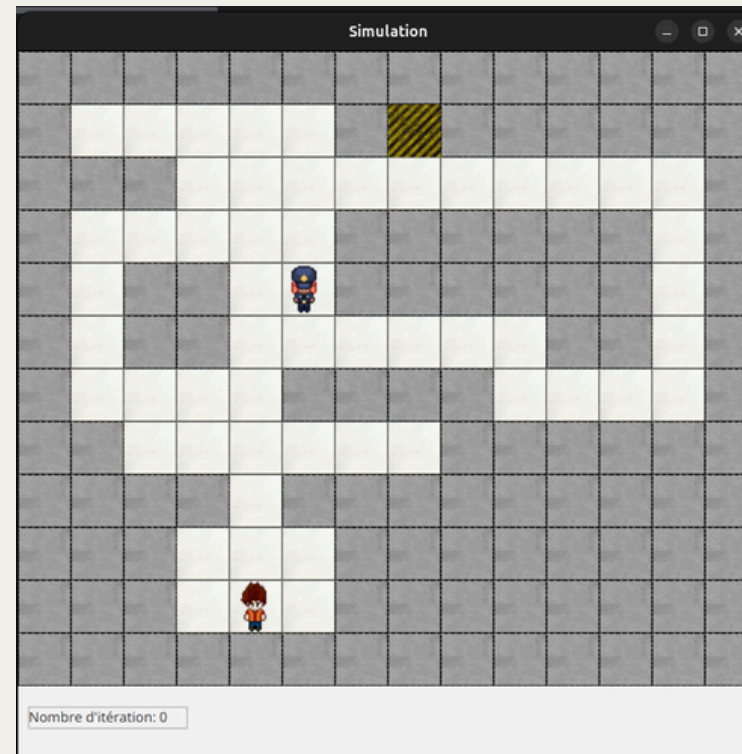


ITÉRATION N°3

SIMULATION DE POURSUITE-ÉVASION COMPÉTITIVE ENTRE AGENTS INFORMATIQUES INTELLIGENTS

Tuteur: Guénaël Cabanes

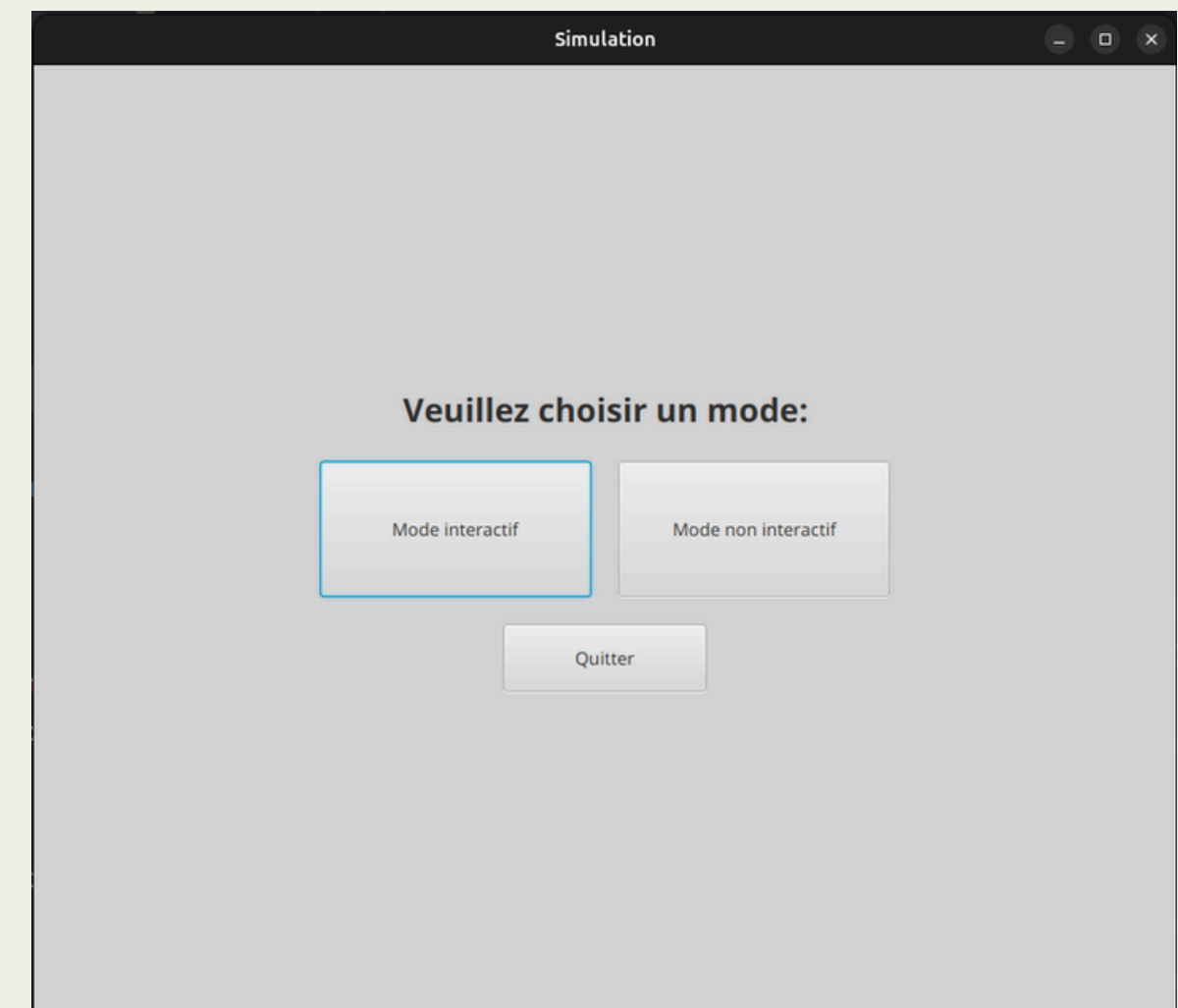
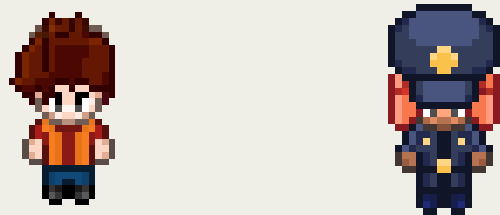


Matias AMAGLIO
Maëlle BITSINDOU
Luc DECHEZLEPRETRE
Célie PONROY

RA-IL2

RAPPEL DU PROJET

- Simulation de poursuite-évasion
- Prisonnier **VS** Gardien
- But: S'évader par la sortie ou attraper le prisonnier
- 2 modes possibles: interactif ou non interactif



S O M M A I R E

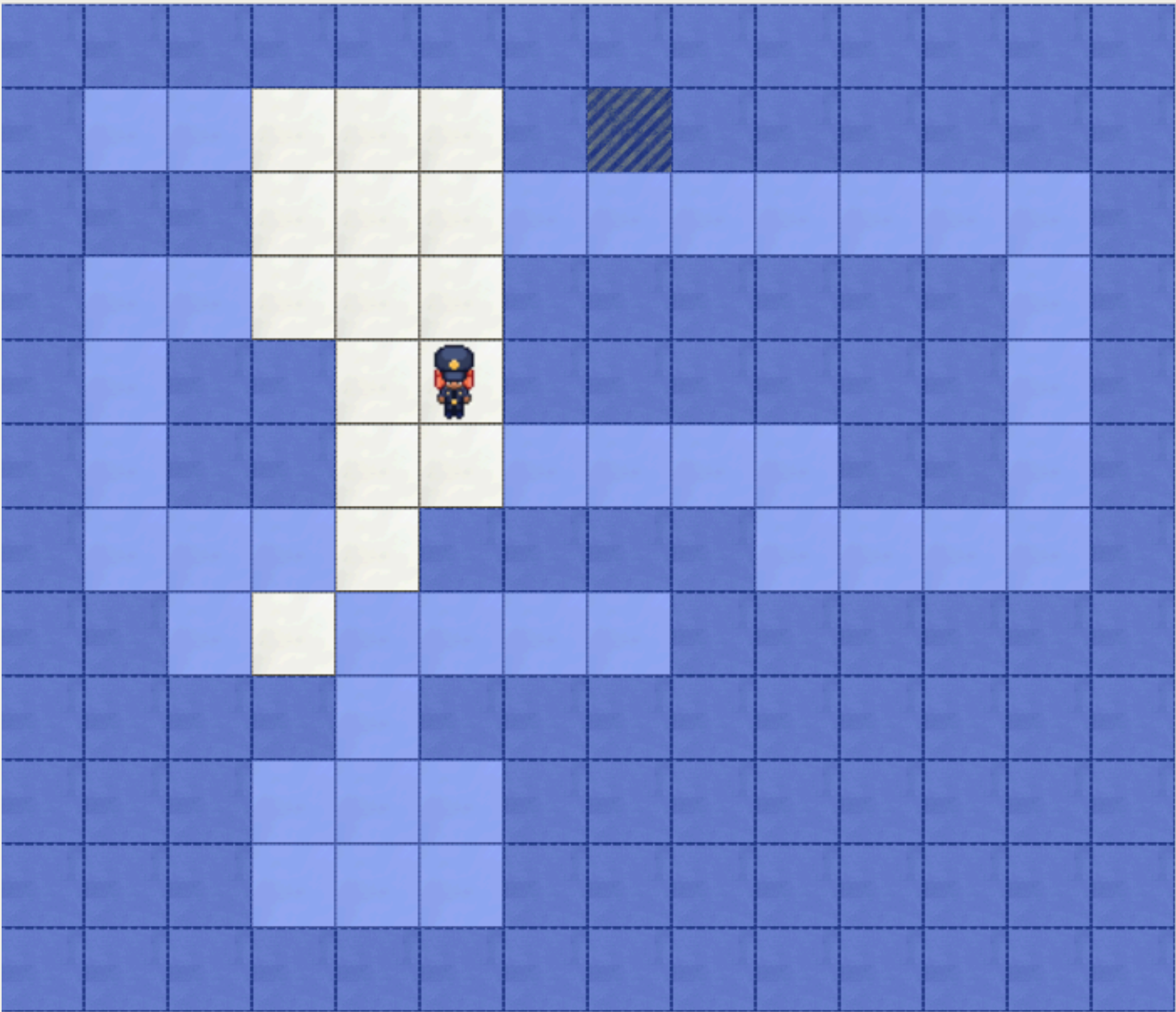
I. Objectifs de l’itération

II. Évolution du diagramme de classe

III. Fonctionnalités développées

IV. Difficultés rencontrées

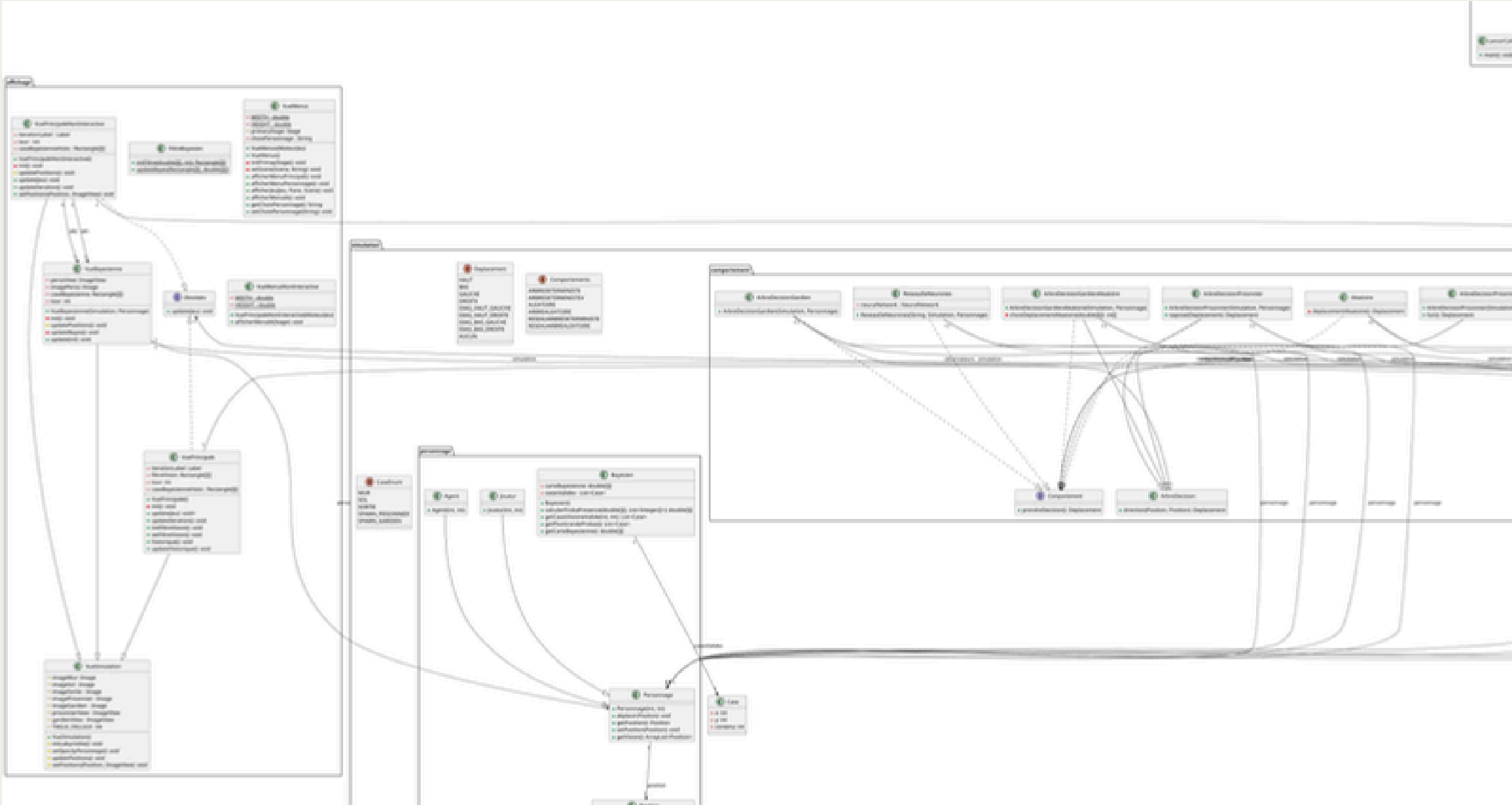
V. Prochaine étape: itération n°4



I. OBJECTIFS DE L'ITÉRATION PRÉVUS

- Affinage des résultats des arbres de décision
- Ajout de l'apprentissage par renforcement aux réseaux de neurones
- Amélioration de l'affichage de l'application
- Implémentation du réseau de neurones avec librairie
- Implémentation de l'apprentissage des arbres de décision
- Ajout comportement aléatoire
- Amélioration des arbres de décision
- Ajout choix de difficultés
- Améliorer la vision

II. ÉVOLUTION DU DIAGRAMME DE CLASSE



II. FONCTIONNALITÉS DÉVELOPPÉES

- Affinage des résultats des arbres de décision
- Ajout de l'apprentissage par renforcement aux réseaux de neurones
- Amélioration de l'affichage de l'application
- Implémentation du réseau de neurones avec librairie
- Implémentation de l'apprentissage des arbres de décision
- Ajout comportement aléatoire
- Amélioration des arbres de décision
- Ajout choix de difficultés des IA
- Réparation l'inférence bayésienne
- Ajout d'avantage pour le gardien (cases raccourcis)
- Changement de la carte à partir d'un fichier



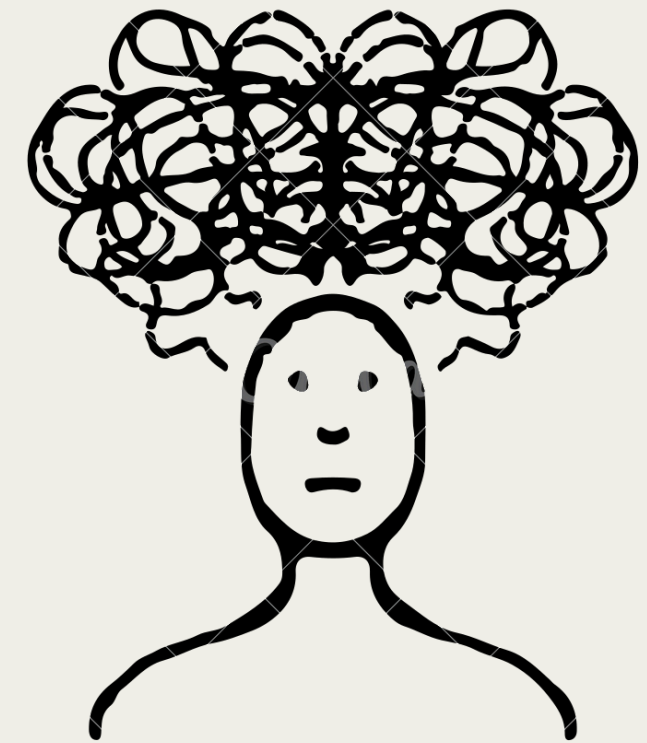
Fonctionnalité.s non achevée.s



Fonctionnalité.s ajoutée.s

III. DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

- Réseau de neurones : aucun résultat pertinent
- Problème de calculs l'inférence bayésienne



IV. PROCHAINE ÉTAPE: ITÉRATION N° 4

- Amélioration de l'affichage
- Affinage de l'apprentissage par renforcement aux réseaux de neurones
- Ajout de bonus/malus
- Optimisation du code

Passons à la démonstration...