

Präsentation für IMAPS

25-02-2016

Einführung

- Factory Setting
- Ziel: Schwere Testfälle generieren + Basierend drauf die Anpassung der Positionen
- Coevolution

Erklärung

- Erklärung am angehaltenen Spiel
- Kurzes Beispiel in Normalzeit

Coevolutionärer Algorithmus

- Diagramm vom GA zeigen
 - Codierung der Individuen
 - Fitness Evaluation - average time - wieso ist es nicht offensichtlich, dass mehr \neq schlechter (Puffering)
 - Natural Selection Crossover + Mutation + Repopulation

Live-Simulation - Worst-Worst Beispiel

- Hängenbleiben
- Paarung + Dynamische Fitness
- Warum W.w:
 - Erkennung von undefiniertem Verhalten
 - 1. Ecken
 - 2. Rotation der Kugel beeinflusst die Wegfindung
 - 3. Blockieren der Position
- Rückschlüsse ziehen

Videos

- Worst-Worst mit Graph
- Worst-Best mit Graph