29/08/2019

Omnipong

Raphaël Lopes, Yannis Perrin

Table des matières

[Sujet 2](#_Toc17986196)

Cahier des charges OmniPong

# Sujet

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.

# BUT

* 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

# 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
* 27/11/2019 : exposé oral

# Planning