La fiche de lancement du projet est un **document de synthèse** qui a pour but de présenter le projet de manière claire et **compréhensible par tous**. Elle définit le **contour du projet**, les **objectifs visés**, les **cibles** et les **contraintes** s’exerçant sur le projet. Elle nécessite de prendre du recul, d’avoir une vision globale et synthétique du projet et de son environnement, ainsi que des éléments clés du projet.

**La rédaction de cette fiche est une étape primordiale qui conditionne le bon lancement du projet.** Elle est commune aux trois types de projets proposés à l’École Centrale de Lyon : PE, PAi et PAr.

|  |  |
| --- | --- |
| Fiche d’identité | Titre et éventuel acronyme : jeu d’échecs chinois |
| Tuteur ou Commanditaire : Philippe Michel, Alexandre Saidi |
| Contexte | Origine du besoin :  Jouer aux échecs chinois sur ordinateur avec une intelligence artificielle |
| Enjeux : |
| Objectifs | Objectif général :  Créer un jeu, une interface et une intelligence artificielle fonctionnels. |
| Indicateurs mesurables de réussite :  Interface et IA fonctionnels. Temps de latence faible. |
| Nature du livrable principal :  Logiciel |
| Périmètre | Acteurs :  tuteurs et étudiants |
| Ressources :  Virtual Studio Code  Github  Google Collab |
| Environnement et interfaces du projet : |
| Contraintes | Coûts :  A priori rien |
| Délais :  Rendre les livrables dans les délais |
| Autres contraintes :  A priori rien |