**Projekt NoName am 14.03.2016**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sitzungsdaten | | | |
| Datum: 21.03.2016 | Ort: 0380a | Beginn: 08:15 Uhr | Ende: 14:00 |
| Teilnehmer | Pascal Worreschk  Rene Götsch  Christian Trümpelmann  Igor Ilin |  | Michael Neitzke |
| Protokollführer Igor Ilin | | Verteiler: PO-Teilnehmer(po\_ntz) | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Themenüberblick | | |
| **Nr.** | **Thema** |  |
| 1 | Begrüßung/Anwesenheit | Prof. Dr. Michael Neitzke |
| 2 | Gruppenbesprechung | Prof. Dr. Michael Neitzke |
| 3 | Einführung in Reinforcement Learning | Alle |
| 4 | Einarbeitung in Code der Vorgruppe | Gruppe |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tagesordnung | | | |
| **Nr.** | **Inhalt** | **Kategorie** | **Verantwortlich**  **/ Termin** |
| 1 | Begrüßung und Anwesenheitskontrolle durch Prof. Dr. Neitzke | Info | Michael Neitzke |
| 2 | Besprechung des aktuellen Standes vom Projekt innerhalb der Gruppe. | Info | Alle |
| 3 | Vortrag von Prof. Dr. Neitzke zum Thema Reinforcement Learning | Arbeit | Gruppe |
| 4 | Grupppenarbeit in 2 Gruppen innerhalb des Teams. Eine Gruppe zuständig für Einarbeitung in KI der Agenten, die von der Vorgängergruppe implementiert wurde.  Andere Gruppe zuständig für Einarbeitung in das Belohnungssystem, welches von der Vorgängergruppe implementiert wurde | Arbeit | Alle |
| 5 | Zusammentragen der Ergebnisse. | Beschluss | Alle |
| 6 | Aufgaben zum nächsten Termin: Alle Gruppenmitglieder müssen Python soweit lernen, dass sie den Code der Vorgängergruppe interpretieren können.  Dazu eine Python IDE einrichten und den das Projekt der Vorgängergruppe lauffähig kriegen(alle).  Christian und Igor sollen einen eigenen Q-Learning Agent für PacMan so gut es geht schreiben (RL-Sim dafür anschauen).  Rene und Pascal sollen sich mit linearem Näherungsverfahren beschäftigen und den anderen Gruppenmitgliedern erklären können, was das ganze mit der Implementierung der Vorgruppe zu tun hat.(https://webdocs.cs.ualberta.ca/~sutton/book/ebook/node88.html) | Beschluss | Alle |