|  |  |
| --- | --- |
| 420-6C5-LI – Jeux et Simulation 2 **Été 2025**  **Cégep Limoilou; Département d'Informatique** | **TP3-Machine Learning**  **Grille de correction - 10%** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Étudiant |  | | |
|  |  | | |
| **Total** | | |  | **100** |
| **Retard** | | |  |  |
|  | | |  |  |
| **Présentation**   1. Le projet Template est utilisé 2. La version de Unity est **2022.3.32f1 (LTS)** 3. Les champs textes sont mis à jour tels que requis 4. Les images sont personnalisées 5. Les boutons sont ajustés au contexte 6. Le projet est remis et fonctionnel ou je suis invité sur votre repository 7. Un build fonctionnel est remis 8. La vidéo est présente et accessible via le bouton de la page d’accueil et elle comporte les éléments demandés | | | **10** | **10** |
| **Terrain du projet et Agent**   1. Le terrain est conforme aux exigences. 2. Un agent est présent 3. Un interrupteur est présent 4. La porte est présente 5. Les murs sont présents comme demandés 6. Un heuristique permet de tester l’agent 7. Les couleurs identifient succès ou échec 8. Il comporte les éléments indispensables à l’apprentissage par ML | | | **20** | **20** |
| **Résultat d’apprentissage**   1. Un fichier Onnx a été généré ; 2. Niveau d’atteinte de l’objectif :    * Interrupteur atteint?    * La porte est atteinte    * Avec positions aléatoires joueur    * Avec positions aléatoires interrupteur    * Avec positions aléatoires porte    * Plus encore?? 3. Qualité du cerveau généré?  * Atteint le but efficacement? * Niveau global d’atteinte de l’objectif? | | | **25** | **25** |
| **Démarche d’apprentissage**   1. La mécanique de récompense est cohérente et bien maitrisée OK, 2. Elle respecte l’idée de l’apprentissage par l’agent et non pas d’une programmation réalisée par le programmeur 3. Les différents éléments du ML sont utilisés de manière cohérente (Observation, récompense, position locales, etc ) 4. Votre démarche est clairement expliquée dans la vidéo et correspond au code produit et aux observations! | | | **25** | **25** |
| **Analyse de votre démarche :**  Qualité de l’analyse de la démarche dans la vidéo.   * Pour quoi certains aspects ne marchent pas * Que pourrait on améliorer * Quelles sont les limites de la démarche choisie, etc.. | | | **10** | **10** |
| **Qualité générale**   1. Soin apporté à la scène 2. Qualité générale du projet 3. Qualité générale du code | | | **10** | **10** |