

Projet informatique : ChessMate

Réunion 1 : 14 février 2018 à 15h

- Présentation du projet à notre tutrice, Elisabeth Brunet
 - Démonstration de l'interface graphique que nous avons déjà développée
 - Discussions de la répartition des tâches au sein de l'équipe
 - 3 membres présents, absence de Raphaël Macquet pour raisons médicales
-

Réunion 2 : 5 mars 2018 à 13h

- Discussion sur les tests unitaires : il faut tester toutes les configurations de jeu qui pourraient poser problème
 - Il faut écrire une documentation du code, en particulier des fonctions utilisées
 - Discussions autour de la possibilité de paralléliser le code
 - Tous les membres étaient présents
-

Réunion 3 : 24 avril 2018 à 14h30

- Présentation de l'avancement qui a été conséquent : le moteur de jeu, l'interface graphique et l'intelligence artificielle min-max ont été implantés et fonctionnent
 - Nouveau choix pour la librairie utilisée pour le réseau de neurones : nous utiliserons Tensorflow et non Theano
 - Discussions autour des approches pour le réseau de neurones
 - Tous les membres étaient présents
-

Réunion 4 : 4 mai 2018 à 12h

- Présentation des résultats du réseau de neurones, que l'on cherche à améliorer
- Possibilité d'utiliser un GPU
- Discussions sur les K plus proches voisins

Réunion 4 : 4 mai 2018 à 12h

- Nécessité d'avoir une approche de groupe et technique dans le rapport (gestion des tâches...)
- Insister sur la modularisation