

PLAN PROJEKTU ZESPOŁOWEGO

Grupa: Bartłomiej Ankowski, Tomasz Bartos, Wiktor Gerstenstein

Temat projektu: Nazwa dla projektu do ustalenia

1 Cele projektu

Celem projektu jest stworzenie programu komputerowego grającego w grę karcianą "Remik" na portalu internetowym *kurnik.pl*.

2 Aspekty badawcze projektu

Projekt ma na celu sprawdzenie, czy program komputerowy na podstawie niepełnej informacji o stanie gry jest w stanie, bazując na statystyce i algorytmach sztucznej inteligencji osiągać takie same bądź lepsze wyniki co gracz.

3 Praktyczne wykorzystanie

Program będzie umożliwiał graczowi osiągnięcie lepszych wyników w grze oraz samoczynne zdobywanie punktów rankingowych.

4 Początkowa literatura

- Gary Bradski and Adrian Kaehler: „Learning OpenCV”, O’Reilly Media, Sebastopol 2008
- Ryszard Tadeusiewicz: „Odkrywanie właściwości sieci neuronowych”, Polska Akademia Umiejętności, Kraków 2007
- Ray Rischpater, „Application Development with Qt Creator - Second Edition”, Packt Publishing, 2014

5 Harmonogram i realizacja projektu

5.1 Podział obowiązków

- Modułu sterowania grą - Bartłomiej Ankowski
- Modułu decyzyjny - Wiktor Gerstenstein

- Modułu odpowiedzialny za rozpoznawanie stanu stołu - Tomasz Bartos

5.2 Tydzień 1

- Utworzenie szablonu projektu oraz umieszczenie go w repozytorium.
- Ustalenie nazwy projektu.
- Wprowadzenie do pracy z systemem kontroli wersji, programem CMake oraz organizatorem pracy Trello.
- Zaprojektowanie interfejsów umożliwiających komunikację pomiędzy modułami.

5.3 Tydzień 2

- Implementacja interfejsów wraz z testami jednostkowymi oraz wprowadzenie do metodologii Test Driven Development.
- Ustalenie harmonogramu pracy dla poszczególnych elementów projektu.
- Przygotowanie pliku README w repozytorium obrazującego ogólną ideę projektu.