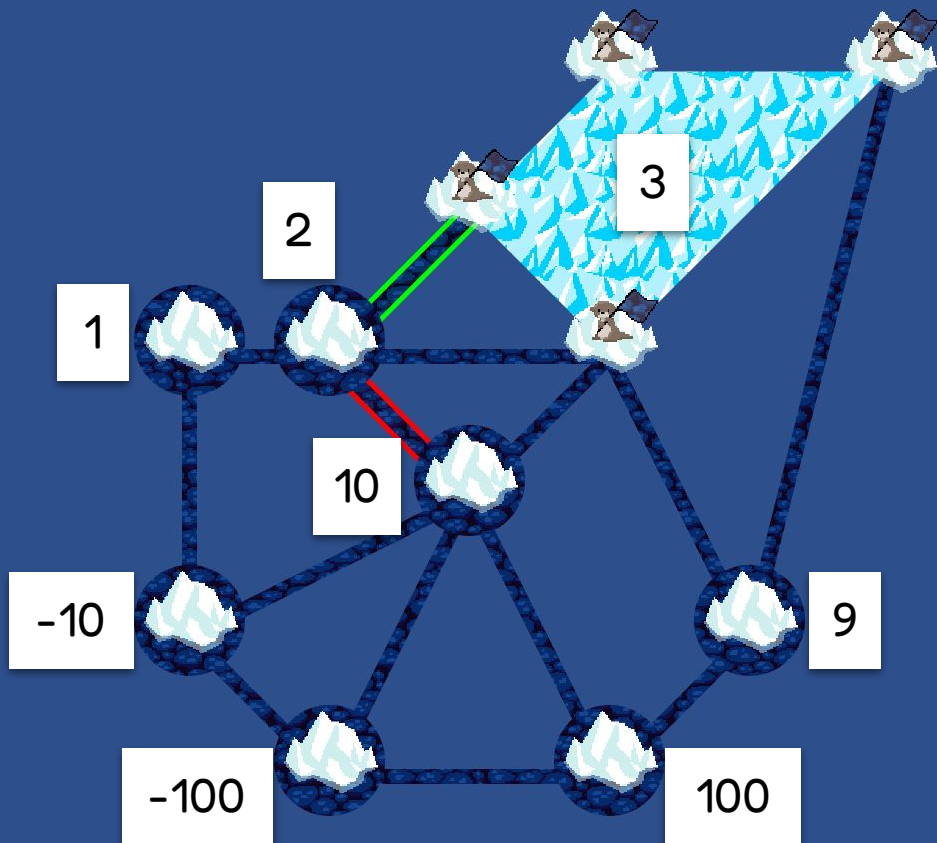
Tour 5

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 9](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





15

J1



J2

3



Logs

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 5](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 2, 5, 1, 0 ont été fusionnés sous le noeud 0.

Tour 4

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 4](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 5

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 9](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 6

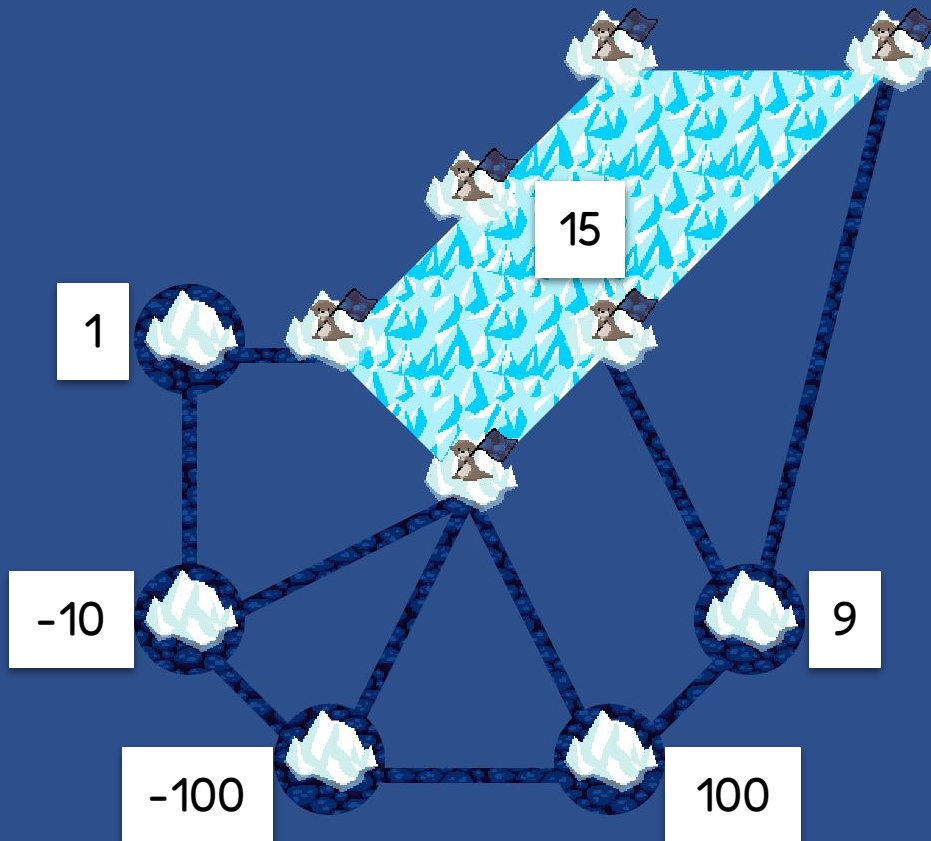
Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 10](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 6, 4, 2, 0, 1, 5 ont été fusionnés sous le noeud 0.

x: -5.65, y: -3.68





J1



J2

3

1

15

-10

9

-100

100



- (ID : 0)



15

J1



J2

3



Logs

Tour 5

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 9](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 6

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 10](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 6, 4, 2, 0, 1, 5 ont été fusionnés sous le noeud 0.

Tour 7

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 6](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

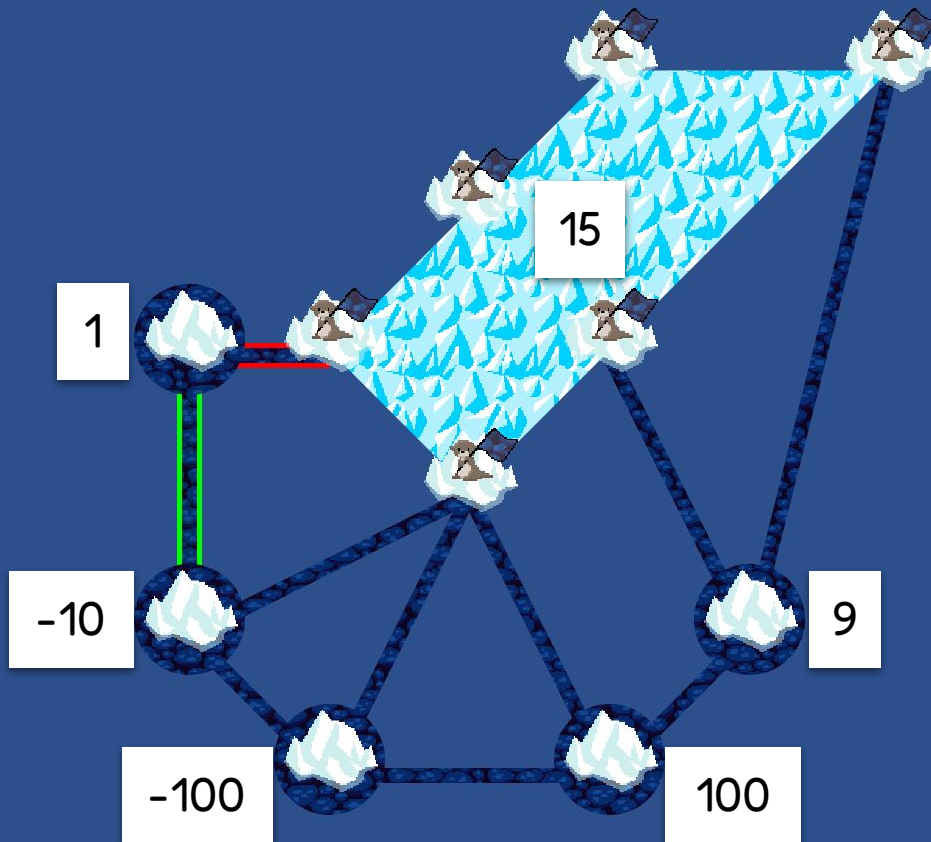
Tour 8

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 8](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





15

J1



J2

3



Logs

Tour 6

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 10](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 6, 4, 2, 0, 1, 5 ont été fusionnés sous le noeud 0.

Tour 7

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 6](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 8

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 8](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

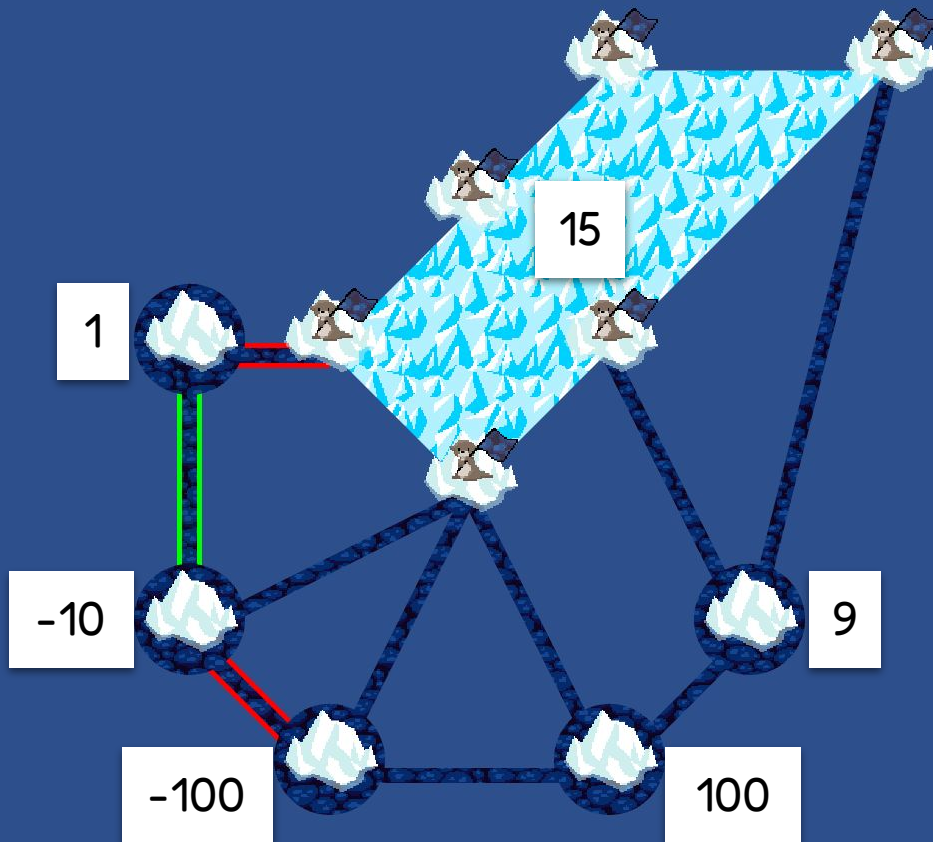
Tour 9

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 15](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





15

J1



J2

3



Logs

Tour 7

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 6](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 8

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 8](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 9

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 15](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

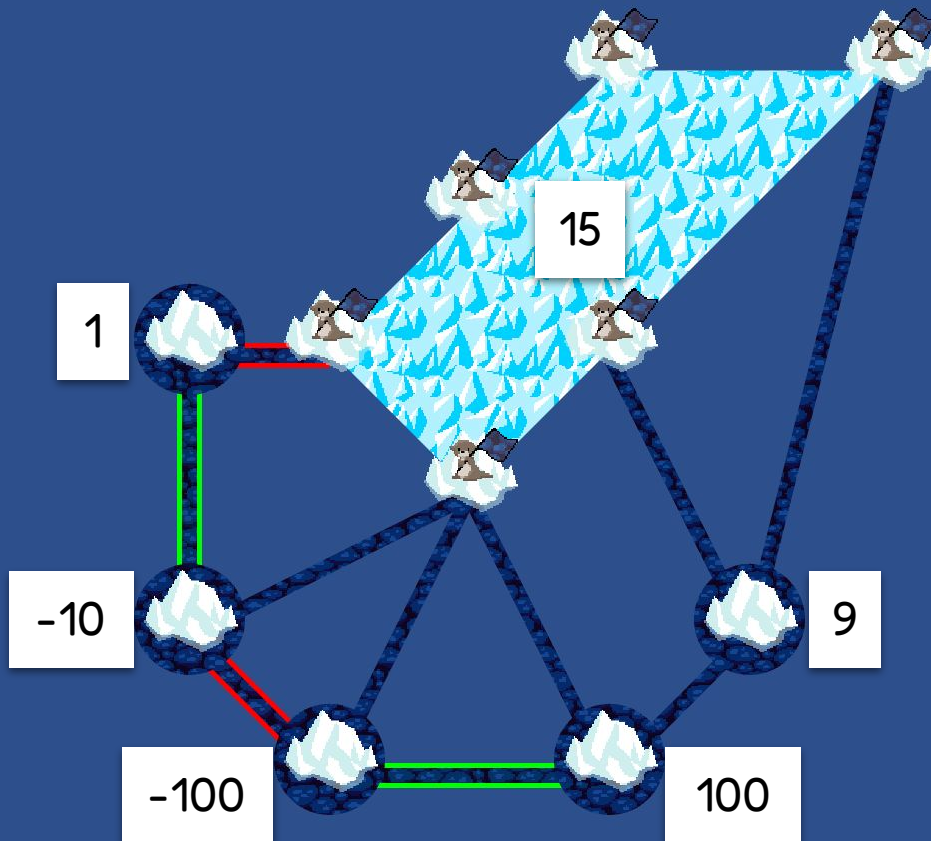
Tour 10

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 17](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





15

J1



J2

3



Logs

Tour 8

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 8](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 9

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 15](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 10

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 17](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

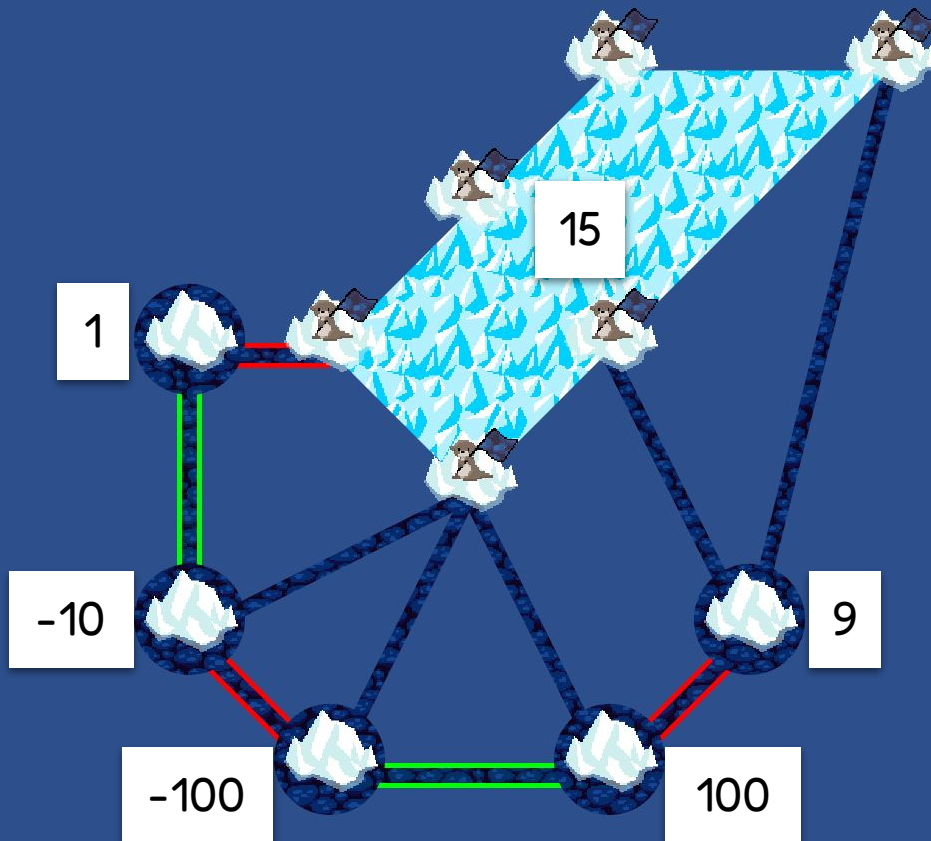
Tour 11

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 16](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

x: -5.65, y: -3.68





30

J1



J2

3



Logs

Tour 9

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 15](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 10

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 17](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 11

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 16](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 12

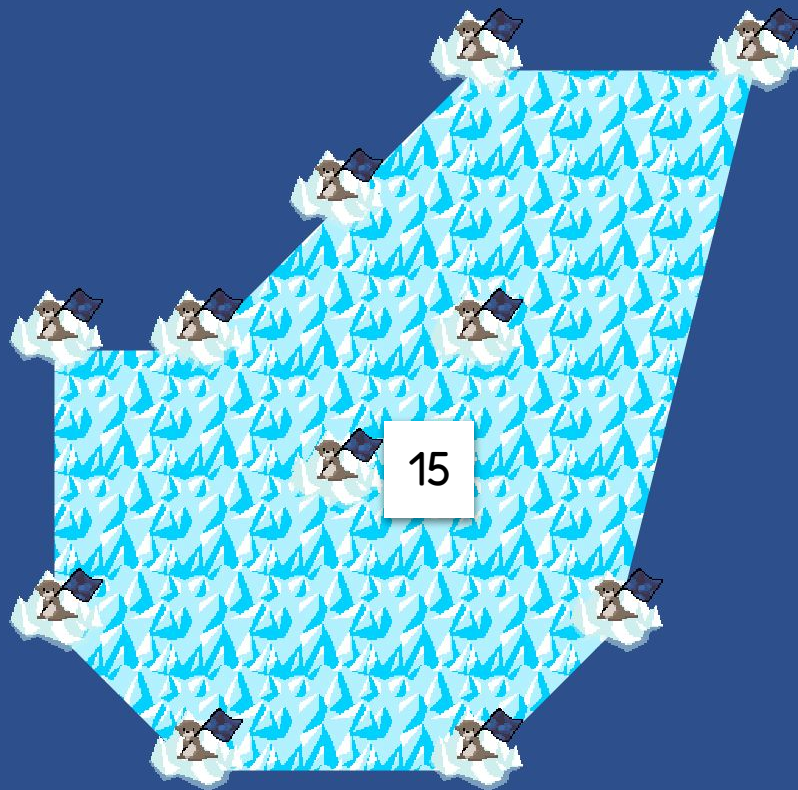
Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 3](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 8, 10, 9, 7, 3, 4, 2, 0, 1 ont été fusionnés sous le noeud 0.

x: -5.65, y: -3.68



Voilà, questions ?



0

J1



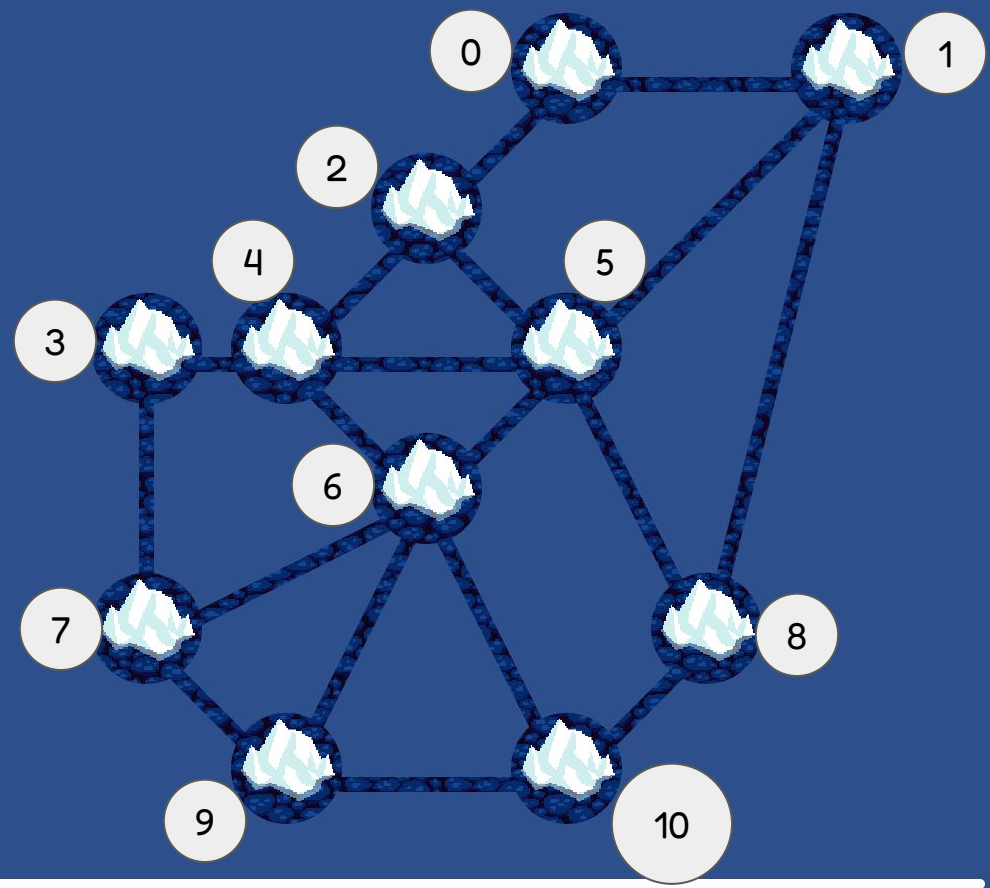
J2

0



Logs

x: -5.65, y: -3.68



***Maintenant,
le vrai thème***



En fait c'était pas tout

Exemple suivant



15

J1



J2

3



Logs

Les noeuds 2, 5, 1, 0 ont été fusionnés sous le noeud 0.

Tour 4

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 10](#)

Les prochaines couleurs disponibles sont :

-  (ID : 2)
-  (ID : 1)

Tour 5

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 9](#)

Les prochaines couleurs disponibles sont :

-  (ID : 0)
-  (ID : 1)

Tour 6

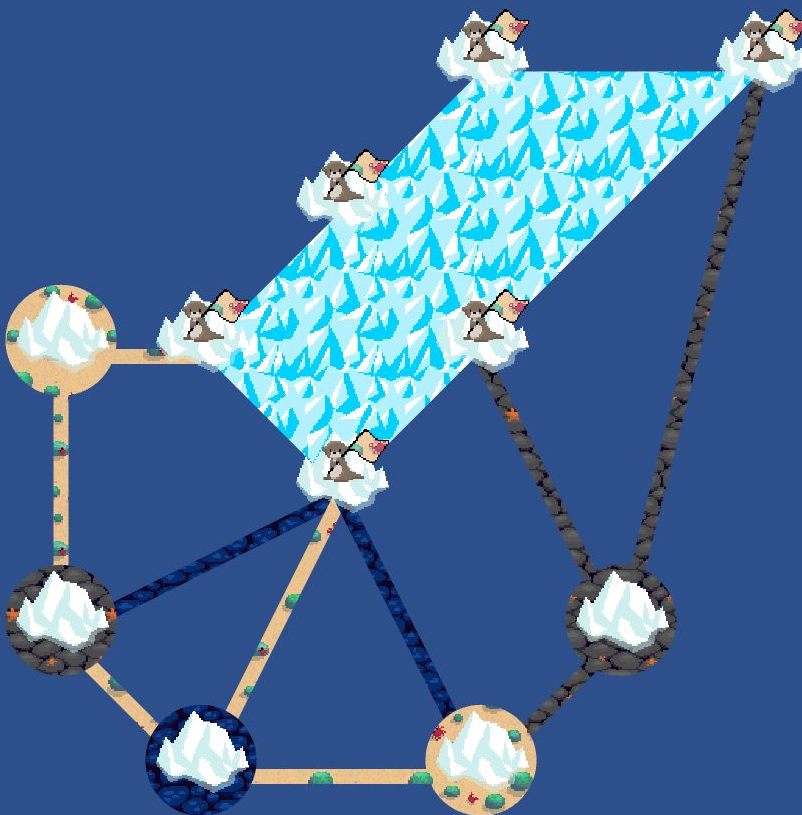
Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 4](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 4, 6, 5, 1, 0, 2 ont été fusionnés sous le noeud 0.

x: -5.57, y: -3.56



Exemple suivant



2

J1



J2

0



Logs

-  (ID : 2)
-  (ID : 1)

Tour 6

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 3](#)

Les prochaines couleurs disponibles sont :

-  (ID : 1)
-  (ID : 2)

Tour 7

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 4](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 8

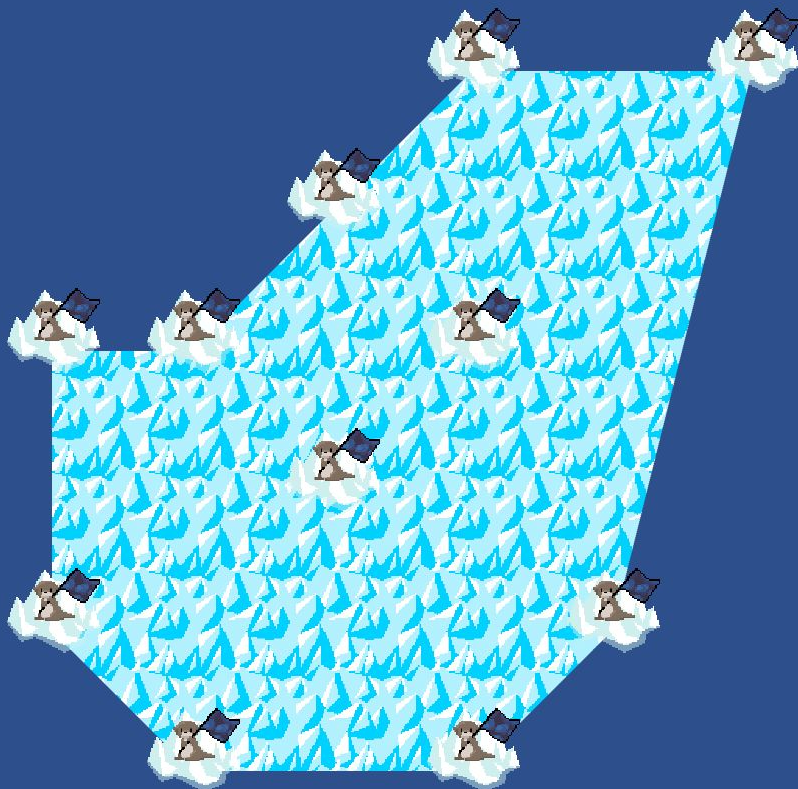
Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 1](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 0, 2, 4, 3, 7, 9, 10, 8, 1 ont été fusionnés sous le noeud 0.

x: -5.45, y: -3.59



Voilà, questions ?



30

J1



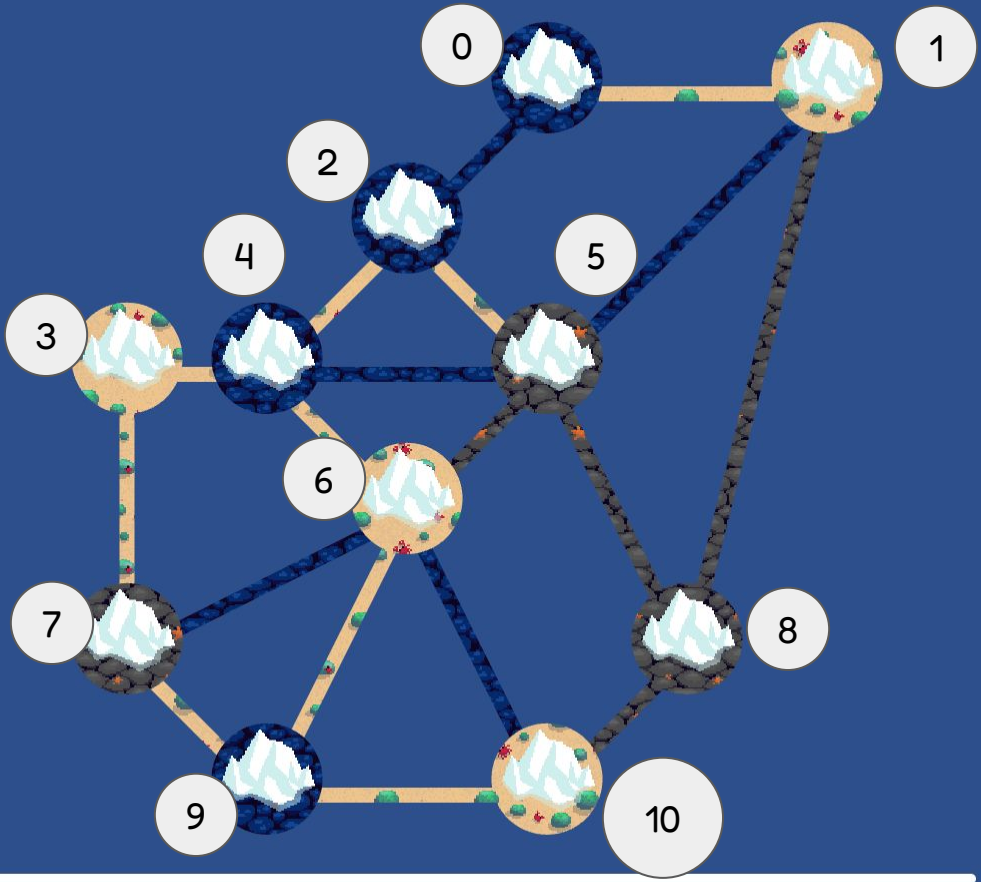
J2

3



Logs

x:-5.57,y:-3.56





11

J1



J2

0



Logs

Tour 5

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 6](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 6

Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 8](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 7

Le *joueur 2* a sélectionné [l'arête 12](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Tour 8

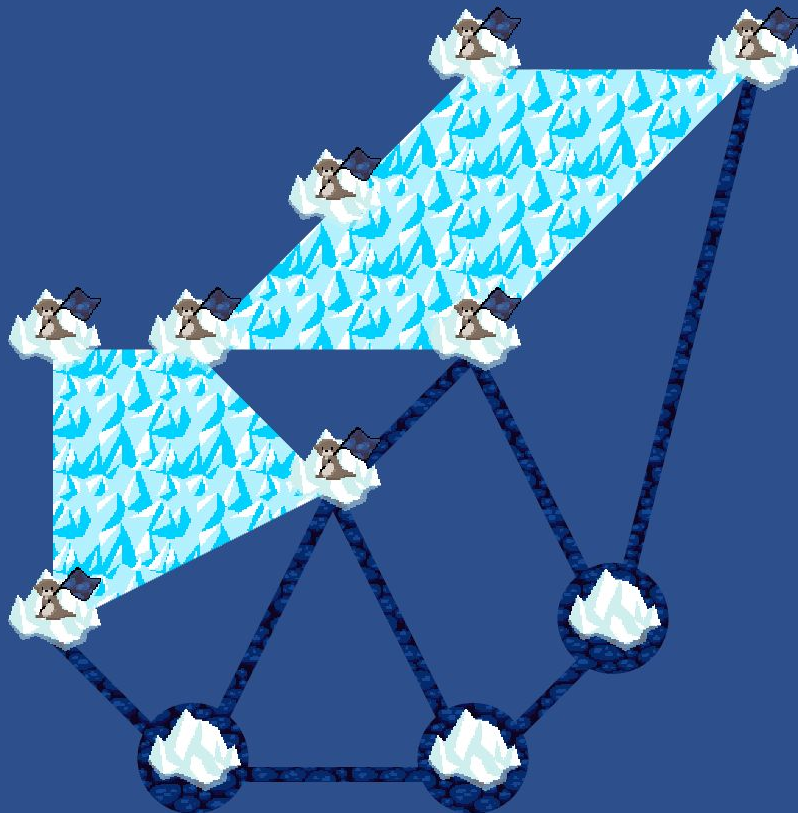
Le *joueur 1* a sélectionné [l'arête 9](#)

La prochaine couleur disponible est :

-  (ID : 0)

Les noeuds 6, 7, 3, 4, 5, 1, 0, 2, 4 ont été fusionnés sous le noeud 0.

x: -5.54, y: -3.6



Pénalités

- Si un joueur ne capture pas pendant son tour
- Si un joueur ne peut pas capturer pendant son tour (piège)
- 3 pénalités = PERDU !

Fin de partie

- Plus aucune arête n'est prenable pour les 2 joueurs
- Un joueur atteint 3 pénalités
- Un joueur s'est fait piéger et a un score strictement plus petit que celui de son adversaire

Voilà, questions ?



0

J1



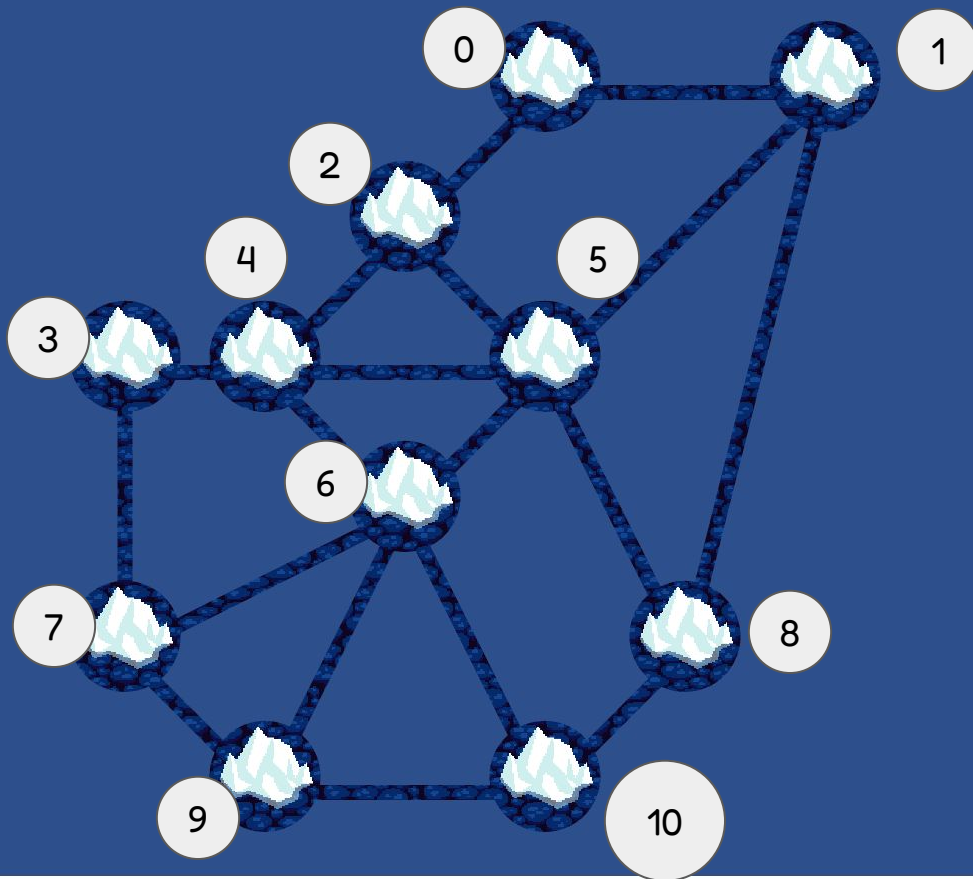
J2

0



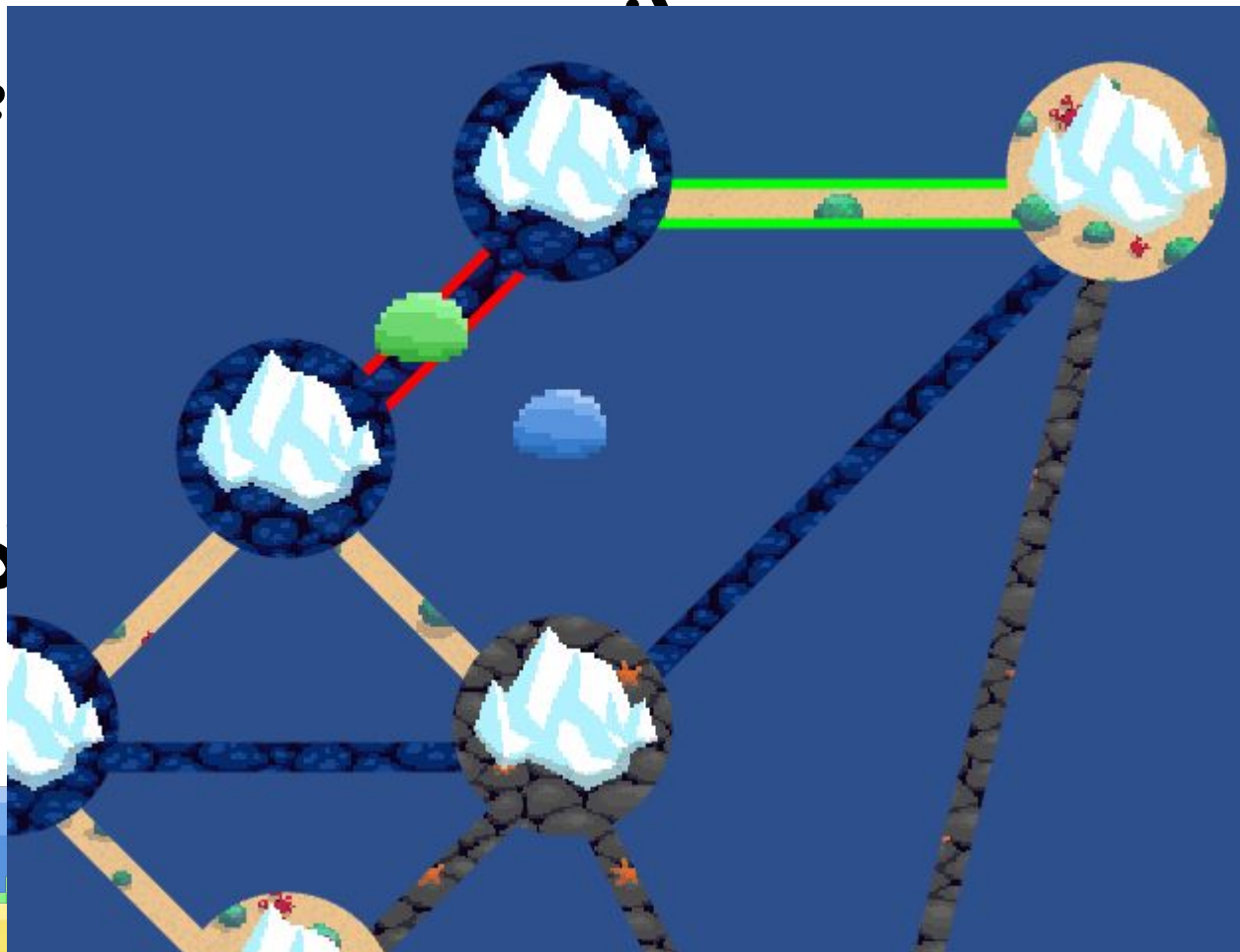
Logs

x: -5.54, y: -3.6



Cailloux de

Sur des ca



Si !

Champion et déroulé d'une partie

```
{-# LANGUAGE ForeignFunctionInterface #-}
```

```
-- This file was generated by stechec2-generator. DO NOT EDIT.
```

```
module Champion where
```

```
import Api
```

```
-- Fonction appelée au début de la partie.
```

```
partie_init :: IO ()
```

```
partie_init = return () -- TODO
```

```
-- Fonction appelée à chaque tour.
```

```
jouer_tour :: IO ()
```

```
jouer_tour = return () -- TODO
```

```
-- Fonction appelée à la fin de la partie.
```

```
partie_fin :: IO ()
```

```
partie_fin = return () -- TODO
```

```
hs_partie_init = partie_init
```

```
foreign export ccall hs_partie_init :: IO ()
```

```
hs_jouer_tour = jouer_tour
```

```
foreign export ccall hs_jouer_tour :: IO ()
```

```
hs_partie_fin = partie_fin
```

```
foreign export ccall hs_partie_fin :: IO ()
```

!

~~**TODOUTILS**~~

LIVE DEMO

Tournois

- Vendredi 16h42* (tournoi test)
- Vendredi 19h42*
- Samedi 00h42*
- Samedi 11h42*
- Samedi 18h42*
- Samedi 23h42* (tournoi final)

*Prévisions non contractuelles

Jury

- Seulement le dernier tournoi compte (samedi 23h42*)
- Les 10* premiers : entretiens (dimanche à partir de 8h30**)
- Remise des prix (dimanche midi)

*Prévisions non contractuelles

**Prévisions très contractuelles

Les orgas

On est là pour aider :

- Sur le sujet
- Sur la technique (outils, débogage, ordinateurs...)
- Mais pas sur l'algo

Voici Lou.

Lou fait un champion en Java.

Lou remarque un comportement étrange.

Ainsi, Lou demande à un organisateur de l'aide.

Lou a trouvé un bogue et a averti les organisateurs.

Lou a soumis son champion avant le premier tournoi.

Puisque Lou a soumis son champion, les organisateurs ont remarqué que le Java ne fonctionnait pas.

Bravo Lou !

Soyez comme Lou.



Histoire basée sur des non-faits réels (l'année dernière)

Des questions ?

Nos conseils

- Lisez bien le sujet et les menus d'aide et la doc
- Testez bien les contractions
- Jouez des parties à la main
- Pas de PHP ou JS
- Soumettez un champion au premier tournoi
- Douchez-vous

Partie animation