

## **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) : Jeudi 19 Mai, de 14h06 à 14h55**

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

**Lonjon David**

**Baudson Guillaume**

**Charbonneau Cyril**

## Points abordés :

- Android, présentation du dernier rendu visuel. De nombreuses remarques à ce sujet, notamment sur l'affichage des cartes qui sont bien trop petites pour celles au milieu de l'écran et quant aux cartes de notre main, l'affichage d'un simple morceau de la carte et non de son ensemble serait plus judicieux.

Il faut également changer le bouton valider lors de la seconde « validation » car il y a une redondance avec le premier bouton qui porte le même nom alors que dans un cas, c'est pour confirmer la carte jouée tandis que dans le second c'est pour confirmer la fin de la manche.

Il y a également un souci avec le fait de pouvoir sélectionner un certain nombre de cartes alors qu'une seule carte peut être jouée. Absence également de sons/musiques alors qu'il y a la possibilité dans le menu d'activer ou de désactiver cela. Deux éléments sont encore manquants, un tableau récapitulatif des scores et les points par joueur lors de la partie.

- IA, de nombreux problèmes pour la faire fonctionner. Notamment sur les paramètres à communiquer à l'algorithme en charge de faire un choix, mais aussi sur les états qui ne sont au final pas fixes, les actions qui doivent également changer au fil des parties conduisent au final de nombreuses instabilités et ne permettent pas le bon fonctionnement de l'apprentissage par renforcement.

- Rapport final, à rendre pour le lundi 23 Mai. Qui doit donc contenir un rappel des objectifs, les principes du renforcement, l'exemple du Mountain Car, l'IA de guidage, l'implémentation de l'interface graphique, les difficultés rencontrées avec notamment ceux concernant l'IA, que cela soit la taille des états ou les actions dynamiques.

## Projet Master 1 - Compte rendu de réunion

### Travail réalisé :

- Correction de certains problèmes remarqués lors de la première présentation de l'application Android de la Dame de Pique
- Création d'un Experiment avec modifications des classes State, Environment, Actions et Agent pour implémenter l'intelligence artificielle

**Travail à réaliser:**

- Concevoir le rapport
- Corriger les problèmes relevés concernant l'application Android
- Essayer de nouvelles implémentations concernant l'état de l'IA pour pouvoir faire fonctionner l'apprentissage par renforcement

**Date prochaine réunion :**

/