

Othello

— Entwicklung einer KI für das Spiel —

Max Zepnik, Patrick Müller

16. Oktober 2018

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Grundlagen	3
2.1	Spieltheorie	3
3	Othello	4
4	Implementierung der KI	5
5	Evaluierung	6
6	Fazit	7

Kapitel 1

Einleitung

Computergegner ..

. test..

text1 ...

am Ende schreiben

auf Fazit beziehen?

Kapitel 2

Grundlagen

2.1 Spieltheorie

test23 [RN16]

Definition 1 (Game) A **game** is a tuple of the form

$$\mathcal{P} = \langle Q, \text{nextStates}, \text{start}, \text{goal} \rangle \dots$$

....

Heuristiken erklären ...

falsche Definitio-
on

zuerst Definitio-
nen aufschrei-
ben

Kapitel 3

Othello

Kapitel 4

Implementierung der KI





Kapitel 5

Evaluierung

Kapitel 6

Fazit

Notes

 am Ende schreiben	2
 auf Fazit beziehen?	2
 falsche Definition	3
 zuerst Definitionen aufschreiben	3

Literaturverzeichnis

- [RN16] Stuart J. Russell and Peter Norvig. *Artificial intelligence: A modern approach*. Always learning. Pearson, Boston and Columbus and Indianapolis and New York and San Francisco and Upper Saddle River and Amsterdam, Cape Town and Dubai and London and Madrid and Milan and Munich and Paris and Montreal and Toronto and Delhi and Mexico City and Sao Paulo and Sydney and Hong Kong and Seoul and Singapore and Taipei and Tokyo, third edition, global edition edition, 2016.