

PROJET ALGO AVANCEE

IA SYSTEMES EXPERTS

Table des matières

Organisation des équipes et cible attendue	1
Attentes générales	2
Eléments de planning du projet.....	2
Annexe : scénario de la présentation	3
Annexe : modèle à implanter	3

Organisation des équipes et cible attendue

Tous les membres de l'équipe codent une partie du projet. Suivant votre niveau les attentes sont les suivantes :

1. Compétences maîtrisées (note entre 17 et 20) : chainage avant, chainage arrière, exemple d'une base de connaissance, explication de la démonstration (les règles utilisées dans l'ordre d'utilisation), interface graphique optionnel (GfxLib s'ils viennent de CIN ou SDL sinon). Architecture en groupe et découpage et attribution des tâches de manière individuelle.
2. Compétences confirmées (notes entre 15 et 17) : chainage avant, chainage arrière, exemple d'une base de connaissance, explication de la démonstration (les règles utilisées dans l'ordre d'utilisation). Architecture en groupe et découpage et attribution des tâches de manière individuelle.
3. Compétences acquises (note entre 11 et 17) : chainage avant, chainage arrière optionnel, exemple d'une base de connaissance. Architecture en groupe. Découpage et attribution des tâches par binômes dans l'équipe.
4. En cours d'acquisition (note entre 6 et 11) : chainage avant version itérative et récursive, mini exemple. Architecture en groupe. Découpage et attribution des tâches par binômes dans l'équipe.
5. Non acquis (note entre 0 et 6) : chainage avant simple. Objectif de maîtrise des bases du C et des listes chaînées.

Vous pouvez viser des objectifs supérieurs (objectifs du groupe (N-1). Mais devez à tout prix réaliser les objectifs assignés pour votre groupe.

Même si vous n'avez fait qu'une partie du code, vous devez connaître et savoir commenter tout le code.

Attentes générales

Attention : le code d'un projet qui ne produit pas un exécutable (qui ne compile pas avec son makefile) n'est pas recevable. Une note inférieure à 6 sera attribuée.

Livrables :

1. L'architecture du projet (découpage en modules, prototypes de fonctions)
2. Les codes des différents modules
3. Le Makefile qui permet de générer l'exécutable. A partir des codes des différents modules.
4. Une notice d'utilisation de l'application avec l'accès aux différentes fonctionnalités attendues.
5. Algorithme du chaînage avant utilisé
6. Un document sur l'organisation de l'équipe en face du projet :
 - Découpage en tâches et sous-tâches
 - Affectation des tâches aux membres de l'équipe
 - Déroulement de la phase de développement planning prévisionnel / planning réalisé
7. Un document de validation des exigences :
 - Chaque exigence proposée doit être testée et validée, elle est donc décrite.
 - Les modalités de validation sont décrites.
 - Le plan de test est présenté.
8. Une présentation vidéo 5 minutes max à partir de Powerpoint et d'une voix off:
 - Elle tiendra lieu de pitch de présentation
 - Voir annexe pour le scénario de la présentation (à respecter impérativement)

Éléments de planning du projet

Phase A : Phase de conception et développement du 11 mars au **16 mars 00 heures**.

Livrables à l'issue de la phase A : 1, 2, 3, 4, 5.

Phase B : Finalisation des aspects documentaires au plus tard le **23 mars 00 heures**.

Livrables à l'issue de la phase B : 5, 6 et 7

L'équipe pédagogique se réserve la possibilité de programmer une soutenance individuelle par équipe projet.

Annexe : scénario de la présentation

Vidéo de 5 minutes maximum, vidéo constituée d'un Powerpoint que vous commentez. Tous les membres de l'équipe doivent présenter au moins une diapo. Le scénario de la présentation doit aborder les points suivants dans l'ordre donné.

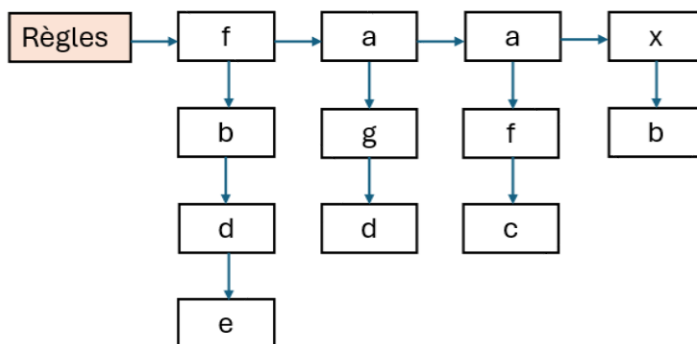
1. Présentation du groupe, niveau et exigences minimales attendues
2. Présentation de l'application avec éventuellement les exigences que vous avez rajoutées
3. Présentation de l'algorithme de chaînage avant,
4. Eléments d'architecture : structures de données, modules, fonctions principales par module
5. Organisation de l'équipe (qui a fait quoi)
6. Exigences fonctionnelles et plan de test (quelles sont les exigences qui sont validées et celles qui ne le sont pas)
7. Problèmes rencontrés et solutions

Annexe : modèle à implanter

MODELE A IMPLANTER

ISEN
MEDITERRANEE
L'ÉCOLE
DES INGÉNIEURS
D'UN NUMÉRIQUE

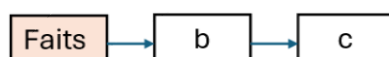
Chaque lettre représente un littéral (au sens de la logique) qui peut être : vrai, inconnu ou faux



Règles : modèle avec liste de listes

Règles
b d e -> f;
g d -> a;
f c -> a;
b -> x;
e -> d;
a x -> h;
c -> d;
x c -> a;
x b -> d;

Faits
b;
c;



Faits : liste simple (au début faits initiaux : les littéraux qui sont vrais)

Projet d'Algo avancée : IA & Systèmes Experts

35