29/08/2019

Omnipong

Raphaël Lopes, Yannis Perrin

Table des matières

[Sujet 2](#_Toc18607663)

[BUT 2](#_Toc18607664)

[Spécifications 2](#_Toc18607665)

[Restrictions 2](#_Toc18607666)

[Environnement 2](#_Toc18607667)

[Livrables 2](#_Toc18607668)

[Reddition 2](#_Toc18607669)

[Planning 2](#_Toc18607670)

Cahier des charges Omni Pong

# Sujet

Création d’un jeu ressemblant à [Pong](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pong), contrôlable par un 2ème joueur ou une IA évolutive, progressivement imbattable.

# BUT

* Création d’un jeu ressemblant à Pong
* Utiliser la borne d’arcade de l’école
* Construction d’un système d’apprentissage non (ou semi) supervisé remplaçant le 2ème joueur

# Spécifications

Le jeu est inspiré de Pong, il simule une partie de tennis de table en vue du dessus. La partie s’arrête lorsque l’un des 2 joueurs atteint le score de 10.

Notre version de ce jeu comportera deux modes :

* Joueur contre Joueur :   
  Chaque joueur contrôle une raquette pour renvoyer la balle de l’autre côté.
* Joueur contre l’IA :   
  L’IA remplace le 2ème Joueur et s’améliorera jusqu’au point où elle deviendra imbattable.

# Restrictions

* La méthode d’apprentissage de l’IA n’est pas définie au préalable

# Environnement

* Borne Arcade
* C#, Unity 3D
* 2 PC avec Windows 10 x64
* Visual Studio 2017/2019

# Livrables

* Poster
* Documentation
* Journal de bord
* Code source et projet

# Reddition

* 03/10/2019 : rendu du poster
* 17/10/2019 : rapport intermédiaire
* 21/11/2019 : rapport finale
* 28/11/2019 : exposé oral

# Planning

