

Plan de projet simplifié

Rappel du contexte

1- Contenu du projet

1.1 Limites du projet

Le projet consiste en l'encodage d'une IA qui apprend un jeu d'arcade par renforcement. On cherchera éventuellement afin de finaliser le projet à étudier les réseaux de neurones pour améliorer nos premiers algorithmes. On ne cherchera pas à coder un jeu d'arcade.

1-3 Livrables et jalons (Quoi ? Quand ?)

Noms	Date (<i>si imposée</i>)	Nom du valideur (pour les livrables uniquement)	Temps de validation du livrable en jour	Type (Jalon, livrable)
Création du groupe				Jalon
Choix du sujet	16/11/2017			Jalon
Cadrage du sujet				Jalon
Première réunion d'information avec le tuteur				Jalon
Compte rendu de la première réunion	1/12/2017			Livrable
Cadrage final du sujet	05/12/2017	Richard Alligier	2	Livrable
Todolist	15/12/2017			
Début du codage				Jalon

Réunion intermédiaire				Jalon
Correction des erreurs éventuelles relevées lors de la réunion				Jalon
Réunion finale				Jalon
Préparation du power point pour la soutenance				Jalon
Soutenance	22/01/2018			Livrable