

# Présentation du projet : création d'un environnement virtuel avec des IA évolutives

Equipe:Le club des un

Membre:Gillibert Noël

Client:Gillibert Noël

société du client:étudiant

Le 16 avril 2019



# Plan

- Présentation du sujet du projet
- Parties prenantes
- Exigences du projet
- Plan pour gérer le projet
- Structure du produit résultant
- Conclusion

# Sujet du projet

L'objectif du projet est la création d'un monde virtuel avec des acteurs munis d'IA qui évoluent.

# Parties prenantes

Les parties prenantes sont :

Le maître d'ouvrage : Noël Gillibert.

Le maître d'œuvre : Noël Gillibert.

Le service juridique de qualité : Florian Galinier

# Exigences du projet

Must :

1 :Les ias doivent pouvoir apprendre

2 :Les ias doivent être conçues pour tenter de maximiser une valeur(tel que la durée de vie de l'acteur ou un somme de valeurs arbitraires)

Should :

1 :Les ias doivent converger vers des optimums locaux ou globaux non triviaux(ce qui peut inclure de faire un environnement avec des optimums globaux non triviaux)

Could :

1 :Les ias pourraient utiliser des réseaux neuronaux.

# Plan pour gérer le projet

Démarche :

J'ai voulu utiliser un cycle itératif de longueur deux semaines avec évaluation au préalable des durées et test planifiés en avance.

# Plan pour gérer le projet

Durée projet :

J'ai débuté probablement lors du 24 ou 30 janvier 2019 et j'ai rendu les livrables avant le 16 avril 2019.

Livrables :

Les livrables étaient la preuve de concept ainsi que les documentations utilisateur et code.

# Plan pour gérer le projet

J'ai gardé en contact les divers parties prenantes a travers les mails, github et les cours.



# Plan pour gérer le projet

J'ai considéré qu'une partie du projet était finie si elle remplissait ses fonctions et j'aurais considéré comme fini le projet si j'avais créé une preuve de concept suivant toutes les exigences de la liste.

# Plan pour gérer le projet

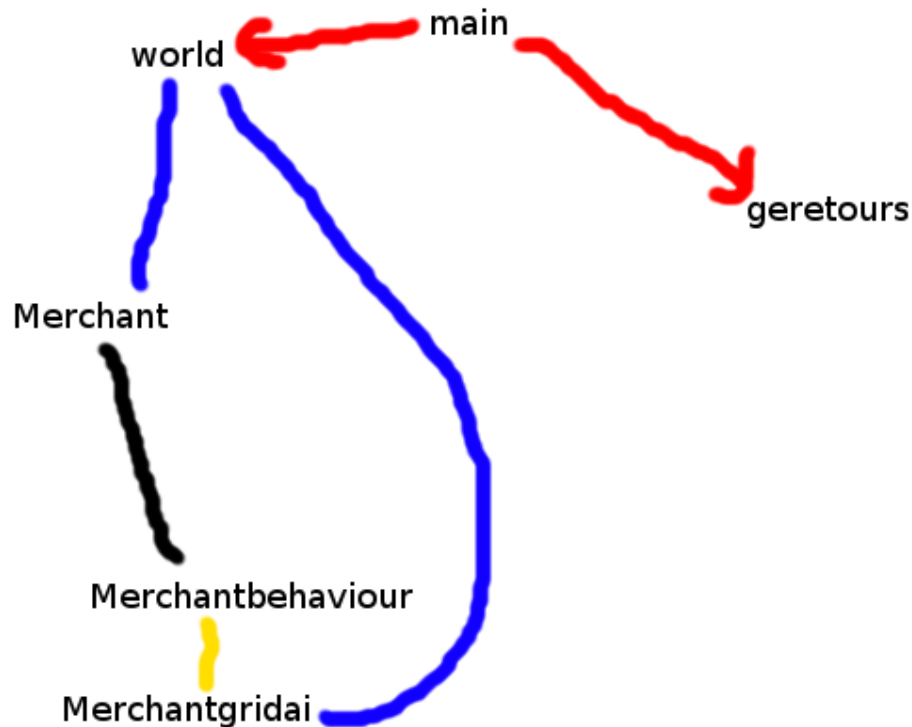
Pour la gestion des risques j'ai utilisé la liste des risques déjà encourus avant le projet.

# Plan pour gérer le projet

## Rétrospective :

- J'ai oublié de faire des estimation des durées des taches en avance
- J'ai malgré tout pensé a planifier les tests en avance.

# Structure du produit résultant



Liens bleus : lien d'interaction fort

Lien noir : un marchand a un comportement marchand

lien jaune : Merchantgridai est un Merchantbehaviour

Liens rouges : liens d'utilisation

Geretours utilise les marchands et le monde

# Conclusion

Le produit crée respecte une grande partie des contraintes initiales.

Il est dur de prouver le respect de l'exigence should 1 et j'ai des pistes pour un système de preuve mais je n'ai pas pu le faire (donc j'ignore si should 1 est respecté).

# Conclusion

Ce projet n'a pas grand potentiel à part dans le cadre de mes études sur l'ia.

# Conclusion

J'ai appris que seul j'avais du mal à faire les Cérémonies de cycle de développement.

J'ai pu mettre en œuvre le design pattern stratégie.