

EL GUENDOZ Mohamed

Création d'un système de classification supervisée de joueurs en ligne



FIFA 20

FIFA®

OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT

Introduction



But de l'étude

L'objectif de cette étude est de concevoir un système de classification des joueurs en ligne basé sur le style de jeu. J'ai débuté cette étude après un match sur FIFA en ligne :) dans l'optique d'essayer de concevoir un système de notation globale basé principalement sur la façon dont nous jouons contre d'autres adversaires en ligne. Cette étude peut être adaptés pour d'autres type de jeu en ligne en ajustant les critères de classifications

Attributs

Objets

$$\begin{bmatrix} x_{11} & \dots & x_{1j} & \dots & x_{1D} \\ \dots & \dots & \dots & \dots & \dots \\ x_{i1} & \dots & x_{ij} & \dots & x_{iD} \\ \dots & \dots & \dots & \dots & \dots \\ x_{N1} & \dots & x_{Nj} & \dots & x_{ND} \end{bmatrix}$$

Critères de classification

Pour réaliser un modèle prédictif de cette envergure il va falloir bien définir les critères sur quoi nous allons nous baser. Pour cela il faut définir dans un premier temps un joueur en ligne.

1. Définition d'un joueur en ligne

C'est une personne jouant à un jeu sur une plateforme en ligne. Il peut jouer une partie avec un ou plusieurs joueurs. Ici, nous allons nous concentrer sur un joueur jouant avec un seul joueur. Il peut être un homme, une femme ou autres. Il peut être jeune ou bien âgé. Il peut être fort comme faible à ce jeu. Ces attributs que l'on peut considérer comme discriminatoire ne seront pas pris en compte dans cette étude. On se contentera de définir un joueur comme une personne P avec un niveau inconnu.

2. Définition des comportements d'un joueur en ligne

Un joueur peut avoir différents comportements durant une partie. Ces différents comportements seront ordonnancés suivant ces trois catégories :

A. Attitudes dans sa manière de jouer

Dans cette catégories on retrouvera sa manière de créer des actions, sa manière de défendre avec notamment son style de jeu défensif (brutal, réfléchis, etc...), sa manières de gérer le stress, sa manières de contrattaquer, sa manière d'anticiper, etc...

B. Attitudes dû aux contraintes des jeux en ligne

C. Attitudes d'anti-jeu

3. Définition des critères de classification

**EN COURS DE
DEVELOPPEMENT**