

## 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) :** 29/03/2016, de 16h10 et 16h57

**Personnes présentes (obligatoire) :**

Huet Stephane

Poujade Anthony

Baudson Guillaume

Lonjon David

Charbonneau Cyril

## Points abordés :

→ Explications concernant le moteur de jeu ainsi que sur l'intelligence artificielle « simple » développée pour pouvoir jouer à la Dame de Pique en respectant les règles. Le moteur de jeu permet actuellement de jouer au jeu de cartes en mode console, deux IA existent, à savoir une très simple (qui se contente de jouer la première carte de sa main, bêtement) et une seconde qui est un peu plus élaborée, permettant donc d'évaluer la plus haute carte du jeu et de jouer en conséquence suivant la main que l'IA possède.

→ Travail sur l'interface graphique : inexistant

Aucun élément n'a été fait, ni la représentation du jeu ni le menu

→ Discussion sur l'intelligence artificielle fonctionnant par Reinforcement Learning grâce à la librairie YORLL. Son architecture repose sur ce qui a été vu au premier semestre, à savoir un agent, un environnement et des états, le tout étant relié à un système de récompense pour fournir à l'IA une courbe d'apprentissage. Il y a l'implémentation de deux méthodes possibles, soit le Q-Learning soit le SARSA et pour chacun d'entre eux des éléments en particulier (Boltzmann, E-Greedy, Discrete, ...)

## Projet Master 1 - Compte rendu de réunion

### Travail réalisé :

- Réalisation du moteur de jeu de la Dame de pique
- Réalisation d'une IA à même de jouer à la Dame de pique en respectant les règles
- Recherche sur la librairie YORLL, les classes, les fonctions, les méthodes d'apprentissage

**Travail à réaliser:**

→ Partie graphique : rattraper le retard en ayant une interface assez fonctionnelle lors de la prochaine réunion (la présence d'un menu et la possibilité de jouer)

→ Partie IA : répartir les tâches, définir clairement les états, choisir une méthode Learning en particulier, étudier le TimeDelay soit au moyen du livre soit par le biais du rapport fourni au premier semestre

**Date prochaine réunion :**

18/04/2016 à 15h