



# Monte Carlo

By  
Lukas Momberg

# Epilepsy Warnung nebenbei

BY

Lukas Momberg	11141259	AI
Jona Siebel	11141394	AI
Dennis Goßler	11140150	AI
Thomas Donst	11138843	AI
Patrick Schuster	11126452	AI

---

# Wie funktioniert euer Partikelfilter?

(Anpassungsraten, Cut-Off-Werte etc)

- "OutOfBounce" Auserhalb der map
- Collision in eine Wand
- Unrealistische werte "zu weit weg"

Warum genau diese Werte?

- \*\*

Was hat gut funktioniert, was nicht und (zumindest spekulativ) warum?

- Linare filter (Löscht manche guten werte zu stark oider schwach raus)[verwächselung]

# Reseed / ReShuffle

Wann reseedet ihr?

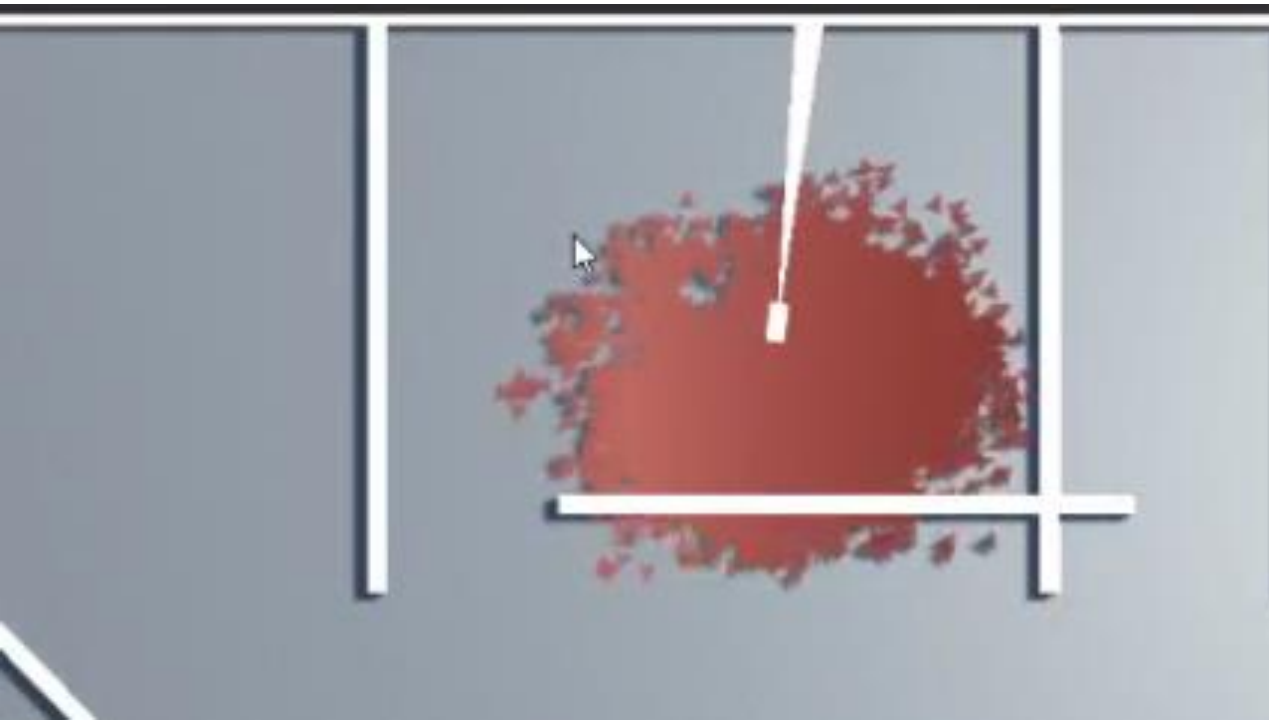
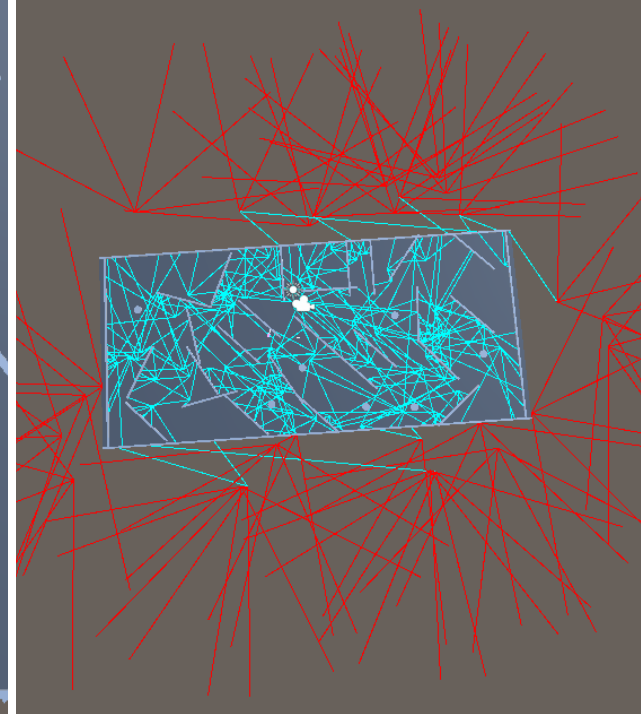
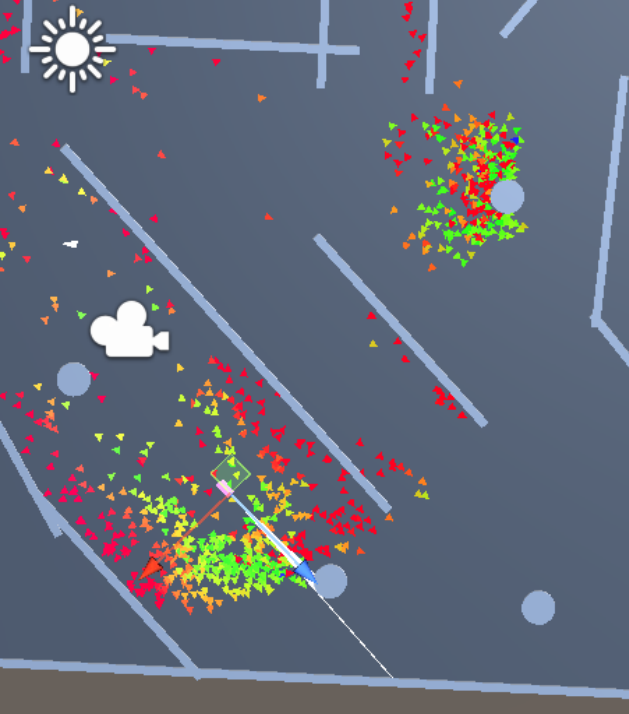
- Vorher gefundene "auf jedenfall falsch" Werte neu repositionieren wo die besten sind

Auf welche Art(en) reseedet ihr?

- Sammel alle schlechten positionen und packe die zu einer random guten position mit random radius

Warum genau diese Art(en)?

- Einfach?





# Videos?

◇ \*zeige videos extern\*

## Abbruchbedingung

Was ist eure  
Abbruchbedingung?

- Noch keine?

Warum genau diese  
Abbruchbedingung?

- $kp$

Ende