

Projet Master 1 - Compte rendu de réunion

N° Projet : 7

Titre Projet : Jeu de cartes sur Android avec apprentissage en ligne

Nom des étudiants :

Poujade Anthony

Baudson Guillaume

Lonjon David

Charbonneau Cyril

Date de réunion (obligatoire) : 18/02/2016

Personnes présentes (obligatoire) :

Huet Stephane

Poujade Anthony

Baudson Guillaume

Lonjon David

Charbonneau Cyril

Points abordés :

→ Retour bref sur la soutenance ayant eu lieu à la fin du premier semestre et sur l'un des points abordés lors des questions/réponses, portant sur le choix opté pour les récompenses. Si ces dernières ont lieu à chaque fin de « main » et non chaque fin de manche, cela peut être source d'erreurs par la suite pour l'IA, prenant en compte des décisions qui devraient être évaluées dans le temps, sur toute la partie.

Cela pose à nouveau la question du choix de renforcement, à chaque tour ou en fin de partie, l'un et l'autre ayant leurs bénéfices et inconvénients. En optant pour le calcul des récompenses qu'une fois toutes les cartes jouées, cela augmentera forcément le temps d'apprentissage mais celui-ci permettra d'éviter à l'IA de visualiser l'impact de ses choix sur l'ensemble d'une partie et non sur de simples portions de celle-ci.

→ Planification des tâches : pour permettre au projet d'avancer dans de bonnes conditions, une répartition du travail à fournir doit être opérée. En suivant le même principe que lors du premier semestre, l'équipe est divisée en deux ; un groupe axé sur l'interface graphique lié à Android, l'autre à l'IA.

Pour ce qui concerne donc l'aspect visuel, Cyril Charbonneau est en charge du placement des cartes, des sprites à afficher ; Guillaume Baudson quant à lui réalise le moteur du jeu, avec les règles inhérentes à la Dame de pique.

De l'autre côté, Anthony Poujade et David Lonjon travaillent en amont sur la partie IA, d'abord en construisant une IA se contentant de respecter les règles du jeu et de jouer donc des cartes ainsi qu'en étudiant la librairie choisie lors du premier semestre et permettant d'implémenter l'IA par apprentissage.

Projet Master 1 - Compte rendu de réunion

Travail réalisé :

/

Travail à réaliser:

→ Partie graphique : présenter un prototype de la Dame de pique, notamment avec les cartes et leurs déplacements.

→ Partie IA : réaliser, en se basant sur le moteur du jeu, une IA capable de jouer de manière très simple, sans aller jusqu'au min/max, en choisissant par exemple la carte ayant la valeur la plus haute parmi les couleurs en main.

Date prochaine réunion :

29/03/2016 à 16h