

<b>CODE DE LA TÂCHE :</b>	003	<b>DESCRIPTION DE LA TÂCHE :</b>	IMPLEMENTER UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
<b>VERSION :</b>	1.0		
<b>DATE :</b>	28/10/2016	<b>RESPONSABLE :</b>	LOUIS CARLIER

### ENTRÉES

### SORTIES

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des fichiers musicaux se trouvant dans un dossier donné.</li> <li>- Une base de connaissances fournie par notre module d'extraction des données d'une piste audio. (Tache 002)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une librairie C++ d'intelligence artificielle capable de prendre des décisions concernant l'ordonnancement et l'enchaînement des pistes audio.</li> </ul>
--	--

### TRAVAUX À RÉALISER

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déterminer la liste précise des services que devra fournir cette librairie.</li> <li>- Effectuer un travail d'analyse concernant l'architecture logicielle de la librairie</li> <li>- Développer un ensemble de classes fournissant des informations sur un ensemble de piste audio, permettant à l'intelligence artificielle de prendre des décisions concernant l'ordonnancement et l'enchaînement des pistes audio.</li> <li>- Compilation de la librairie et intégration au projet.</li> </ul>
---

### TRAVAUX EXCLUS

--

### POINTS DE CONTRÔLE

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diagramme UML représentant les classes du domaine.</li> <li>- Tests unitaires.</li> </ul>
--

### OBSERVATIONS

<ul style="list-style-type: none"> <li>- La librairie va être implémentée dans le reste du projet, elle doit donc avoir des interfaces claires qui exploitent judicieusement le polymorphisme.</li> </ul>
---

VISAS	TUTEUR(S)	RESPONSABLE DE TACHE	CHEF DE PROJET
		L.C.	