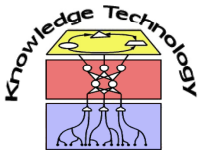


Pong, gespielt von KNNs

Praktikum

Daniel Speck und Florian Kock
Universität Hamburg

Dept. Informatik – Knowledge Technology, WTM



Agenda

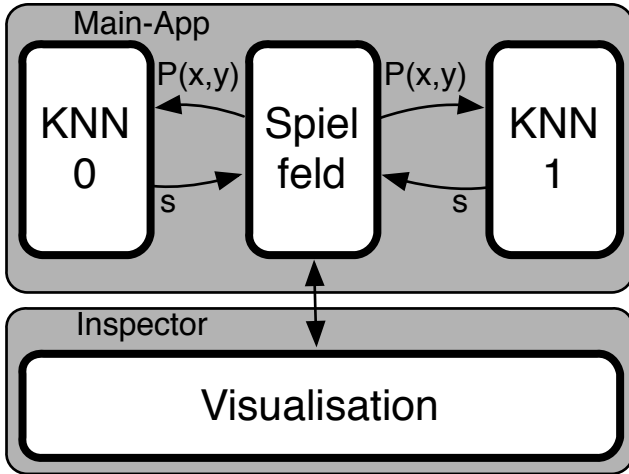
- 1 Motivation und Aufgabenstellung
- 2 erkannte Probleme und unsere Lösungen
- 3 Demonstration
- 4 Fazit

Aufgabenstellung

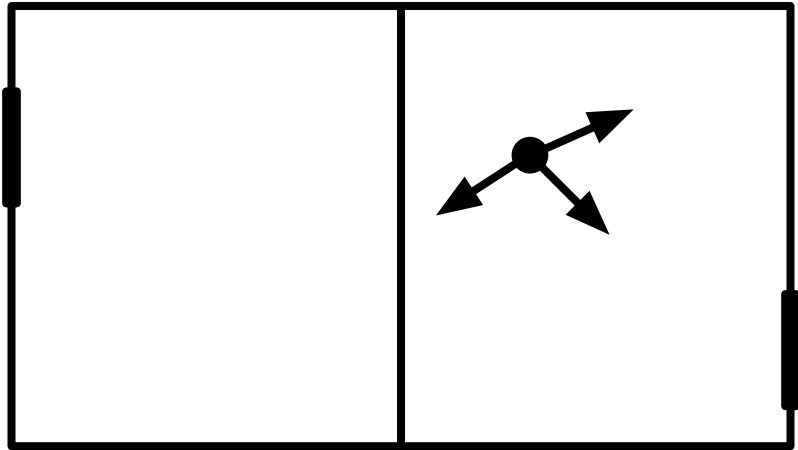
- Pong, Spiel aus den 70er Jahren



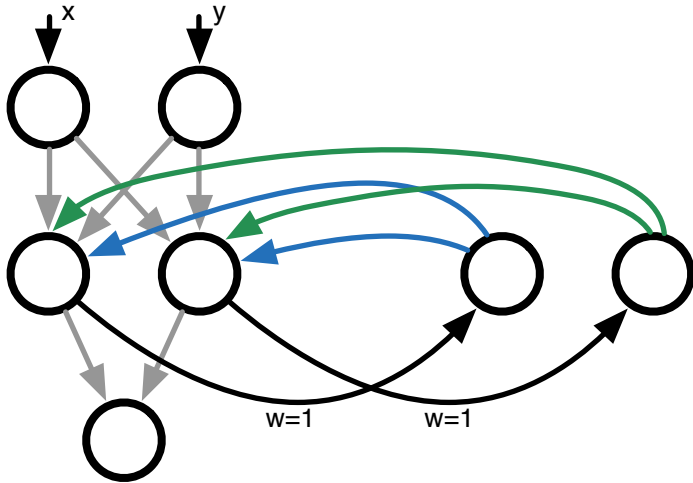
Grundlagen



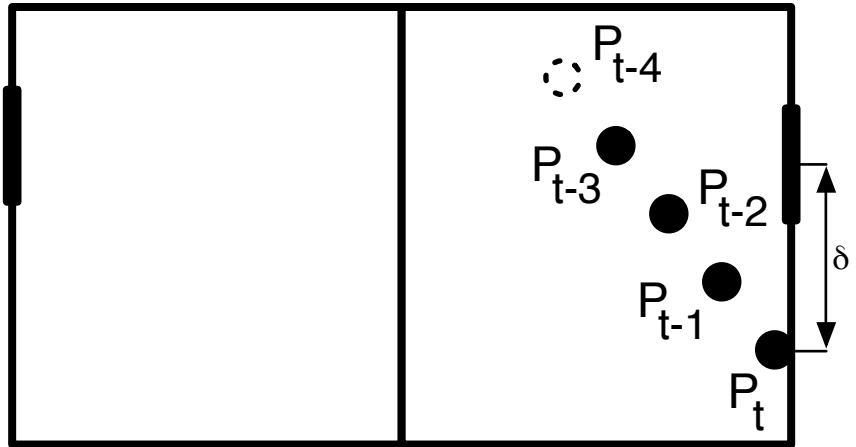
Ballrichtung kalkulieren



rekurrentes Netz



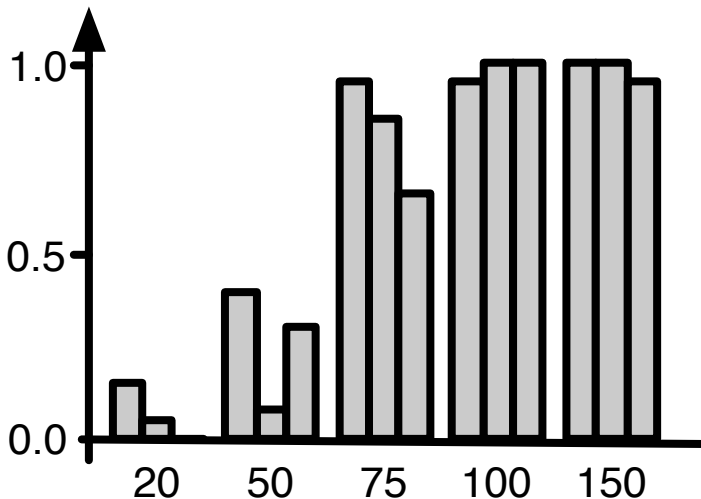
zeitverzögerte Bewertung



Demonstration

- Video
- nicht trainiertes KNN
- trainiertes KNN

KNNs gegenübergestellt



Fazit

- zeitliche Verzögerung
- allg. Debugging von KNN
- vorverarbeitete Inputdaten
- KNN kennt keine physikalischen Gesetze

The End

Danke für Ihre Aufmerksamkeit.
Weitere Fragen?