



Kit de développement n°2

Deep Sea, the i-Roboat Challenge

1. Introduction

Virtual Regatta a le plaisir de vous mettre enfin à disposition le kit de développement n°2. Vous y trouverez plusieurs éléments qui vous seront utiles au développement de votre IA:

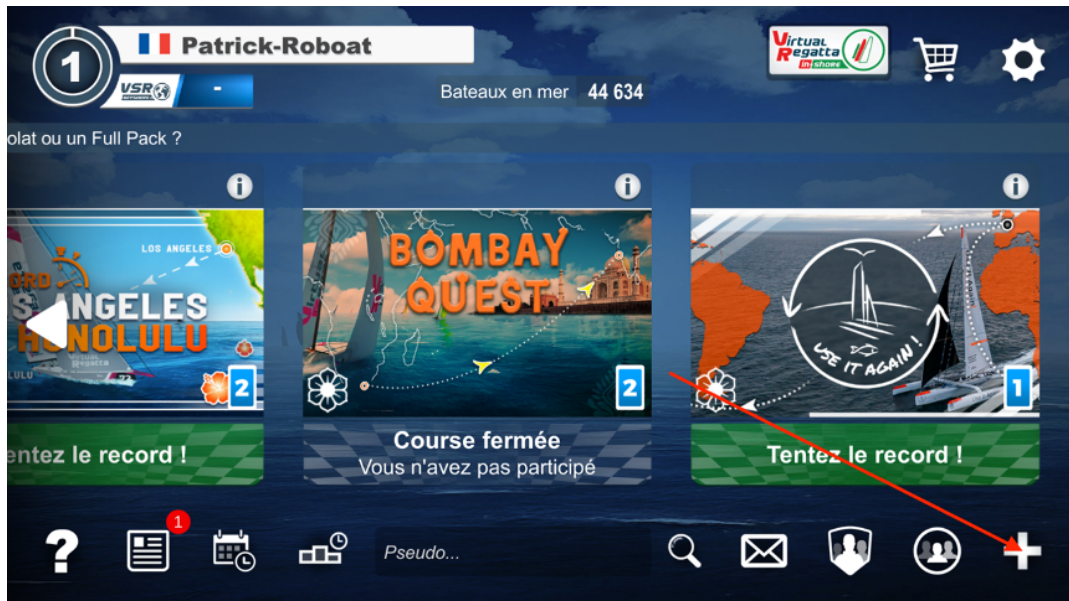
- De nombreuses **données** concernant:
 - Les **meilleurs joueurs** de Virtual Regatta (i-ROBOAT_Kit2-Donnees_Course.pdf)
 - La **météo** (i-ROBOAT_Kit2-Donnees_Meteo.pdf)
 - La **cartographie** (i-ROBOAT_Kit2-Dokumentation_Cartographie.pdf)
- L'accès à son **API** et à toute la documentation nécessaire pour pouvoir tester votre code (i-ROBOAT_Kit2-Dokumentation_API.pdf). **Il est nécessaire d'activer la course d'entraînement sur votre compte avant de pouvoir utiliser l'API.**

2. Accès à la course d'entraînement

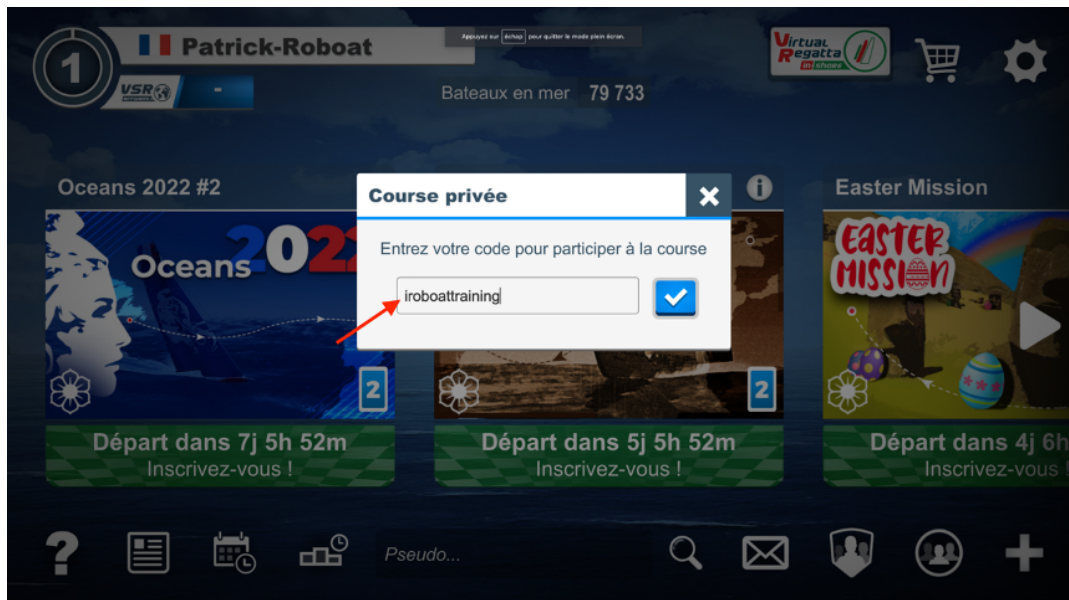
La course d'entraînement a été développée en **mode "record"**. C'est-à-dire que vous pourrez partir quand vous le souhaitez, et stopper / redémarrer une tentative si vous n'êtes pas satisfait de votre route. Il s'agit d'un **parcours identique à la course qualificative**, l'occasion de tester votre Roboat et d'enregistrer de l'expérience pour être prêt le jour J.

Pour y accéder, il vous faudra:

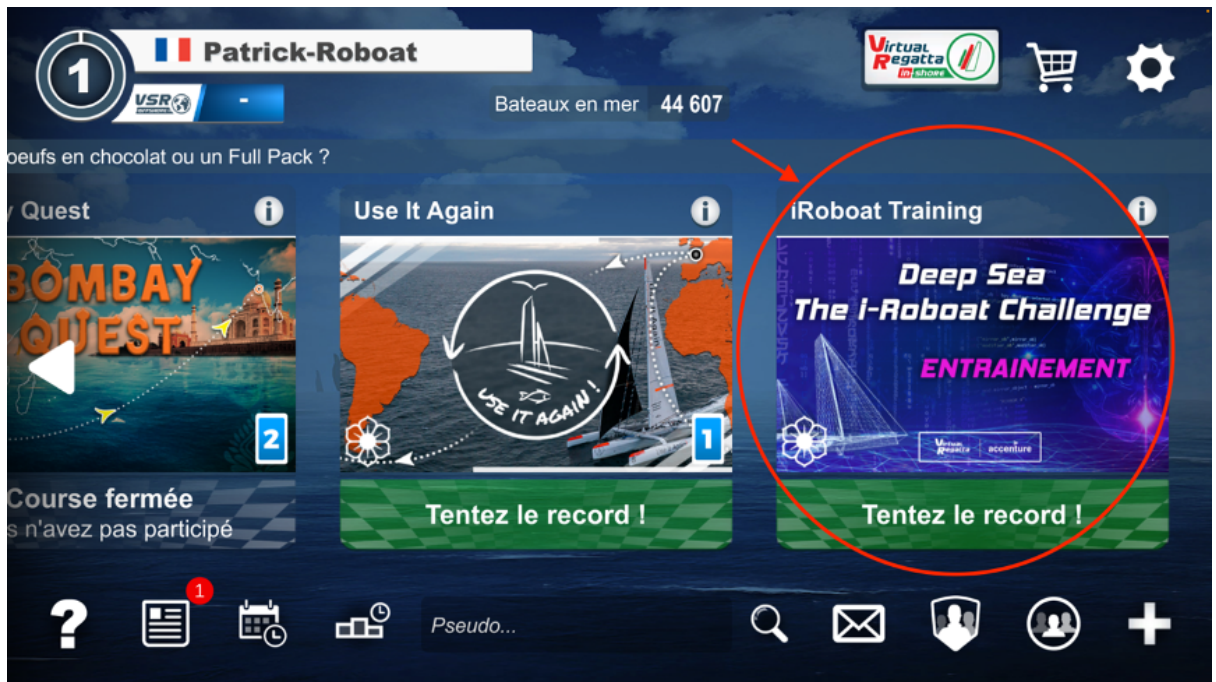
- Cliquer sur le “+” en bas à droite du lobby du jeu



- Indiquer le code “iroboattraining”.



- C'est seulement à ce moment-là que vous verrez la course apparaître sur le lobby. Il sera peut-être nécessaire d'actualiser la page depuis un navigateur.



- Vous pourrez alors vous inscrire en cliquant sur la course “**Deep Sea The i-Roboat Challenge**” puis en renseignant le code qui vous aura été fourni par l’organisation.



3. Plan de développement

Pour vous aider dans le développement de votre Roboat, Accenture vous transmet les quelques étapes importantes à respecter, et un ordre éventuel de réalisation :

1. Data exploration : compréhension, nettoyage, prétraitement de la donnée, choix des données à utiliser pour l'entraînement de l'IA, etc
2. Guidage du bateau : s'inspirer de ce qui a été fait pour le guidage macro du bateau (cf partie isochrones du code) et pour le guidage micro (cf partiesagemaker_notebooks).

<https://github.com/52-entertainment/deep-sea-iroboat-challenge>

3. Compréhension des APIs de Virtual Regatta (utile pour savoir quelle API appeler pour récupérer de la donnée ou pour donner un cap à son bateau par exemple)
4. Déploiement du code sur la plateforme de votre choix : cloud (AWS, Azure, GCP, etc) ou custom (serveurs de votre école par exemple).

Les parties 2 et 3 peuvent très bien être interverties (il ne faut pas attendre la mise à disposition des APIs si l'étape 1 est finalisée)

3. Assistance VR Offshore

N'hésitez pas à consulter l'assistance VR Offshore pour vous familiariser à certains concepts de VR:

- Navigation:
<https://virtualregatta.zendesk.com/hc/fr/categories/115000173634-Navigation-et-parcours>
- Polaire:
 - <https://virtualregatta.zendesk.com/hc/fr/articles/115001723793-Trouver-la-polaire-de-vitesse-de-mon-bateau->
 - <https://virtualregatta.zendesk.com/hc/fr/articles/115001723653-La-polaire-de-vitesse->