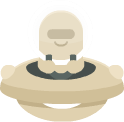
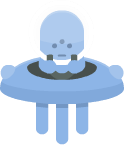
Kunstmatige intelligentie 2019/2020

Definitely not a plane, ufo-project.



# A\*

## Op welk moment wordt er gestopt met zoeken?

Het zoeken van A\* stopt wanneer de openList leeg is of wanneer het doel bereikt is.

## Wat is jullie heuristiek en waarom is deze gekozen?

We hebben gekozen voor een Manhattan heuristiek aangezien de actoren op de graaf slechts 4 richtingen hebben waar ze naar kunnen bewegen (noord, oost, zuid, west). Mocht in de toekomst een diagonale actie ook mogelijk worden zou er gewisseld kunnen worden naar een Euclidean heuristiek.

## Hoe kan een entiteit zijn doel bereiken als deze beweegt?

# FSM

## Leg van de toestandsdiagrammen de toestanden en transities uit

## Wat is de updatestrategie voor de kansen die is toegepast?

## Wordt er gebruik gemaakt van een globale toestand? Zo ja, hoe en waarom?

# FDE

## Welke krachten werken er op de force driven entities?

## Hoe worden alle krachten gecombineerd tot één resultante?

## Hoe ontwijkt de entiteit verboden gebieden (zoals gebouwen)?

# GA

## Hoe wordt de initiële populatie gegenereerd?

## Welke fitnessfunctie wordt er toegpast en waarom?

## Hoe worden de parents voor de volgende generatie geselecteerd en waarom op de manier?

## Hoe wordt de nieuwe generatie samengesteld?

# QL

## Welke problemen lost dit algoritme in deze simulatie op?

## Hoe werkt de updateregel van dit algoritme?

## Hoe snel wordt de taak geleerd in de simulatie?