## Projet Master 1 - Compte rendu de réunion

N° Projet: 7

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

Nom des étudiants :

Lonjon David Poujade Anthony Baudson Guillaume Charbonneau Cyril

Date de réunion (obligatoire): 03/11/2015 de 11h48 à 12h30

Personnes présentes (obligatoire) :

Huet Stephane Lonjon David Poujade Anthony Baudson Guillaume Charbonneau Cyril

Points abordés :
Discussions sur le TD Backgammon, l'apprentissage dit supervisé ainsi que celui par renforcement. Le principe du Perceptron également, bien trop complexe dans le cadre du proje mais intéressant dans l'étude d'une IA : un réseau d'informations de type « neuronal » avec entrée(s) et sortie(s).
Le cahier des charges, les différents éléments à y inscrire (Objectifs, généralités sur les apprentissage et pourquoi le choix par renforcement, les librairies utilisées, android, etc).
La taille des écrans, et donc de l'Android, a été évoqué, notamment pour déterminer quel choix à opter : soit donc l'idée de fichiers xml pour gérer plusieurs configurations.
Quelques pistes sur le fait de fournir des récompenses et des punitions sur l'IA, en fonction soit des mains gagnées soit en fin de partie. Les deux possibilités ont leurs défauts et qualités.

## **Projet Master 1 - Compte rendu de réunion**

Travail réalisé :
Étude des documents fournis, notamment sur le TD Backgammon qui possède, dans l'idée, beaucoup d'éléments en lien avec le projet. Idée du Temporal Reference Learning, l'IA apprenant, utilisant dès lors à la fois son présent et son passé pour déterminer les choix.
Recherche sur l'apprentissage « en ligne » (online) et hors-ligne (batch), les différences entre les deux (la grande étant l'idée de mise à jour, continuelle dans le cas du online, réalisée une seule fois pour le hors-ligne).
Première prise en main de l'Android Studio pour se familiariser avec l'environnement et déterminer la manière de gérer plusieurs configurations.

Travail à réaliser:
Se répartir les tâches :
• Concevoir des éléments plus concrets vis-à-vis de l'IA et du jeu de cartes, à savoir les états du jeu (leur nombre), les types de récompense/punition ainsi que trouver des librairies déjà existantes reliées au Reference Learning
• Travailler sur Android Studio sur le secteur de l'interface graphique, la taille des écran en lien avec des fichiers xml pour gérer plusieurs configurations
<ul> <li>Commencer à concevoir le cahier des charges</li> <li>Objectifs</li> <li>Informations « générales » sur les apprentissages</li> </ul>
- Informations « generales » sur les apprentissages - Etats - Librairies utilisées - Android
- Diagramme de gant - Bibliographie
Date prochaine réunion :

mercredi 2 décembre 10h30