Aufbau der Maturarbeit

Inhalt

[1. Inhaltsverzeichnis 2](#_Toc101369596)

[2. Abkürzungsverzeichnis 2](#_Toc101369597)

[3. Einleitung 2](#_Toc101369598)

[4. Verstärktes Lernen 2](#_Toc101369599)

[4.1 Unterschied zum Überwachten Lernen 2](#_Toc101369600)

[4.2 Definitionen 2](#_Toc101369601)

[4.2.1 Markov Prozesse 2](#_Toc101369602)

[4.2.2 Zustand 2](#_Toc101369603)

[4.2.3 Belohnung 2](#_Toc101369604)

[4.2.4 Agent 2](#_Toc101369605)

[4.2.5 Aktion 2](#_Toc101369606)

[4.3 Funktionen 2](#_Toc101369607)

[4.3.1 Die Q-Funktion 2](#_Toc101369608)

[4.3.2 Die Value-Funktion 2](#_Toc101369609)

[4.4 Exploration vs. Die beste Aktion 2](#_Toc101369610)

[4.4.1 [Epsilon] 2](#_Toc101369611)

[4.4.2 [Andere Methoden] 2](#_Toc101369612)

[4.5 Die Bellmann-Gleichungen 2](#_Toc101369613)

# Inhaltsverzeichnis

# Abkürzungsverzeichnis

# Einleitung

# Verstärktes Lernen

## Unterschied zum Überwachten Lernen

## Definitionen

### 4.2.1 Markov Prozesse

### 4.2.2 Zustand

### 4.2.3 Belohnung

### 4.2.4 Agent

### 4.2.5 Aktion

## 4.3 Funktionen

### 4.3.1 Die Q-Funktion

### 4.3.2 Die Value-Funktion

## 4.4 Exploration vs. Die beste Aktion

### 4.4.1 [Epsilon]

### 4.4.2 [Andere Methoden]

## 4.5 Die Bellmann-Gleichungen

# 5. Genereller RL-Agent

## 5.1 Aufbau

## 5.2 Parameter

# 6. Performance des Agenten

## 6.1 Auswahl Spiele

## 