

Football et Apprentissage

Compte-rendu - 8

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 Mixage des ordres et K-NN

Nous avons implémenté le mixage des ordres qui permet de sélectionner l'action la plus souvent exécutée et la cible la plus commune parmi les ordres correspondant aux K états trouvés par le K-NN. Les résultats obtenus sont assez satisfaisants à première vue. Il faut cependant ajouter des données à la base d'apprentissage.

2 Améliorations de la base de données

Pour améliorer notre base de données, il faut ajouter et diversifier les états. On peut évaluer la qualité de notre base en traçant l'entropie des états ou opter pour les algorithmes t-Sne ou MDS.

3 Autres implémentations à ajouter

Maintenant que nous disposons de l'encodage des ordres, nous pouvons passer à la prochaine étape qui est l'implémentation d'un SVM. Nous pouvons aussi tester le modèle présenté lors de la cinquième réunion : depuis l'espace des états, on pourrait apprendre une matrice W de paramètres pour chaque joueur qui permettra de prédire l'action à faire.