

TER - HEX - Compte-rendu des deux semaines passées

En gros :

Pas d'avancement en substance étant donnée l'absence des membres du groupe (+ préoccupés par les rattrapages que par tout le reste, notamment le TER)

To do :

CORE

- Historique des parties
- Séparation de l'Église et de l'État IA du gameController.cpp
- Assemblage moteur/interface

IA

- Réfléchir à une IA de type Bruteforce
- Implémenter une IA de type Bruteforce
- Se documenter de ouf sur le deep learning (partie pratique du moins, la théorie d'accord mais on veut pas y perdre 3 ans)

-> Priorité à avoir un ensemble fonctionnel, propre et simple, **l'important c'est la partie IA**

Prochaines réunions

-> Lundi 3 Avril vers 16h à la BU pour faire un point et voir s'il y a pas de la documentation intéressante à chopper sur le deep learning. -> Mardi 4

Avril à 16h30 avec M.Montassiser pour faire le point sur l'avancement et poser nos questions

Autres remarques

- Il nous reste un peu + d'un mois sur ce projet (et le semestre également)
- Le Trello est à jour