

Compte rendu - Réunion du 4/02 (17h35-18h30)

Pour l'organisation :

- Feuille de route à rendre pour **mardi 7 février**
 - Gantt prévisionnel à améliorer et ajouter
 - Chapitres à sélectionner pour préciser nos lectures
- Premier jet du cahier des charges à fournir également le **7/02**
 - Problématique à écrire
 - Remplir squelette avec nos infos
- Important de lire et consolider ses connaissances sur la **théorie des jeux combinatoires**

Déroulement de la réunion

Sujets abordés (chronologiquement):

- Gantt et répartition des lectures pour la **Feuille de route**
- Langage utilisé et environnement de travail -> C++ Justifications trouvées et à approfondir au cours du projet :
 - Plus grande maîtrise des bases du langage par les différents membres du groupe (que d'autres langages qui auraient pu être aussi adaptés)
 - Dernier "gros" algorithme produit pour de l'IA au jeu de Hex a été écrit en C++ (à voir les justifications sous-jacentes)

- Etude des stratégies de victoire Hex : rien de particulier, continuer à faire des parties et étudier les coups de l'adversaire
- Choix interface/moteur :
 - Console/Graphique ? Mélange des 2 ? (reste à étudier)
 - Stockage fichiers/BDD ? Plutôt BDD vu ce qu'on a à stocker
 - Quelles infos stocker ? Coups et noms des IA/joueurs
- Cahier des charges : écriture de la problématique et plan, voir pour remplir en fonction des infos déjà en notre possession
- Idée : Rejouer des parties compétitives pour alimenter l'historique et optimiser l'apprentissage de nos IA(s)

Prochaine réunion

Date

Mardi 7/02

Sujets à aborder

- Check validité feuille de route
- Check premier jet du cahier des charges
- Lectures des différents membres
- Questions à poser à l'encadrant