1. Basisidee is het negeren van frames die onbelangrijk zijn:
   1. Opeenvolgende frames vergelijken, bij een klein verschil wordt de frame niet opgenomen in de buffer (op basis van posities en de hoeken van de joints, die lijken mij de meest eenvoudigste features). Hoe groot dit verschil gekozen wordt zal moeten blijken uit testen.
   2. Vanaf dat er 2 of meer frames beschikbaar zijn zou ik al trachten te classificeren:
      1. Indien geen classificatie gemaakt kan worden, worden de frames toch nog bijgehouden om bij een volgende classificatie opnieuw te proberen. Nadat een frame een bepaald aantal pogingen niet heeft bijgedragen tot een classificatie zou ik de frames ook verwijderen. In het andere geval geraakt de buffer vol en wordt het ook verwijderd
      2. Indien wel een classificatie gemaakt kon worden, worden de frames die hebben bijgedragen niet meer in beschouwing genomen voor de volgende classificatie
   3. Voordeel: minder frames nodig om te classificeren -> snelheidswinst.
   4. Nadeel: minder zekerheid van de gelabelde klasse
   5. Om te beslissen welke actie uitgevoerd wordt binnen een range van frames zou ik ook voor elke frame de actie bepalen die daarin voorkomt met een classifier (ik ben nog niet zeker welke geschikt zou zijn hiervoor). Ik zou wel allesinds gewogen voting combineren met een andere classifier omdat we minder frames hebben dus todo
   6. Potentieël tot snelle actierherkenning, maar een grotere foutmarge. Lijkt mij perfect voor systemen die relatief weinig acties nodig hebben waarbij de acties ook nog goed te onderscheiden zijn van elkaar (grote inter-class variatie) en waar snelheid belangrijk is. Hierom zou ik ook een onderscheid maken tussen het linkerdeel en rechterdeel van het lichaam.
2. Wat ook wel interessant zou zijn, is dat een persoon meerdere acties op hetzelfde moment kan uitvoeren (bv punch to the left en punch to the right op hetzelfde moment). Ik vind hier wel geen enkele paper over die hier al een oplossing voor heeft, mischien is dit te moeilijk?