

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) :

Vendredi 11 Décembre, de 10h09 à 11h25

Personnes présentes (obligatoire) :

Huet Stephane

Lonjon David

Poujade Anthony

Baudson Guillaume

Charbonneau Cyril

Points abordés :

- Interface graphique android, trois tailles sont suffisantes (large, médium, small) pour l'agencement
- Documentation, conversion fichier XML
- Priorisation des écrans
- Notions de fragments en Android : composants de l'interface graphique
- Notions de threads en Android : permet d'améliorer la réactivité par rapport aux actions de l'utilisateur
- Discussion autour de la représentation vectorielle des données :
 - Ne pas avoir un trop grand nombre d'états sinon le calcul sera impossible
 - Au lieu de retenir toutes les cartes, sélectionner les données les plus importantes
 - Par exemple, retenir la valeur la plus haute des cartes posées sur la table
 - Trouver des astuces pour restreindre toujours plus l'espace
 - Règles du jeu dans l'IA, critères en plus pour l'aider
- Une heuristique pour gérer les cartes à se débarrasser en début de partie
- Faire les tests d'IA sous java sur pc, puis transporter les informations sur Android
- Concevoir une IA de base, en utilisant min/max ou alpha/beta

Projet Master 1 - Compte rendu de réunion

Travail réalisé :

- Recherche et élaboration d'idées vis-à-vis de la représentation des états du jeu, et des récompenses/punitions pouvant en découler
- Découverte de bibliothèques en java concernant le reinforcement learning pour pouvoir s'y appuyer et s'en servir lors du second semestre et ne pas partir de zéro
- Essai sur Android Studio pour se familiariser un peu plus avec l'environnement et trouver des solutions sur la manière de gérer les différents types d'écran

Travail à réaliser:

- Concevoir le rapport (d'une vingtaine de pages), reprenant tout ce qui a pu être fait depuis le début du semestre ainsi qu'une vaste partie sur les spécifications fonctionnelles (notamment la représentation vectorielle des données et la manière de gérer les différents types d'écran), l'architecture prévue du logiciel.
- Ne pas oublier d'y faire figurer un diagramme de Gant ainsi qu'un prototype graphique

Date prochaine réunion :

A déterminer