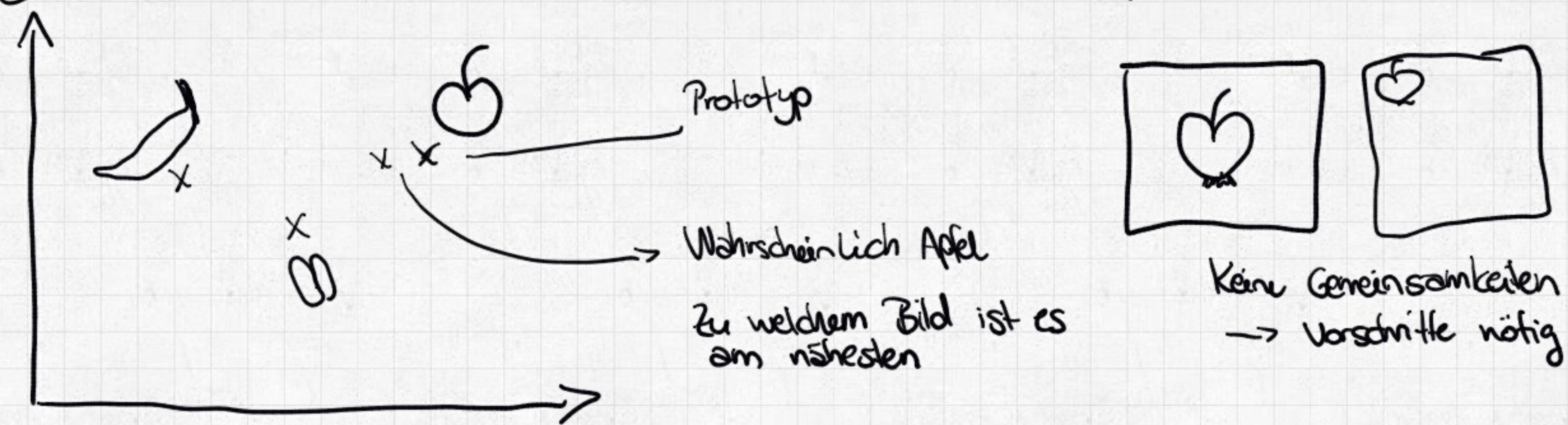


MLE

Vektorquantisierer: Wurzel aus Vektoren, die voneinander abgezogen werden.

Euklidischer Abstand: $\sqrt{(\vec{a} - \vec{b})^2}$



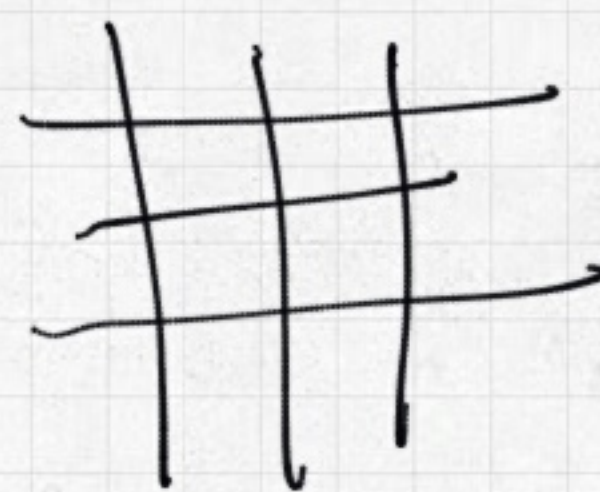
Viele Bilder vergleichen \Rightarrow lernt dadurch

Gute Bewertung: positive Zahl
Schlechte " " : negative Zahl

\Rightarrow einfache Form der Klassifizierung

① Diskretisierung

Grid



\leftarrow Auflösung schlecht

deswegen

\Rightarrow

Vektorquantisierer:

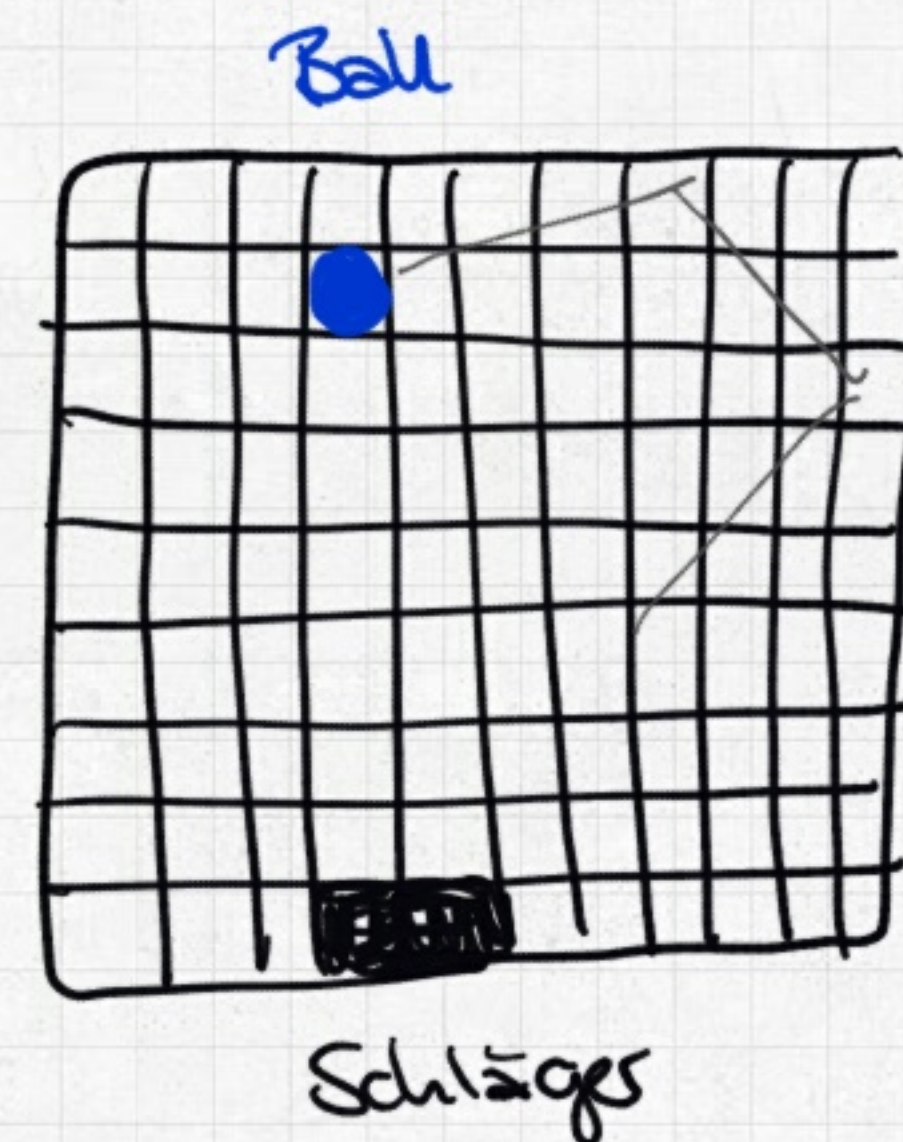
Vektoren laufen in Richtung der Muster

Zustand unterteilen und neu bewerten!

Reinforcement-Learner: Ping-Pong

Übung! Belohnung, wenn Ball auf Schläger,
wenn nicht Bestrafung

Agent sucht sich selbst eine Lösung



3 Aktionen: 10 Positionen

10 Ballpositionen

* 4 Ballgeschwindigkeit

= 12.000 $Q(s, a)$