

Projekt Lernende Agenten am 26.10.2015

Sitzungsdaten			
<u>Datum:</u> 30.11.2015	<u>Ort:</u> 0380a	<u>Beginn:</u> 08:15 Uhr	<u>Ende:</u> 14:00 Uhr
<u>Teilnehmer</u>	Marjan Bachtari, Andreas Berks	Claus Torben Haug, Louisa Spahl	Michael Neitzke
Protokollführer Torben Haug		Verteiler: PO-Teilnehmer(po_ntz)	

Themenüberblick	
Nr.	Thema
1	Anwesenheit
2	Bearbeitete Themen
3-6	Aufgaben Teammitglieder

Tagesordnung			
Nr.	Inhalt	Kategorie	Verantwortlich / Termin
1	Anwesenheitscheck	Info	Alle
2	Durch das regelbasierte Lernen haben wir große Fortschritte im Lernen gemacht, jedoch ändert sich der Erfolg zum Teil bei größerer Anzahl an Trainingsspielen. Bisher können wir kein Muster in dieser Entwicklung erkennen. Außerdem fließen zur Zeit nur Informationen über die Distanz zum nächsten Geist und nächsten Fresspunkt ein und nicht, ob ein Geist fressbar ist oder nicht.	Info	Alle
3	- QLearning mit unseren bisherigen Features aus dem regelbasierten Lernen implementieren	Arbeit	Torben Haug
4	- Lernentwicklung darstellen (Prozent-Zahl der gewonnenen Spiele, abhängig von der Anzahl der durchgeführten Trainingsspiele)	Arbeit	Andreas Berks
5	- Optimierung des regelbasierten Algorithmus und damit Hinzufügen von neuen Features - Power-Pallets - One-Step-Away (Betrachtung der direkten Umgebung)	Arbeit	Marjan Bachtari

	- Fehlersuche im Algorithmus		
6	<ul style="list-style-type: none"> - Stop-Funktion für Pacman einbauen - Ggf. Anpassung der Rewards - Fehlersuche im Algorithmus 	<i>Arbeit</i>	<i>Louisa Spahl</i>