**Réunion du 31/05/2022**  
**Participants : *Le groupe Fiches&Chips***

Durant le sprint précédent, Brayan nous a organisé 2 sessions pour découvrir le monde du Jeu de Rôle... sur table ! Le JdR était organisé en 2 groupes : un en présentiel, de 5 personnes, et un en distanciel de 4 personnes. L’objectif étant de faire découvrir le JdR à tout le monde, nous avions pu prendre des notes, et évaluer la pertinence de features que l’on avait anticipé. La prise de note par exemple, qui est indispensable pour des noms de lieux ou de personnages. Brayan a pu prendre des notes en tant que Maitre de Jeu. Les notes sont disponibles sur le dépôt Github.  
  
Un peu de retard de manière générale. Peut-être des tâches trop ambitieuses

**Front :**   
Un peu embêté par le retard de la maquette.  
=> On décide de l’avancer nous-même, en attendant la dispo de Mylo.  
  
Page Login done, modale générique done.  
Ajout du système de locale, permettant la traduction  
Configurations et optimisations génériques (optimisation de Tailwind)  
Création d’un nouveau sprint, dans lequel on réalise une tâche pour le maquettage de l’app.

**Back :**

Architecture du back en Nest  
src >  
 services >  
 controllers >  
 users >  
 users.ts   
 auth >  
 entities  
  
Typescript  
Objectifs :

* Authentification
* Revoir schéma DB => Créer des Collections pour avoir un aperçu

**IA :**

On a discuté de la modélisation de certains éléments et des difficultés qu’on avait à les définir notamment la “campagne” et son univers:

* arbre de possibilité représentant une suite d'événements: on réduit l’univers à une suite d'événements d’une bande de héro + une histoire de base.
* dictionnaire représentant un univers avec des mot-clefs: être vivants, surnaturel, planète, dialecte, politesse …. ( ce qui implique de définir toutes ces notions également).

On a parlé des spécifications techniques:

* l’histoire doit rester cohérente dans un contexte

On a défini les différentes casquettes d’un maître du jeu: acteur, narrateur, ennemi…

On a parlé de sujets métiers:

* Quelles sont les attentes spécifiques des utilisateurs vis à vis de l’univers qu’ils parcourent ?
* Quels sont les objectifs minimalistes ? exemple: analyse de sentiment (positif/négatif/neutre)

Arbre de possibilité:  
Aventuriers dans une plaine doivent récupérer des baies magiques.

=> ils attaquent bandits => vit

=> meurt

=> ils draguent les bandits => marche

=> foire

Dictionnaire univers:

{  
 être vivants: {

[],

1

},

météo :{

…

}

,

bâtiments: {

…

},

…  
}

Quel sont nos objectifs de qualité de l’IA:

Importance des jets de dés, jet de dés associés à un univers.

En vrac:

Combien de données pour finetune un modèle.  
Importance des metrics d’évaluation de modèle.

Possibilité de détecter l’intensité d’un moment pour avoir un paramètre décision “arbitraire”.

Quelle finesse de gestion de l’histoire ?