## Mise en place de l'environnement d'entraînement de notre lA sur les pièces d'échecs

**SAE\_**501

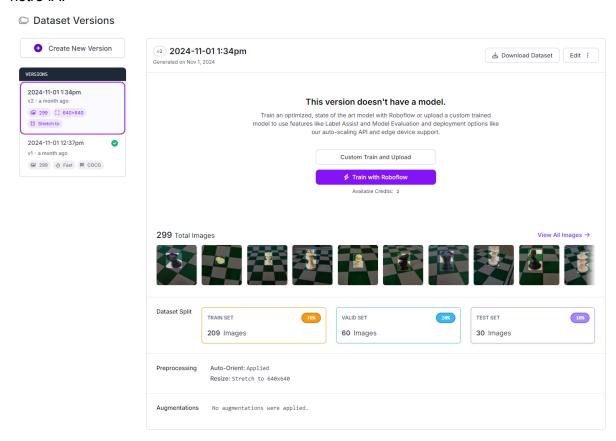
Version python: 3.12

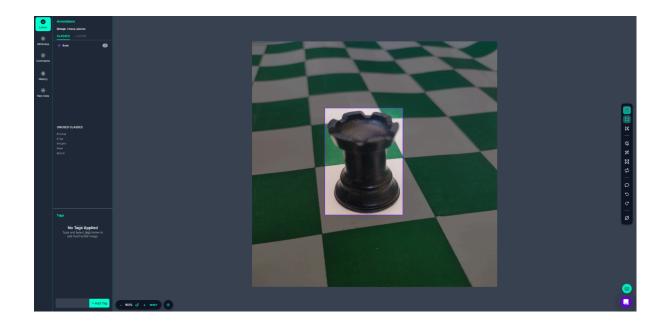
https://docs.ultralytics.com/modes/train/#introduction

J'ai choisi ce dataset étant donné qu'il était plus complet que le précédent : <a href="https://www.kaggle.com/datasets/krithiik/chess-pieces/data">https://www.kaggle.com/datasets/krithiik/chess-pieces/data</a>

Au début, je comptais réaliser les annotations des images via labellmg, qui est un outil d'annotation graphique, mais j'ai rencontré quelques problèmes et étant que j'avais déjà repéré d'autres alternatives, j'ai décidé de me diriger vers **Roboflow**.

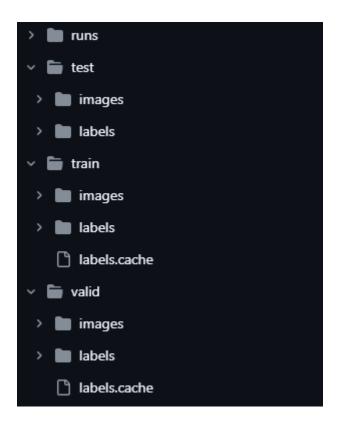
Roboflow est en soit un outil beaucoup plus lourd que labellmg, car il permet aussi d'accéder à beaucoup de données sous forme de graphique par exemple, mais surtout d'assigner un certain nombre d'image à chaque membre du projet, ce qui se montrera sans doute utile plus tard lorsque nous décidons d'ajouter plus d'image pour la version final de notre IA.





J'ai importé mon Dataset sur roboflow et ai commencé à mettre des Labels sur nos images pour la reconnaissance.

Il faut maintenant annoter les images,une tâche qui consiste à isoler ce que l'on veut détecter, dans notre cas les différences pièces d'échec (Roi, Reine, Tour, Fou, Cavalier et Pion). Ensuite, Roboflow nous soulage de la tâche qu'est la répartition des données :



Dans notre cas, 70% des images sont mises dans le dossier Train, images qui serviront donc à entraîner le modèle sur nos données, 20% sont mises dans validation, la validation sert à éviter les choses comme le sur apprentissage(éviter que le modèle mémorise juste les données d'entraînement). Et les 20% restant finissent dans test.

Grossièrement, on pourrait dire que les données d'entraînement sont les exercices d'apprentissage, celles de validation sont les exercices pour affiner nos connaissances et celles de test représenterait l'examen final.

Une fois le test lancé, les résultats seront envoyés dans le dossier /runs, et on peut ainsi utiliser le fichier créé dans notre application directement pour détecter nos images.