

Université du Québec en Outaouais
Département d'informatique et d'ingénierie
INF 1183 - Intelligence artificielle
Information pour le projet - par Etienne St-Onge
Automne 2023

Remise du projet et présentation orale le 18 décembre à 15h45.

INSTRUCTIONS

Ce projet compte pour 30% de la note finale.

Groupe :

Travail par **groupe de 2-3 étudiant.e.s**; si fait individuellement, ce sont les mêmes critères d'évaluation. Si vous désirez être un plus grand groupe (4-5 max.), vous devez avoir une raison **et mon autorisation**.

Sujet :

Votre projet doit comporter l'implémentation de **deux (2) éléments du cours**.

Exemple. Recherche dans un graphe + vision par ordinateur, ou réseaux bayésiens + traitement de texte.

Présentation :

Présentation **d'au moins 5 minutes par personne** (minimum 10 minutes).

La participation compte; vous devez également être présent pour la présentation des autres groupes.

Les diapositives sont également à remettre sur Moodle.

Rapport : (un guide / gabarit plus détaillé pour ces rapports vous sera remis bientôt)

Un rapport préliminaire doit être remis, comprenant : a) le but de projet, b) les personnes impliquées, et c) données et littérature.

Un rapport final doit être remis avant ou en même temps que la présentation orale.

Ce rapport doit détailler 1) l'objectif du projet, 2) problématiques et difficultés rencontrées durant le projet, 3) les choix techniques, 4) justification de l'implémentation et des choix, 5) Discussion des résultats, et 6) améliorations futures.

Code :

Le code du projet doit également être remis, ou placé sur une plateforme ouverte en ligne.

Le code doit préférablement être fait en **Python**, mais il peut être fait sous condition en C++/C#.

Tout autre langage de programmation doit avoir **mon autorisation** en préavis.

(*faites attention au droit d'auteur / *copyright*, si vous réutilisez du code).

Dates importantes :

1) Choix du groupe et du projet : 13 novembre.

2) Remise rapport préliminaire (projet + noms des personnes) : 20 novembre.

3) Remise du projet et présentation orale : 18 décembre à 15h45.

Exemples de projets :

Programmation d'une I.A. pour des jeux :

- *Battleship* version à 1 jouer.
- *Pong* (sans reprendre de code en ligne, autre que la partie graphique). »
- *Sudoku* (sans reprendre de code en ligne).
- Échecs, Dames
- Wordle

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Algorithme robotique,

- pour trouver une trajectoire; ex. « learning to search - LEARCH »



Détection automatique :

- de caractère écrit
- de mots dans une image
- de mouvement dans une image

Classification :

- de texte
- d'image (animaux)



Système de recommandation :

- Film
- Musique
- Livre

Et autres ... qui comporte deux éléments du cours.

