

Besprechungsprotokoll

Datum: 15.11.2017

Uhrzeit: 17:45

Dauer: 2h 15m

Ort: private Wohnung

Teilnehmer: Marco Müller, Franziska Neumann

Themen

Weitere Vorgehensweise, Planung der nächsten Meilensteine, Festlegung der Technologien

Ergebnisse

Die in der Besprechung erstellten Meilensteine und die hinzugekommenen Qualitätssichernden Maßnahmen sind in dem Dokument „NeumannFranziskaQS_und_MS_Analyse(4).pdf“ festgehalten. Zudem wurde die Meilen-Trend-Analyse aktualisiert („NeumannFranziska_Meilenstein-Trend Analyse(4).pdf“).

Zudem wurde der Inhalt des Spiels festgelegt. Behandelt werden allgemeine Grundlagen zum Thema AI, die Programmiersprache Python, sowie das Themengebiet DeepLearning als erster sogenannter Lernbaustein. Das Spiel soll natürlich jeder Zeit dahingehend erweiterbar sein, dass andere Themengebiete(Lernbausteine) eingebaut werden können. Auf Grund der nur begrenzt zur Verfügung stehenden Zeit, wird zunächst nur ein Lernbaustein eingebaut. Inhalt des Spiels sollen zudem Literaturempfehlungen sowie Beispielprojekte und AI-Plattformen sein.

Außerdem wurde beschlossen, dass es wichtig ist, sich auf eine gute Oberfläche und Usability zu konzentrieren. Dabei wird in den nächsten Monaten entschieden, auf welcher Plattform das Spiel programmiert wird.

Semesterplanung

Term 1:

- Projektarbeit bis zu Kapitel 4 fertig geschrieben
- Grundlagen zum Themengebiet AI erklärt
- Texte für das Spiel geschrieben

Term 2

- Oberfläche programmieren
- System, welches die Daten speichert
- Schnittstelle zwischen Speichersystem und Oberfläche
- Einbinden von Lernbausteinen