

Projet S10 : SOKOBAN & IA

Tuteur: Vincent Thomas

Briot Anthony

Saker Lucas

Vrignon Quentin

Nicol Benoit

VISION DU PRODUIT

1. Qui va être intéressé par le produit ? Qui est la cible ?

Les personnes qui seront intéressées par notre produit seront principalement des personnes voulant présenter le principe de l'IA dans le contexte d'un jeu ou alors pour un usage purement personnel.

La cible pourrait être également des développeurs voulant utiliser notre vulgarisation des IA. Ou bien, comme le jeu Sokoban ressemble à un robot exécutant des tâches dans un entrepôt, notre produit pourrait servir à la personne voulant automatiser l'entrepôt en question et ainsi retranscrire les comportements de l'IA.

2. A quels besoins le produit va-t-il répondre ?

Notre produit va principalement répondre au besoin d'un jeu ou d'une application, selon le point de vue, qui va permettre de montrer l'application d'une IA sur un jeu simple comme sokoban.

Il pourra aussi par la suite proposer des solutions pour des besoins d'automatisation, de gain de temps et d'optimisation. En effet, avec l'utilisation de l'IA pour remplacer la manutention par exemple, qui sera moins rapide, moins efficace et va permettre de limiter les imprévus.

3. Quelles sont les fonctionnalités critiques pour répondre aux besoins de façon à avoir un produit réussi ?

Le but de ce projet est de réaliser une vulgarisation des IA en utilisant le jeu Sokoban, donc nous devons avoir toutes les fonctionnalités liées à l'interface du jeu, la fenêtre du jeu, les collisions, les déplacements du personnage, etc... Mais aussi tout ce qui est lié aux IA, comme le choix des IA ou bien les déplacements du personnage par l'IA.

Il faudrait également un système permettant d'afficher le mouvement suivant ou précédent de la solution que l'IA aura trouvé, afin de l'analyser.

4. Comment le produit se situe-t-il par rapport aux produits existants sur le marché ?

Aujourd'hui, notre produit ne se situe sur aucun marché, ou bien les produits concurrents ne sont pas rendus publics. Donc nous ne savons pas nous placer par rapport aux produits qui sont potentiellement existants.

De plus, le produit devra être utilisé dans un cadre purement pédagogique ou personnel et ne devra donc pas être vendu.