

Entwicklung eines physikbasierten Charaktercontrollers mit Unity ML Agents

Software-Engineering

Fakultät für Informatik der Hochschule Heilbronn

Bachelor-Thesis

vorgelegt von

Simon Grözinger Matrikelnummer: 205047

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	MI-Agents	2
3	Reinforcement Learning	2
4	Versuche	3
5	Fazit	3

1 Einleitung

Text

2 MI-Agents

Text

3 Reinforcement Learning

Text

4 Versuche

Text

5 Fazit

Text