

Treffen 22.06

- KI Modus von dem ursprünglichen Vier gewinnt übernehmen und bei uns implementieren (Lena K)
 -
 - Datenbank: Irgendwo speichern wie oft die Q-Learning KI gespielt hat/ Durchlauf Anzahl zum Vergleichen, wie gut ist die KI jetzt geworden.
 - o Generell Datenbank weiter implementieren (Jonathan)
 - Testmodus zwei KI spielen gegeneinander, es wird zurückgegeben wer wie oft gewonnen hat.
 - Einstellbar (Anzahl der Spiel die gespielt werden sollen im Test)
 - (Lena G)
 - o (KI sollen während des Testmodus nicht weiterlernen. KI hat Variable die gesetzt werden kann, ob sich die KI im Test oder Lernmodus befindet.
KI reagiert dann nicht mehr mit Methode ReactToWinOrLose())
 - o Dafür evtl play Methode umschreiben. Ziel davon: Man ruft eine Methode playGame auf und übergibt die Spieler die spielen sollen (IPlayer). Die Methode gibt zurück wer gewonnen hat und wieviele Züge gespielt worden sind.
- Tabelle : Welcher Spieler? | Anzahl der Züge zum Gewinnen?
- Methode die den Durchschnitt ausrechnet (Auswertung macht anhand dieser vorher aufgestellten Tabelle)
- Q-Learning implementieren:
 - Methode die parallel aufgerufen wird und bestimmt wie lange jetzt etwas gedauert hat.

Bsp.: Wie lange hat Datenbankabfrage gedauert oder wie lange hat ein Spielzug gedauert.
 - Wir wollen: 2-te Technologie um mit Q-Learning zu vergleichen
 - Neuronale Netze Framework suchen und überlegen, wie wir das bei uns implementieren können. (Ahmand)
 - o Was müssen wir in unserem Programm verändern?
 - o Was braucht das Framework und was gibt es aus, wie sollen wir das dann weiter verwenden.

- Festleget: Q-Learning Spieler 1, Neuronale Netze Spieler 2
- →Damit nicht beide Spieler gelernt werden müssen!

Nächstes Treffen:

Di 11-13 Uhr