

Football et apprentissage

Compte-rendu - 7

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 Entraîneur distribué et positions relatives

Entraîneur distribué : Désormais l'entraîneur K-NN, qui existait déjà, et les prochains entraîneurs prendront les décisions pour chacun des joueurs séparément. Ainsi tous les joueurs auront constamment un ordre à effectuer.

Positions relatives : La base de données a été modifiée pour ajouter les positions relatives. Ces dernières sont utilisées pour le K-NN distribué qui a été implémenté.

2 Encodage des actions

L'encodage des actions est en cours d'implémentation. Il y a une colonne pour chacun des ordres possible, ainsi que pour chacune des cibles choisies, et une dernière pour une possible valeur de mixage (pour mixer les cibles). Dès que l'encodage sera fini, cela nous permettra de mixer des actions. Il sera utilisé dans un autre entraîneur K-NN. Comme décidé à la dernière réunion, nous feront ensuite un SVM.

3 Pertinence de la base de donnée

Nous avons soulevé le problème que dans notre base de données, nous allons avoir beaucoup d'états très proche de l'état initial, et très peu ailleurs. M. Baskiotis propose d'initialiser la partie sur des états aléatoires parmi ceux qu'on a déjà vu, ou en faisant de l'interpolation entre plusieurs états. Cela pourrait se faire surtout là où la densité des données est plus faible, à la limite des frontières de décision. Cela ressemblerait à de l'Active Learning. On pourrait ainsi enrichir la base d'apprentissage.