

UNIVERSITÉ PIERRE ET MARIE CURIE

MANUEL DE L'UTILISATEUR

PIAD DE MASTER1 D'INFORMATIQUE EN INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE ET DÉCISION

Semi-supervised Learning Agents

Auteurs :

Lan ZHOU

Matthieu ZIMMER

Superviseurs :

Paolo VIAPPIANI

Paul WENG

9 mai 2013

Version 1.1

Table des matières

Table de matière	1
1 Procédure d'installation	2
1.1 Configuration Requise	2
1.2 Installer le simulateur : Via la distribution (recommandé sur Ubuntu)	2
1.3 Installer le simulateur : Via compilation	2
1.3.1 Liste des paquets pré-requis	2
1.3.2 Récupérer le code du simulateur	3
1.3.3 Compiler le simulateur	3
1.4 Compilation du projet	3
2 Désinstallation	4
3 Paramètres de fonctionnement	4
4 Fonctionnalités et interactions utilisateur	4
Références	4

De part la nature du projet : bibliothèque + interfacement avec le simulateur, l'installation est un peu technique. De plus, le fonctionnement sans modification de code est assez limité, il faudra mieux se référer au Manuel du Programmeur pour tirer parti de la bibliothèque.

1 Procédure d'installation

1.1 Configuration Requisite

La procédure d'installation doit se dérouler sur un environnement GNU/Linux. Le projet est pleinement fonctionnel sur les distributions Archlinux et Ubuntu.

Il vous faudra disposer des drivers graphiques “hardware” de votre carte et répondre aux spécifications matérielles suivantes :

- 1GHz CPU
- 512MB RAM
- OpenGL 1.3 compatible graphics card with 64 MB RAM
- 2 Go d'espace libre

Au vu de la taille du simulateur TORCS [TORCS Team, 2001] présenté dans le cahier des charges [Zhou and Zimmer, 2013], il n'a été fourni en même temps que le reste du projet. Vous avez donc 2 méthodes pour le récupérer :

1.2 Installer le simulateur : Via la distribution (recommandé sur Ubuntu)

Si vous êtes sous Ubuntu, TORCS semble avoir quelques problèmes à se lancer après une compilation à la main, nous recommandons donc de l'installer directement :

```
sudo apt-get install torcs
```

Vous pouvez alors passer à l'étape 1.4 directement.

1.3 Installer le simulateur : Via compilation

Si toutefois, vous souhaitez vous lancer dans la compilation de torcs, voici la marche à suivre : (fonctionne sur Archlinux)

1.3.1 Liste des paquets pré-requis

Voici la liste des paquets que vous aurez besoin afin de compiler le simulateur :

- | | |
|----------------------|-----------|
| • bash | • vorbis |
| • gcc (avec g++) | • libxi |
| • mesa | • Xmu |
| • freeglut | • Xrender |
| • openAL (avec alut) | • Xrandr |

1 PROCÉDURE D'INSTALLATION

- libz
- libpng

Sur un live CD Ubuntu, la commande suivante est suffisante (en activant tout les dépôts) :

```
sudo apt-get install g++ mesa-common-dev freeglut3-dev libplib-dev  
libopenal-dev libalut-dev libvorbis-dev libxi-dev libxmu-dev  
libxrender-dev libxrandr-dev zlib1g-dev libpng12-dev
```

L'utilisation de sudo facilite l'installation et ne modifiera que les chemins (local est optionnel en fonction de la distribution) :

- /usr/local/share/games/torcs/
- /usr/local/lib/torcs/
- /usr/local/bin/torcs

Si vous n'en avez pas l'envie, vous pouvez utiliser un live CD.

1.3.2 Récupérer le code du simulateur

Il faut maintenant récupérer le code du simulateur

Pour cela, ouvrez une console et placez vous dans le répertoire Sources/torcs/ et lancer le script

```
./getTorcs
```

Vous devriez alors avoir un dossier /Sources/torcs/torcs-1.3.4/ avec tout les fichiers nécessaires à la compilation.

1.3.3 Compiler le simulateur

Toujours dans Sources/torcs/, lancer :

```
./buildTorcs
```

Si vous avez des problèmes lors de cette phase, vous pouvez vous reportez sur l'aide en ligne de TORCS : FAQ

1.4 Compilation du projet

Voici la liste des paquets que vous aurez besoin afin de compiler le projet :

- make
- g++
- cmake
- sudo
- boost (system, serialization, filesystem)
- libplib

Sur ubuntu :

```
sudo apt-get install g++ cmake libboost-dev libboost-system-dev  
libboost-serialization-dev libboost-filesystem-dev libplib-dev
```

Vous êtes alors prêt à lancer la dernière compilation.

Pour cela, il faut se rendre dans le dossier Sources/ et lancer

```
./makeDriver
```

2 Désinstallation

3 Paramètres de fonctionnement

4 Fonctionnalités et interactions utilisateur

Références

[TORCS Team, 2001] TORCS Team (2001). The open racing car simulator. <http://torcs.sourceforge.net/>.

[Zhou and Zimmer, 2013] Zhou, L. and Zimmer, M. (2013). *Cahier des charges - PIAD Semi-supervised Learning Agents*.