

Projet PROG6
Préparation de la soutenance

Soutenance le 10/06/2014

Avant d'arriver en soutenance :

- Envoyer le jeu complet (binaires + sources) à concombre.masque@imag.fr, ainsi que les instructions d'utilisation du type *jouer -arg votre-jeu.jar*
- Imprimer en 1 exemplaire le manuel d'utilisation du jeu et le dossier de validation de l'IA

I-Structure générale

Intro :

- Présenter le contexte
- Présenter la problématique
- Présenter la structure de la suite (plan de la soutenance)

Présenter :

- le but du jeu
- les règles
- la fin de partie

3 min

Corps :

- Contribution théorique
- Validation

- IHM
- IA

-Réalisation technique globale

8 min / partie

30 min

Conclusion :

- Résumer l'ensemble
- Perspectives

3 min

II- Présentation de l'IHM

a) Design général

Rendre la présentation dynamique :

- Structure générale sur un support fixe
- Gros de la présentation directement sur le jeu
- Présenter ce qui est le plus important

b) Validation

Les détails de mise en œuvre de la validation doivent être connus :

-Panel d'utilisateurs :

- Genre
- Tranche d'âge
- Domaine d'activité

Cible

-Déroulement de l'évaluation :

- Temps passé par utilisateur
- Retours oraux/écrits
- Questionnaire/Observations
- Version/Etat du jeu

Evaluation typique

-Biais statistique :

- Nombre d'utilisateurs
- Variabilité des utilisateurs
- Variabilité des réponses

Nombre d'évaluations dans la cible

Résultats :

-Présenter les résultats significatifs :

- Retours ayant servis à faire évoluer l'IHM
- Retours ayant servi à trancher entre plusieurs options

-On peut donner des chiffres (ex : 60% des utilisateurs ont préféré la variante a)

III- Présentation de l'IA

Tous les détails sont dans le dossier de validation :

- Algorithme en pseudo-code et justification (inutile pour les algorithmes connus : min-max/alpha-bêta)
- Présenter :
 - Les fonctions d'évaluation
 - Les variantes d'algorithmes connus
 - Les algorithmes spécifiques

1- Résultats expérimentaux (dossier de validation)

a) Cohérence entre les niveaux de difficulté

Faire jouer tous les niveaux de difficultés les uns contre les autres dans tous les ordres possibles

Contre	Facile	Moyen	Difficile
Facile			
Moyen			
Difficile			

Pour chaque configuration, effectuer plusieurs mesures (environ 30) car l'IA doit choisir aléatoirement contre coups équivalents.

Penser aux conditions expérimentales :

- Version du jeu
- Générateur aléatoire

b) Pertinence des niveaux de difficultés

Faire jouer les différents niveaux contre le plus d'humains possible correspondant à la cible :

- le niveau facile ne doit pas gagner souvent
 - le niveau moyen doit gagner la moitié du temps
 - le niveau difficile doit gagner souvent
- } Contre un joueur moyen

=> Evaluer le niveau de compétence des utilisateurs

c) Autre

Temps d'exécution, compromis interactivité/performance, autres réglages essayés et pas conservés.

2- Présentation

Expliquer l'algorithme sur des situations de jeu :

- sur un slide -> permet d'entourer, de désigner les points intéressants considérés par l'algorithme
- sur le jeu -> permet de montrer que le programme joue bien en conformité avec l'explication

IV- Conseils généraux

1- Déroulement

Être dynamique : montrer sur le jeu quelque chose qu'on explique.

Ne pas présenter plusieurs choses en même temps, éviter de manipuler le jeu pendant une explication.

Faire participer tout le monde (pas forcément à l'oral)

2- Manière de présenter

Ne rien cacher particulièrement, mais présenter en détails les choses positives.

Ne pas commencer ou terminer par les points négatifs

Eviter de se lancer dans une explication si on ne connaît pas la réponse à une question

3- Préparer

Répéter entre nous, avec le tuteur (citation du prof : "Le tuteur est là pour être exploité, alors n'hésitez pas" ^-^), avec tous les gens qu'on peut trouver.
Anticiper les questions.