Die Programmierung eines Neuronalen Netzwerkes das selbst lernt kluge spiel Entscheidungen im Computerspiel Rocketleague zu treffen

# Zielsetzungen (Fragestellungen, Leitfragen)

Leitfragen

* Mit welchen Daten trainiert man ein neuronales Netzwerk, dass Rocketleague spielen können soll?
* Was ist ein sinnvoller Mittelweg zwischen von mir programmierten Teilen und erlernten beziehungsweise von einem Neuronalen Netzwerk gesteuerten Teilen des Bots?
* Wie gut kann der Bot im Zeitlichen Ramen der Maturaarbeite werden?

Fragestellungen

* Wie lange wird das Training des Neuronalen Netzwerkes in Anspruch nehmen?

# Fachliche Verfahren (Untersuchungs- und Gestaltungsmethoden)

Ich werde erst den Bot fertig programmieren und dann versuchen mit verschiedenen Trainings Methoden und verschiedenen Belohnung- und Bestrafungssystemen einen optimalen weg zu finden den bot lernen zu lassen.

# Ressourcen

* NNFS
* <https://pythonprogramming.net/>

# Form

# Disposition

# Zeitplan