Da die gewählte Implementierung an ihre Grenzen stößt, liegt hier Verbesserungspotenzial um den Q-Player auch auf einem 6x7 Feld zu trainieren. Die Datenbank wird sehr groß und ab einer gewissen Größe reicht der Arbeitsspeicher nicht mehr aus. Dann wird die Datenbank zu Teilen auf die Festplatte geschrieben und das Abfragen von Spielzuständen dauert sehr lange. Ein Ansatz zur Komprimierung der Datenbank scheint lohnenswert. Der Schlüssel der HashMap, die intern verwendet wird, ist ein 2-dimensionales Int Array. Dies ist vom Speicherverbraucht nicht sehr effizient, da die Anzahl der Zustände in der Datenbank sehr schnell sehr groß wird. Bei 3.200.00 Trainings gibt es 21.055.352 Einträge in der Datenbank. Einen kleineren Schlüssel zu verwenden könnte den Speicherverbrauch reduzieren.