

Protokoll 24.05.2016

- FESTGELETE Spielfeldgröße: 5*4 --> aber 4 gewinnt (fürs Erste)

| | |
|--|------|
| Zwei Bots gegeneinander spielen lassen | Lena |
|--|------|

| | |
|------------|----------|
| Datenbank: | Jonathan |
|------------|----------|

Tabelle:

| | | |
|---------|--|--|
| Key: | Value: | |
| Zustand | <Array mögliche Züge, Array Bewertung der Züge | |

Zustand als:

- Binär Codierung Vorschlag von Michael
- 012 für kein Spielstein, Spieler 1, Spieler 2

Implementieren als HashMap oder HashTable beide haben Interface Map<K,V>

| | |
|--|--------|
| Q-Learning, Bewertungsfunktion (so einfach wie möglich!) | Lena G |
|--|--------|

- Wie implementiert man das Allgemein?
- Wie implementiert man das bei uns?

| | |
|-------------------------------------|-------|
| Implementierung der Binärcodierung: | Ahmad |
|-------------------------------------|-------|

- Input: Unser Spielfeld (0,-1,1,...), Output: Binärcodierung
- Erstmal für unsere festgelegt Spielfeldgröße (5x4)
- Am besten für eine beliebige Spielfeldgröße

- **Noch Offene Ausgaben:**
 - Speichern und Laden der Datenbank
 - Spiel von 4 Gewinnt auf 3 Gewinnt ändern (evtl. Lena)

- nächstes Treffen:
Fr 9-11 Uhr ohne Lena K.

Di 11-13 Uhr mit allen (bis dahin Aufgaben, soweit wie möglich fertig bekommen)