**Ausblick**

Die Ergebnisse dieses Business Analytics Projekts zeigen, dass es mit der Methode des Q-Learnings und auch mit der Methode von Neuronalen Netzen möglich ist, eine selbst lernende Künstliche Intelligenz für das Spiel „Vier-Gewinnt“ zu implementieren, aber es gibt noch weitere Möglichkeiten dieses Projekt in Zukunft fortzuführen bzw. zu erweitern, diese werden im Folgenden dargestellt.

* Q-Player Part

Den *NNPlayer2* betreffend, wäre es von Bedeutung, sich die Datasets genauer anzuschauen. Zurzeit werden sie durch zufällige Spielzüge der *NormalKI* generiert und man hat bisher keinen Einfluss darauf, bestimmte Spielzüge auszusortieren, d. h. es ist möglich, dass auch Spielzüge gespeichert werden, die zum Verlieren führen, wie in Kapiel 5.2. vermutet wurde. Von daher wäre es sinnvoll, nur die Spielzüge zu speichern, die zum Sieg oder zu einem Unentschieden führen können. Außerdem könnte die *turn*-Methode im *NNPlayer2* umgestaltet werden und mit zwei Neuronalen Netzen gearbeitet werden. Eines für die Spiele des 1. Spielers und eines für Spiele des 2. Spielers und je nach Situation im Turnier, sollte dann das passende Netz ausgewählt werden, um so die Gewinnchancen zu erhöhen bzw. auszutesten.