

Projekt Text Mining am 26.04.2010

Sitzungsdaten			
Datum: 05.10.2015	Ort: 03.80a	Beginn: 08:30 Uhr	Ende: 14:00
Teilnehmer	Simon Kosch, Daniel Hofmeister	Fabian Beck	Michael Neitzke
Protokollführer Simon Kosch		Verteiler: PO-Teilnehmer(po_ntz)	

Themenüberblick		
Nr.1	Thema	
1	Begrüßung/Anwesenheit	
2	Besprechung der Themen-Präferenzen	
3	Festsetzung der Ziele/Abschluss	

Tagesordnung			
Nr.	Inhalt	Kategorie	Verantwortlich / Termin
1	Vorstellen der heutigen Agenda, Anwesenheitscheck.	Info/Beschluss	Daniel Hofmeister
2	Multithreading fixen: <ul style="list-style-type: none"> • Datenhaltung <ul style="list-style-type: none"> ◦ update der qValues anpassen. Speicherung nach: <ul style="list-style-type: none"> ▪ jeder Runde? ▪ jedem Spiel? ◦ Select der qValues anpassen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ bei jedem zugriff erneut holen. ◦ qValues relativ in der Datenbank verändern (nur den Unterschied zum geholten IST-Zustand hinzuaddieren.) • Ein Spiel mit allen Threads durchspielen. Erst danach neue Spiele anfangen. ODER jeder Thread hat seine eigene Datenhaltung. • Slack-Rückmeldung bündeln. 	Aufgabe	Fabian Beck
3	Logger integrieren <ul style="list-style-type: none"> • Slack-Logging 	Aufgabe	Simon Kosch

	<ul style="list-style-type: none"> • Datenbank logging? <ul style="list-style-type: none"> ◦ Spiele protokollieren <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gewonnen / Verloren ▪ Counting <ul style="list-style-type: none"> • Tavernen, Mienen (absolut oder %?), Gestorben, Wie viele Tötungen, Wie oft er gegen die Wand läuft. • Wie viele Runden • Welcher Zustand, wie oft ▪ Counting nach: <ul style="list-style-type: none"> • Bester Action • Exploration. • Logging in der Konsole deaktivieren. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Nur Fehler und 		
4	Projektstruktur anpassen <ul style="list-style-type: none"> • Mergen: <ul style="list-style-type: none"> ◦ DirectionType und BotMove („Stay“ fliegt raus.) ◦ Map Anpassen – Daniel Hofmeister • SimpleBot-Interface löschen • SimpleBotRunner zu BenderRunner umbenennen. • GameController entfernen oder in BenderRunner verschieben. 	Aufgabe	Daniel Hofmeister & Fabian Beck (Simon Kosch)
5	Config file erstellen: <ul style="list-style-type: none"> • Per Static-Class zur Verfügung gestellt. • SarsaLambda <ul style="list-style-type: none"> ◦ alpha - Learning Rate ◦ epsilon - Exploration Rate ◦ gamma - Discount factor ◦ lambda - Eligibility trace decay rate ◦ queueLength - How many steps back should a reward influence. • Datenbank-Credentials • Slack URL • TRAINING/COMPETITION • Vindinium-API-Key 	Aufgabe	Daniel Hofmeister

	<ul style="list-style-type: none"> • Starter-Name • Anzahl der Runden (für Training) • Anzahl der Threads (für Training) 		
6	<p>Rewards anpassen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reward-Config-File erstellen. • Gegen einen Block laufen – Passt • Death-Reward <ul style="list-style-type: none"> ◦ Bei keinen Mienen: keine Bestrafung ◦ Bestrafung nach <u>relativer</u> Anzahl Mienen. ODER nicht-linear. • Tavernen Reward <ul style="list-style-type: none"> ◦ (Tavernen Reward – Lauf Bestrafung) muss < 0 sein. ◦ Abhängig machen vom Lebenszustand. • Hero-Kill <ul style="list-style-type: none"> ◦ Belohnung nach absoluter Anzahl Mienen. ODER nicht-linear. 	Aufgabe	Daniel Hofmeister
7	<p>Zustandsraum erweitern:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Codierung anpassen. • Hero in den Nachbar Tiles hinzufügen: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Hero gegen den es sich lohnt zu Kämpfen ◦ Hero gegen den es sich nicht lohnt zu Kämpfen • Richtungen <ul style="list-style-type: none"> ◦ Dijkstra zur berechnung der (richtigen) Richtung zu Taverne/Miene benutzen. • Leben <ul style="list-style-type: none"> ◦ ≤ 20 ◦ 21 - 69 ◦ ≥ 70 	Aufgabe	Simon Kosch
8	Eigener Vindinium-Server kann erstellt werden.	Aussage	Simon Kosch
9	<p>Server Nutzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei Nutzung des HAW-Servers werden die gleichen Parameter verwendet. Sowohl Rewards, als auch SarsaLambda. 	Beschluss	Alle

10	SarsaLambda austauschbar machen. Den Bot mit Q-Learning laufen lassen.	Aussage	Prof. Dr. Neitzke
11			
12			
13			