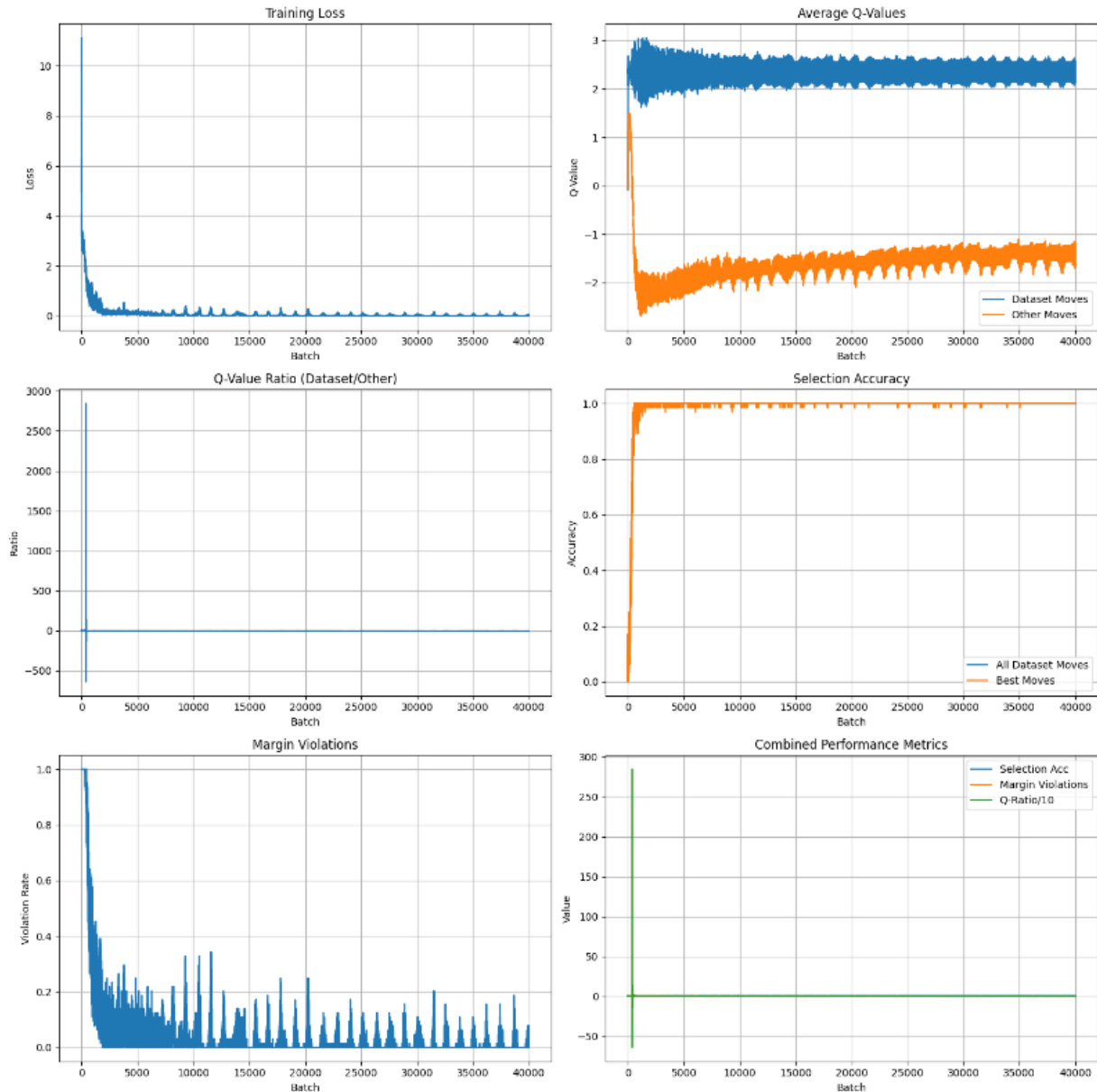
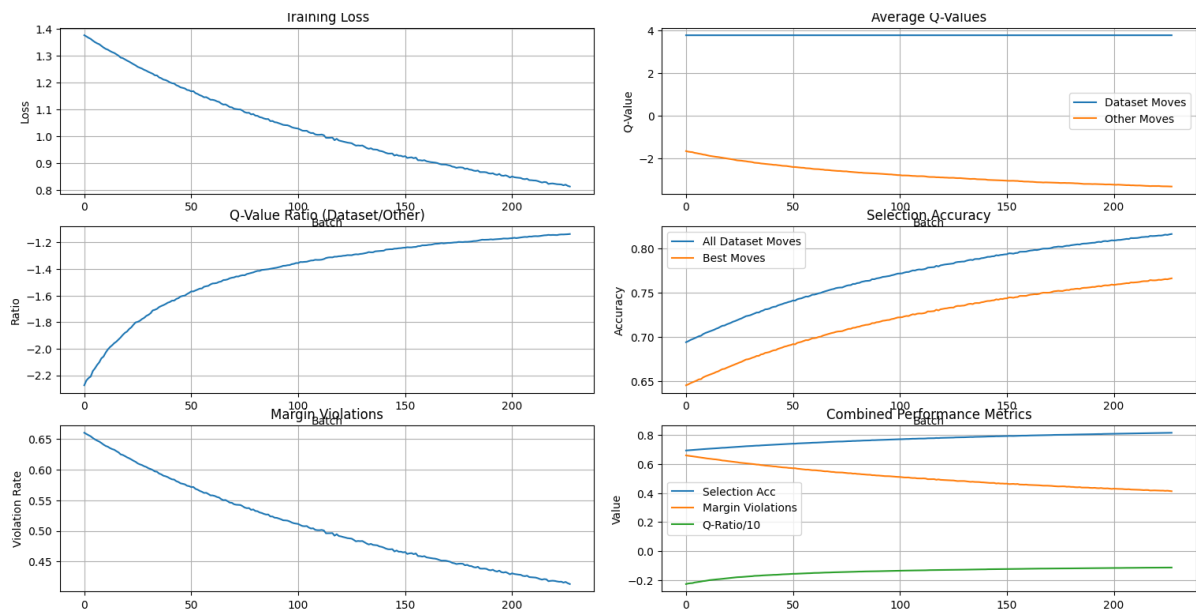


Complex nn zonder noise op subset van data met 1k states over 2.5k epochs:

je ziet dat selection accuracy snel naar 100% gaat. (voorspeld bij elke state een actie die in de dataset zit (een actie die minimax 9 zou nemen))



Training statistieken voor 300 epochs van het model voor remove/pass acties:



Resultaten:

Final scores (5k games):

Eigen beste speler (BenjaminPlayer: MM7):

```
2500 games where Eigen speler (non ML) starts:
* 74,96% Eigen speler (non ML)
* 24,28% Minimax 6
* 0,76% Draw

2500 games where Minimax 6 starts:
* 82,48% Eigen speler (non ML)
* 16,32% Minimax 6
* 1,20% Draw

5000 games in total:
* 78,72% Eigen speler (non ML)
* 20,30% Minimax 6
* 0,98% Draw

CPU Time: 2461,59 sec (0,49 sec / game)
```

ML tegen MM6:

```
2500 games where Machine Learning Player starts:
* 81,16% Machine Learning Player
* 18,60% Minimax 6
* 0,24% Draw

2500 games where Minimax 6 starts:
* 88,80% Machine Learning Player
* 10,80% Minimax 6
* 0,40% Draw

5000 games in total:
* 84,98% Machine Learning Player
* 14,70% Minimax 6
* 0,32% Draw

CPU Time: 590,31 sec (0,12 sec / game)
```

ML tegen eigen speler: (raar dat ML versie het beter doet tegen MM6 maar toch niet van eigen speler wint)

```
2500 games where Eigen speler (non ML) starts:
* 37,72% Eigen speler (non ML)
* 62,00% Machine Learning Player
* 0,28% Draw

2500 games where Machine Learning Player starts:
* 60,08% Eigen speler (non ML)
* 39,72% Machine Learning Player
* 0,20% Draw

5000 games in total:
* 48,90% Eigen speler (non ML)
* 50,86% Machine Learning Player
* 0,24% Draw

CPU Time: 2515,82 sec (0,50 sec / game)
```

