

DATE	PRENOM	MODULE	COMMENTAIRE	TEMPS	RESTE A FAIRE	PROBLEME (FACULTATIF)
31/01/2019	Vincent	Mise en place : création du drive et des fichiers commun pour le déroulement du projet	création d'un drive + planning + cahier des charges	1H	Accepter les autres membres et configurer le Drive	N/A
31/01/2019	Christopher	Mise en place et analyse préliminaire	rédaction du récapitulatif du projet + analyse des objectifs du projet + analyse d'une optimisation algorithmique pour evaluation de minmax	2H	analyse du format des données en externe et interne	N/A
31/01/2019	Christopher	analyse préliminaire	analyse des données à stocker + analyse des données de la simulation + analyse de l'architecture du projet	2H	analyse des algorithmes internes + analyse des moyens présents + analyse des outils utilisés	N/A
31/01/2019	Christopher	Préparation	Ajout d'un résumé de mes expériences sur les outils potentiels et de mes potentiels outils déjà prêts	1H	N/A	N/A
01/02/2019	Vincent	Cahier des charges	Création du cahier des charges fonctionnel	3H	Compléter les informations manquantes (si présente)	N/A
01/02/2019	Vincent	Mise en place: config du Drive	Ajout des étudiants et des droits	-	N/A	N/A
01/02/2019	Vincent	Récapitulatif	Section Expériences (Vincent) remplis	30MIN	N/A	N/A
01/02/2019	Alexis	Analyse du projet	Lecture de différentes doc sur le jeu, les différentes IA, exemple de code, amélioration possible, infos importante au "n" moment pour avoir un graphe intéressant, etc.	3H	N/A	N/A
01/02/2019	Walid	Analyse du projet	Analyse des documents du jeux , essayer de comprendre le fonctionnement du projet .	2H	N/A	N/A
02/02/2019	Christopher	Création du module de bdd	Design et génération automatique de la bdd + interface python d'entrée des données	2H30	Test avec de vraies données et potentiellement ajout du stockage du cache pour l'heuristique de l'IA	Nécessite d'avoir l'heuristique de prète avant de pouvoir déterminer le format du cache
02/02/2019	Christopher	Création d'un prototype d'analuseur	Générateur de données aléatoire et rendu des graphes fonctionnelles	6H	Avoir de vraies données pour affiner les affichages les plus intéressants + implémenter des graphes de comparaison de profondeur de recherche	N/A
02/02/2019	Vincent	Conversion heuristique	De JAVA à Python	6H	Rendre l'utilisation de l'heuristique compatible avec la structure du jeu	Reconnaissance des camps bleu et rouge non automatisé
03/02/2019	Christopher	Amélioration Analyses	Ajout d'une méthodologie d'exploration statistique et des fonctions permettant la génération des graphes utiles	6H	Dupliquer les analyses pour chaque facteur d'entrée des parties et chaque élément d'analyse voulu	N/A
02/02/2019 03/02/2019	Alexis	Conception du jeu en mode joueur contre joueur	Implementation de toute les fonctionnalités et de l'architecture du jeu Tron*	10H	deplacements	N/A
03/02/2019	Christopher	Couche de gestion de la simulation	Génère et teste autant de fois que voulu des parties selon toutes les combinaisons de paramètres de départ voulues, gère l'envoi à la bdd et l'affichage du temps restant estimé	8H	Brancher la simulation sur de vraies parties	En attente du modèle de partie pour le reste
04/02/2019	Christopher	Interface utilisateur et valeurs par défaut	Permet de modifier les paramètres de départ et d'en savoir plus sur les arguments de recherche	2H	N/A	N/A
04/02/2019	Christopher	Début de rédaction du rapport	Retraits de catégories inutiles pour notre projet, ajout de début de contenu sur les outils utilisé, préparé des pages de chapitres potentiels, ai rédigé le résumé et l'abstract du projet	3H	Rédiger le contenu des chapitres sur ce que j'ai fait; mettre à jour les pdf de cahier des charges quand le projet sera terminé	Il faudra remettre à jour les pdf de cahier et d'historique a la fin du projet
04/02/2019	Christopher	Début de rédaction du rapport	Ajout de schémas et des documents internes (cahier, historique, analyse); Début de rédaction de titres de paragraphes et de sections dans mes chapitres	3H	Continuer de rédiger	voir au dessus
04/02/2019	Alexis	Finition des déplacements, et optimisation primaire du code	Voir dans le détails s'il n'y a pas possibilité d'optimisé encore plus	2H	Implementation ressortant les informations importantes à l'analyse du jeu	N/A
05/02/2019 06/02/2019	Alexis	Changement de pensé du code du jeu, optimisation de celui-ci	Code optimisé à fond, 60 fois plus rapide qu'avant	4H	FIINIIIIIIEEEE	N/A
06/02/2019	Christopher	Compilation Cython	Compilation fonctionnelle du code python via cython et application d'optimisations pour la transcompilation python -> C	2H	N/A	N/A
06/02/2019	Christopher	Modélisation du système	Création d'une modélisation basée sur de la physique pour tenter de simuler notre intelligence d une facon differente	3H	Tweaker le modèle quand on aura accès aux données de l'IA pour tenter de le faire fit le plus possible.	N/A
06/02/2019	Christopher	Debug de la toolchain Simu -> db -> rapport complet	Debugging complet de l'insertion des données dans la bdd et de sa lecture par R	1H	N/A	N/A
07/02/2019	Christopher	Optimisation du modèle et des données récoltées	Retrait de la string d'état pour accélérer un maximum la génération de données importantes et éviter les opérations inutiles, gain de temps final sur l'exécution du modèle: ~25%	2H	N/A	N/A
07/02/2019	Christopher	Écriture du chapitre sur la simulation de modèle	Écriture complète et production de schémas illustratifs pour le chapitre de la simulation.	4H	N/A	Ajout du pdf d'analyses du modèle
07/02/2019	Christopher	Écriture du chapitre sur le simulateur	Écriture complète et production de schémas illustratifs pour le chapitre du simulateur.	4H	N/A	N/A
08/02/2019	Christopher	Ajout de facteurs et amélioration du rendu des analyses	Ajout des facteurs M*N et Ds-Dc à nos analyses de corrélations	2H	N/A	N/A
08/02/2019	Christopher	Écriture du chapitre sur l'exploration des données	Écriture complète et production de schémas illustratifs pour le chapitre sur l'exploration statistique.	3H	N/A	N/A
08/02/2019	Christopher	Rectifications d'après retours	Ajouté plus de details dans l'abstract concernant le projet lui même, corrigé des fautes oubliées, modifié légèrement quelques phrases grammaticalement incorrectes	10MIN	N/A	N/A
04/02/2019 08/02/2019	Chris's PC	Génération d'huile de coude (simulation de modèles)	Génération de données résultant d'un total de 2-3 millions de parties simulée via notre modèle physique sur différents sets de données	~40H	Recommencer pour le modèle avec IA	R.I.P. PC, bientôt tu pourras te reposer x)
08/02/2019	Christopher	Analyse et rédaction des résultats des données du modèle	Écriture complète et production de schémas illustratifs pour le chapitre d'analyse des résultats du modèle	4H	voir ci dessus	N/A
09/02/2019	Vincent	Implémentation Heuristique avec le jeu	Implémentation en objet et non objet d'une heuristique, celle-ci calcule la portée de tout les joueurs, puis attribue le case les plus proches aux équipes. Ajout d'une méthode permettant la vérification des portées de chaque joueurs.	9H	Faire des tests avec un simulation plus grande (nombre de la coalition, taille du plateau); Légère amélioration des conditions dans la mesure du possible	N/A
10/02/2019	Christopher	Calcul de différence de vitesse entre simulation et modèle	Calcul et ajout de la différence du nombre de cases à checker sur la meme partie extrême entre le modèle simulé et le modèle d'IA	2H	N/A	N/A
10/02/2019	Vincent	Algorithme Paranoïde	Création de 2 versions d'algorithme paranoïd; Optimisation de l'algorithme paranoïde	13H	Optimiser le code; Changer les noms de variables/fonctions (nettoyer le code)	Beaucoup de partie ne peuvent pas être joué, car l'ia ne trouve pas de coup optimal. Solution une nouvelle heuristique/ vérifier la fiabilité de l'algorithme
11/02/2019	Vincent	Recherche algorithme	Phénomène de prediction (profondeur plus grande que son adversaire)	5H	N/A	L'ia se retrouve à jouer un coup letal, dû à l'utilisation de l'algorihme minmax
12/02/2019	Vincent	Recherche algorithme	Recherche d'un algorithme permettant de jouer une partie de Tron	5H	Trouver un algorithme capable d'accepter l'heuristique prévus, ou trouver une heuristique compatible avec l'algorithme	L'heuristique renvoie la taille zone, suivant qui l'exécute, le mode de jeu devient "un chasseur qui chasse sa proie, et la proie qui fuit".
15/02/2019 16/02/2019	Christopher	Refonte totale du système de jeu et de l'intégration à l'IA	Optimisation algorithmique et refonte du système de jeu suite à un oubli de conception (ordre aléatoire), Remplacement du systeme de copie de l'IA par un système de rollback d'actions plus lisible et efficace. Optimisation de l'heuristique.	12H	N/A	N/A
16/02/2019	Christopher	Analyse des données résultant des simulations IA et Modèle	Analyse des statistiques résultant des données générées par le simulateur. Réécriture des analyses du modèle pour coller aux nouvelles données générés par les mêmes options que pour la simu d'IA.	5H	N/A	N/A
16/02/2019	Chris's PC	Génération de données	Détermination de paramètres de simulation faisables manuellement, et génération sur 2h30 des données par simulation d'IA et du modèle physique	3H	N/A	N/A