# 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 Spieldfeldgröße

* 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)