Cahier des charges OmniPong

Utilisation de la borne d’arcade pour faire un jeu de Pong avec un algorithme d’apprentissage dans le but d’être imbattable par des joueurs.

Que fera le projet ?

* Utilisation la borne d’arcade de l’école
* Création d’un jeu (Pong) avec deux joueurs
* Construction d’un système d’apprentissage non (ou semi) supervisé pour gagner au jeu

Restrictions

Description de l’environnement de développement (matériel, logiciel. . .)

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

Liste et nombre des matériels, logiciels, documents qui seront livrés au client

• 03/10/2019 : rendu du poster

• 17/10/2019 : rapport intermédiaire

• 21/11/2019 : rapport final

• 27/11/2019 : exposé oral