

# Chapter 1

## Implementation

### 1.1 Betraktninger

**BESKR.:** [ ”Det man har utviklet” — Kyrre ].

**GJØR:** [ Skriv opp Worklog-materiale dandert i henhold til gode master-theses ].

### 1.2 Benchmark

**BESKR.:** [ Her jeg beskriver Nymoens algoritmer og formler (originalt), men sånn jeg har implementert det i Unity? ].

**GJØR:** [ Vurder om 'Benchmark' bør deles opp i sin egen sub-seksjon i det hele tatt — eller f.eks. slås sammen med 'Proposed Algorithm' ].

**BESKR.:** [ (Hentet fra Samuelsens master?) Presentering av metoden brukt til å evaluere ytelsen av den foreslåtte/proposed'e algoritmen. Først er kanskje en referanse-algoritme brukt for sammenlikning beskrevet. Deretter er (f.eks. objektiv-) funksjoner brukt i testene forklart. Endelig (til slutt) er kanskje miljøene/environments'a og parameterne brukt presentert ].

### 1.3 Proposed Algorithm

**BESKR.:** [ Evt. her jeg skriver om Self-Awareness-komponenten(e) jeg legger til ang. Belief-awareness og/eller Expectation-awareness (jf. det jeg og Kyrre snakka om Mid-November på 'reMarkable -i Møter -i ROBIN -i Kyrre') ].

**GJØR:** [ Vurder om 'Proposed Algorithm' bør deles opp i sin egen subseksjon i det hele tatt — eller f.eks. slås sammen med 'Benchmark' ].

**BESKR.:** [ (Hentet fra Samuelsens master?) Presentering av metoden brukt til å evaluere ytelsen av den foreslåtte/proposed'e algoritmen. Først er kanskje en referanse-algoritme brukt for sammenlikning beskrevet. Deretter er (f.eks. objektiv-) funksjoner brukt i testene forklart. Endelig (til slutt) er kanskje miljøene/environments'a og parameterne brukt presentert ].