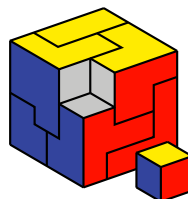


Livret du candidat

Prologin
2018



Bienvenue à la finale Prologin !

La finale, c'est une compétition où tu vas programmer une intelligence artificielle pour jouer à un jeu multijoueur. C'est aussi un week-end unique pour t'amuser et te détendre en compagnie de passionnés d'informatique comme toi !

En effet, tu ne vas pas passer 36 heures seul face à ton écran. Pour te changer les idées entre deux lignes de code, l'équipe Prologin a prévu de nombreuses activités en dehors des salles machines. Tu as à ta disposition une salle de musique, une salle de jeux vidéo, des jeux de société ainsi que pleins d'autres choses à découvrir !

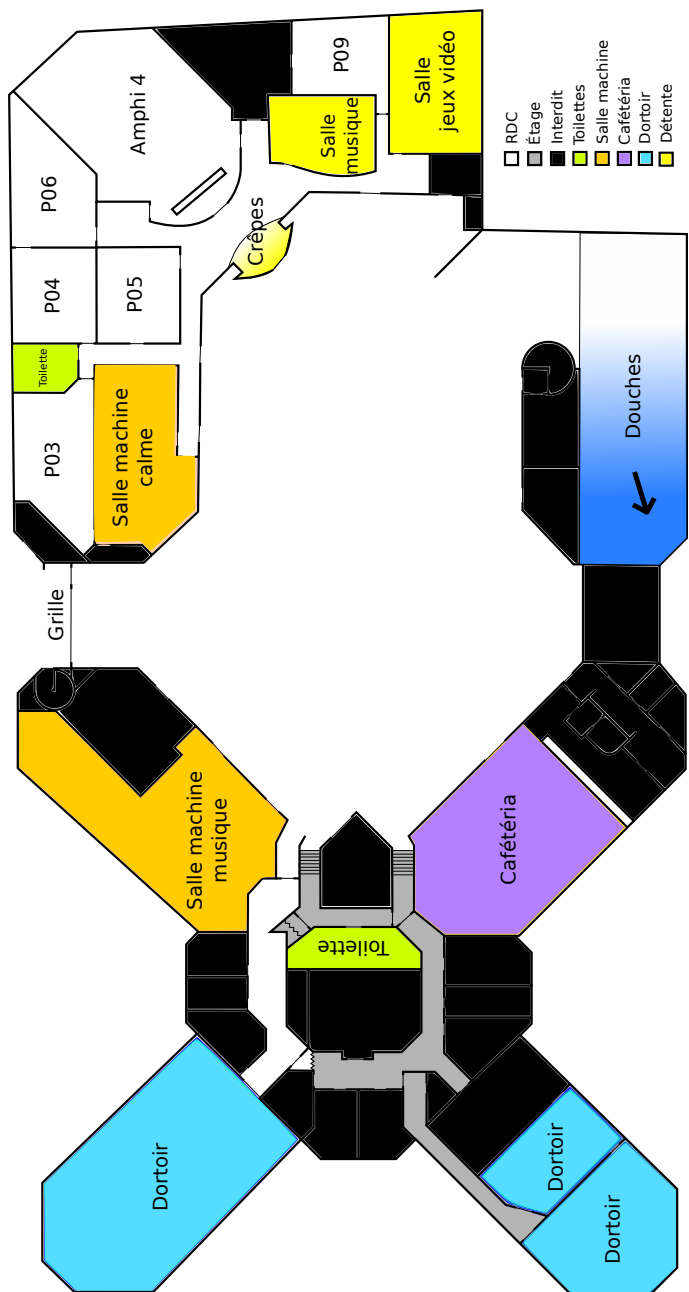
Quand tu te sens fatigué, repose-toi sur un matelas gonflable dans les dortoirs. Tu trouveras aussi des douches au sous-sol pour te rafraîchir.

Pour combler un petit creux à n'importe quel moment de la finale, un stand t'offrira des crêpes.

Merci aux associations Soul of sound, Cycom, Episport, Evolutek et VJN pour leurs matériels et/ou leurs présences.

Si tu as une question ou un souci, n'hésite pas à appeler un organisateur (ils portent des badges d'une couleur différente!).





	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi
0h - 1h				Fin 0h42
1h - 2h				
2h - 3h				
3h - 4h				
4h - 5h				
5h - 6h				
6h - 7h				
7h - 8h				
8h - 9h		Petit-déjeuner		
9h - 10h		Présentation		
10h - 11h		Début		
11h - 12h				Remise prix
12h - 13h		Déjeuner		
13h - 14h				Banquet
14h - 15h				
15h - 16h				
16h - 17h				
17h - 18h	Accueil			
18h - 19h				
19h - 20h				
20h - 21h	Dîner	Dîner		
21h - 22h				
22h - 23h				
23h - 0h				

* La présentation se déroulera en Amphi 4



Règlement

- Voici quelques règles à suivre pour le bon déroulement du concours.

Il est interdit de :

- communiquer avec l'extérieur, sauf pour parler avec ses parents et proches
- aller sur internet
- dépasser la ligne qui délimite les machines des organisateurs et plus généralement, d'aller dans toutes les zones en noir sur la carte qui se trouve en page 4 et toutes zones délimitées par un ruban de ce style :



- manger et boire en salle machine
- faire du bruit dans les dortoirs
- copier le code d'un autre candidat, vous êtes cependant autorisés (même encouragés !) à discuter du sujet entre vous
- avoir des chaussures sur le gonflable.

Nous vous demandons également de porter une attention particulière au matériel pour ne pas impacter la finale pour d'autres candidats. De plus :

- Fumer tue
- Coder en Java aussi
- Les meilleurs codent en C mais ne sont pas forcément ceux qui gagnent
- Vim > Emacs

Et surtout amusez-vous !



Salles machines

C'est en salle machine que tu programmeras ton champion. Profite de l'ambiance festive en salle machine « musique », ou concentre-toi paisiblement dans la salle machine « calme ».

Tu es libre d'en sortir et d'y revenir quand tu le souhaites pendant la finale, mais n'oublie pas de verrouiller ta session avant de t'éloigner de ta machine ! Tu dois également fermer ta session si tu souhaites changer de machine.

Des organisateurs seront à proximité pour résoudre des problèmes techniques, répondre à tes questions sur le sujet et même t'aider à déboguer ton champion.

Conférence

Les conférences en Amphi 4 te feront découvrir l'informatique sous un nouveau jour. Elles seront suivies de quelques minutes pendant lesquelles les conférenciers répondront à tes questions. L'amphi restera aussi ouvert pour accueillir des exposés et des discussions tout au long de la finale.

- **Lundi 10h30** : Devoteam

- **Lundi 11h15** : Hexagloble

Diffusion massive de vidéos sur internet. Petite introduction à l'encodage et sur d'autres sujets.



IRC

La vie à Prologin se passe aussi en ligne sur des salons IRC. Ouvre HexChat¹ pour te connecter et discuter avec les autres candidats et les organisateurs par messagerie instantanée.

Quelques commandes utiles

Rejoindre le salon #prologin :

```
/join #prologin
```

Changer son pseudo en joseph :

```
/nick joseph
```

Commencer une discussion privée avec marchand :

```
/query marchand
```

Effectuer une action virtuelle ici "retourne coder" :

```
/me retourne coder.
```

1. Ou ton client préféré si tu es un habitué.



Services

— Liens utiles —

Page d'accueil :

<http://home/>

Pour soumettre tes champions et lancer des matchs :

<http://concours/>

Pour signaler des problèmes :

<http://redmine/>

Documentation du concours :

<http://docs/>

Documentation des langages :

<http://docs/languages/>

Pour partager du code et du texte :

<http://paste/>



Antisèche

i3

(Mod) = Touche Windows (ou Alt)

Ouvrir un terminal :

(Mod) + **(Enter)**

Aller vers le workspace [1-10]

(Mod) + **[0-9]**

Déplacer la fenêtre sélectionnée vers le workspace [1-10]

(Mod) + **(Maj)** + **[0-9]**

Découpage horizontal

(Mod) + **(h)**

Découpage vertical

(Mod) + **(v)**

Naviguer entre les fenêtres

(Mod) + (**(←)** ou **(→)** ou **(↑)** ou **(↓)**)



Unix

⚠ Le signe \$ correspond au prompt de votre shell.

Liste les dossiers et les fichiers du dossier courant ou d'un dossier en paramètre

```
$ ls
```

```
$ ls mon_dossier
```

Se déplacer dans un dossier

```
$ cd mon_dossier
```

Créer un dossier

```
$ mkdir perdu
```

Créer un fichier

```
$ touch prologin.php
```

Copier un fichier vers un dossier

```
$ cp prologin.php perdu/
```

Déplacer un fichier vers un dossier

```
$ mv poney.cs perdu/
```

Renommer un fichier

```
$ mv 41.py 42.py
```

Supprimer un fichier ou un dossier ⚠ Ceci est irréversible

📖 L'option -r supprime en récursif

```
$ rm test.py
```

```
$ rm -r perdu/
```

Changer le mapping du clavier

```
$ setxkbmap us
```



Emacs

C = Ctrl

M = Meta (Alt)

Ouvrir un nouveau fichier

C + **x** **C** + **f**

Sauvegarder

C + **x** **C** + **s**

Enregistrer sous...

C + **x** **C** + **w**

Changer de buffer

C + **x** **b**

Lister les buffers

C + **x** **C** + **b**

Tuer le buffer

C + **x** **k**

Revenir une fenêtre en arrière

C + **x** **1**



Splitter horizontalement

`C` + `x` `2`

Splitter verticalement

`C` + `x` `3`

Couper

`C` + `w`

Coller

`C` + `y`

Dans le doute, sauvegarder, aller dans un terminal et :

```
$ pkill emacs
```



Vim

Quitter un mode

`[esc]`

Passer en mode insertion

`[i]`

Enregistrer

`:w`

Quitter

`:q`

Enregistrer et quitter

`:x`

Éditer un fichier

`:e marchand.txt`

Couper une ligne

`[d]` `[d]`

Copier une ligne

`[y]` `[y]`

Coller

`[p]`

Aller à la fin de la ligne





Aller au début de la ligne



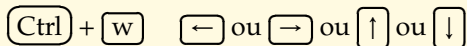
Splitter horizontalement

:sp

Splitter verticalement

:vs

Naviguer entre les fenêtres



Créer une partie avec deux champions

Pour pouvoir lancer une partie entre deux champions, il faut créer un fichier YAML de configuration pour `stechec2`, le programme jouant la partie. Ce fichier a donc une extension en `.yaml`, par exemple `config.yaml`. Ce fichier doit être rempli comme il suit :

```
rules: libprologin2018.so
verbose: 3
clients:
  - ./champion.so
  - /path/to/other/champion.so
names:
  - Player 1
  - Player 2
spectators:
  - /path/to/gui.so
```

`clients` correspond aux champions que vous voulez voir jouer, `names` comporte les noms des deux joueurs et `spectators` l'interface graphique.

Pour lancer la partie, entrez la commande suivante dans un terminal :

```
stechec2-run config.yaml
```



Divers

Les stages «Girls Can Code!» sont de retour cette année! N'hésite pas à en parler autour de toi! Dates limite d'inscription 11 juin.

GIRLS CAN CODE!
Stage d'initiation à l'informatique pour les collégiennes et les lycéennes

Paris & Lyon
du 27 août
au 1^{er} septembre 2018

Nantes
du 2 au 6 juillet 2018

Inscrivez-vous
sur www.GCC.prologin.org

Google
EPITA
ÉCOLE D'INGÉNIEURS EN INFORMATIQUE

LABEX
MILYON
UNIVERSITÉ DE LYON





Si tu souhaites nous faire un don, même de 1€, tu peux aller sur ce lien :

www.helloasso.com/associations/prologin/formulaires/2

*Les dons serviront à
financer les dépenses liées au Concours
comme la location d'un énoooooorme gon-
flable, la décoration des locaux, l'achat de
goodies, le financement des repas pour
140 personnes pendant 3 jours ou
encore plus de pâte à crêpes.
1000 Merci!*



Merci à nos sponsors

