

## **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) : Lundi 18 Avril, de 15h04 à 15h40**

**Personnes présentes (obligatoire) : Huet Stephane**

**Lonjon David**

**Baudson Guillaume**

**Charbonneau Cyril**

**Points abordés :**

- Interface graphique, présentation d'un premier prototype avec sélection des cartes. Menu non implémenté encore mais fait, idem pour un écran de pause. En l'état, il manque encore une certaine adaptation à différents types d'écrans ainsi que des données utiles, notamment le score de chaque joueur et il y a un léger dysfonctionnement pour ce qui est des cartes affichées au milieu du jeu.
- Utilisation du Thread, les événements sont gérés dans une boucle (while) avec des triggers. Il existe actuellement deux threads. Modification possible en incorporant le moteur du jeu dans l'IHM.
- Intelligence artificielle, avancées laborieuses, choix entre apprentissage on-policy ou off-policy. Q-Learning semble le plus adapté, et dans un premier temps par le biais d'E-Greedy.

## Projet Master 1 - Compte rendu de réunion

### Travail réalisé :

- Création d'un prototype fonctionnel du jeu de cartes sur Android.
- Recherches sur la librairie YORLL et plus particulièrement sur les algorithmes qu'elle permet d'utiliser.

**Travail à réaliser:**

- Améliorer l'interface graphique en veillant notamment à permettre une adaptation à différents types d'écran.
- Implémenter l'IA par apprentissage.

**Date prochaine réunion :**  
**19/05 à 14H**