

# Football et apprentissage

## Compte-rendu - 11

Vincent Guigue & Nicolas Baskiotis  
vincent.guigue@lip6.fr, nicolas.baskiotis@lip6.fr

Guillaume Gervois & Malek Neila Rostom  
guillaume.gervois@etu.sorbonne-universite.fr,  
malek.rostom@etu.sorbonne-universite.fr

### 1 SVM et corrections d'erreurs

**Quelques erreurs :** Nous avons décidé de retarder la distribution du jeu à cause de plusieurs erreurs détectées dans nos algorithmes. Elles ont été corrigées et le jeu sera distribué sous peu.

**SVM :** Le modèle de SVM discuté lors de la précédente réunion a été implémenté.

### 2 Finalisation du projet

La soutenance aura très probablement lieu le 28 mai. Avec les examens et les rendus, il ne reste plus beaucoup de temps. Il faut donc commencer le rapport. Il faudra dans ce rapport bien présenter le formalisme, le modèle qu'on a utilisé pour nos algorithmes. Lors de l'introduction, il faudra passer du temps à expliciter le choix de ne pas faire d'apprentissage par renforcement.

Il faut également penser aux expériences et aux résultats que l'on va présenter. Nous avons beaucoup de résultats qualitatifs, mais il serait préférable de trouver un moyen d'évaluation quantitatif. M. Baskiotis propose d'évaluer les comportements en fonction de la diversité de la base donnée.

### 3 Améliorations algorithmiques

Le problème de la combinaison entre les ordres en fonction de la position par rapport à la cage et le type des joueurs serait plus intéressant à traiter via l'apprentissage que par une solution algorithmique, vu l'objectif de notre projet. Une solution serait simplement d'ajouter les types de joueurs aux features de nos algorithmes.