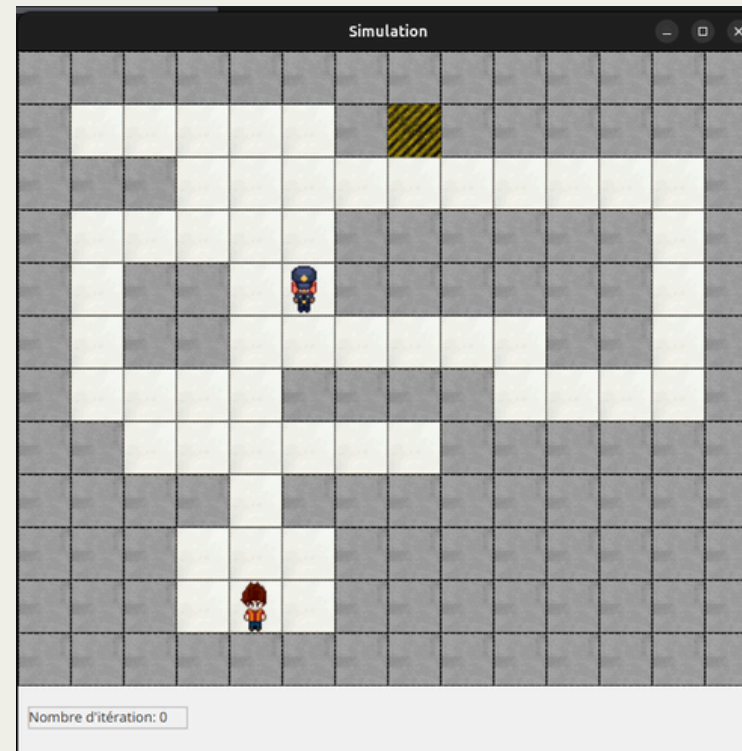


ITÉRATION N°1

SIMULATION DE POURSUITE-ÉVASION COMPÉTITIVE ENTRE AGENTS INFORMATIQUES INTELLIGENTS

Tuteur: Guénaël Cabanes



Matias AMAGLIO
Maëlle BITSINDOU
Luc DECHEZLEPRETRE
Célie PONROY

RA-IL2

S O M M A I R E

I. Objectifs prévus

II. Évolution du diagramme de classe

III. Fonctionnalités développées

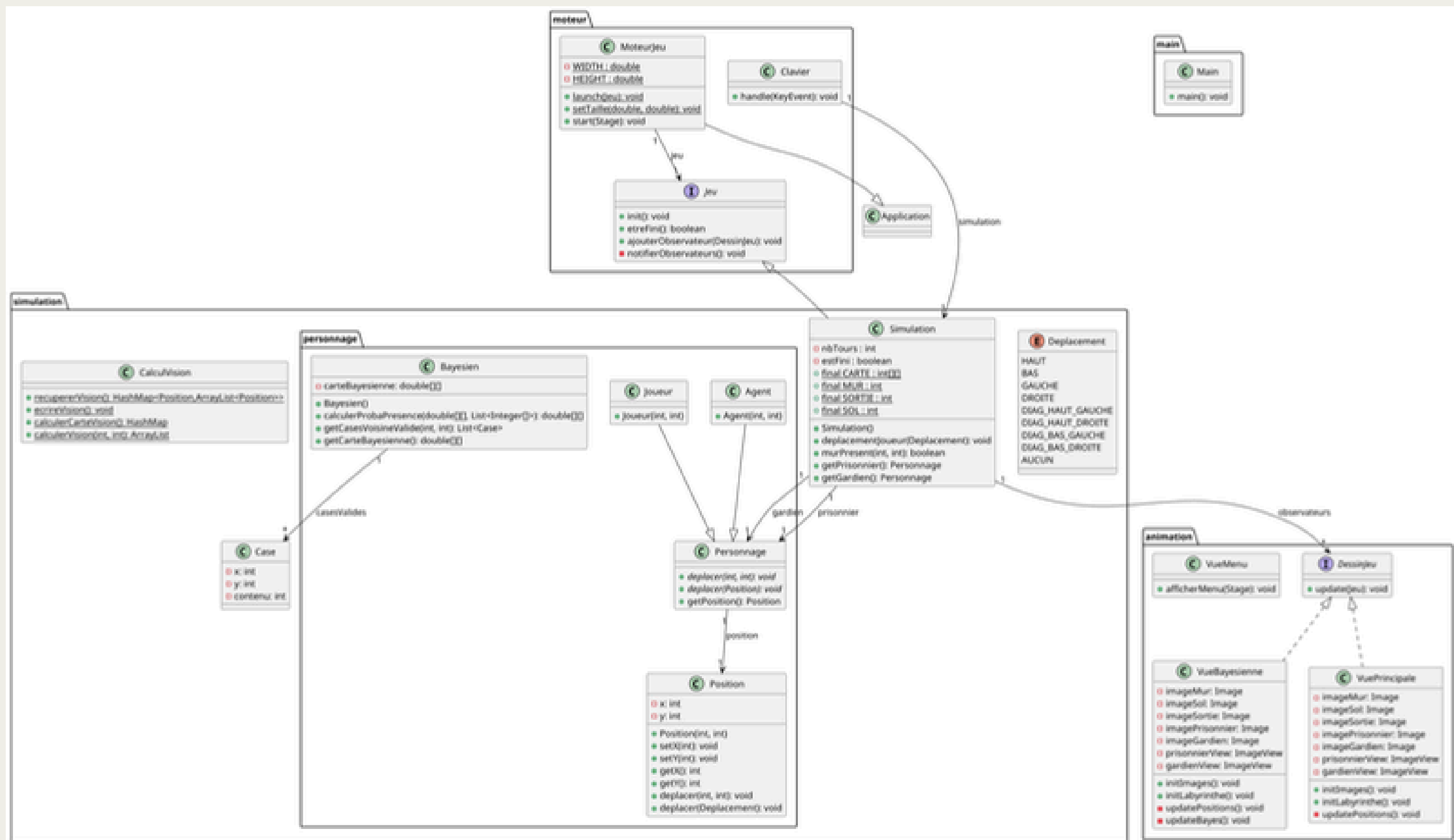
IV. Difficultés rencontrées

V. Prochaine étape: itération n°2

I. OBJECTIFS PRÉVUS

- Base du moteur de jeu
- Création de la vue du menu
- Création de la vue de la simulation interactive
- Mise en place de l'inférence bayésienne
- Création de l'arbre de décision du gardien
- Ajout du contrôle du prisonnier

II. ÉVOLUTION DU DIAGRAMME DE CLASSE



II. FONCTIONNALITÉS DÉVELOPPÉES

- Base de la structure du projet: Célie
- Base du moteur de jeu : Célie et Luc
- Création de la vue du menu : Maëlle
- Création de la vue de la simulation interactive : Maëlle
- Création de la vue de l'inférence bayésienne : Matias
- Ajout du contrôle du prisonnier : Célie
- Ajout de la vision du prisonnier: Célie
- Création de l'arbre de décision du gardien : Célie
- Mise en place de l'inférence bayésienne : Matias et Luc



III. DIFFICULTÉS RENCONTRÉES



- Mise en place de place de la vision (fonctionnalité plus longue que prévue)
- Méthode de test empirique pour l'inférence bayésienne

IV. PROCHAINE ÉTAPE: ITÉRATION N° 2

- Ajout du réseau de neurones sur le prisonnier
- Ajout du contrôle du gardien
- Implémentation d'un système d'analyse
- Implémentation du lancement de l'apprentissage de l'application dans le terminal
- Ajout des vues des historiques
- Finition de l'arbre de décision du gardien
- Mise en place de l'inférence bayésienne

Passons à la démonstration...