

# Künstliche Intelligenz

Im Rahmen des SEP  
Marco Heumann  
18.06.2019



# Gliederung

- Definition
- Buzzword Bingo
- Umsetzung für das SEP
- Möglichkeiten der Erweiterung
- Links



# Definition

„Versuch der Automatisierung von intelligentem Verhalten“ (Wikipedia)

# Buzzword Bingo

Machine Learning  
Neural Networks  
Deep Learning



# Umsetzung für das SEP



# Umsetzung für das SEP

klein anfangen

Optionen berechnen

Züge der Gegenspieler berechnen

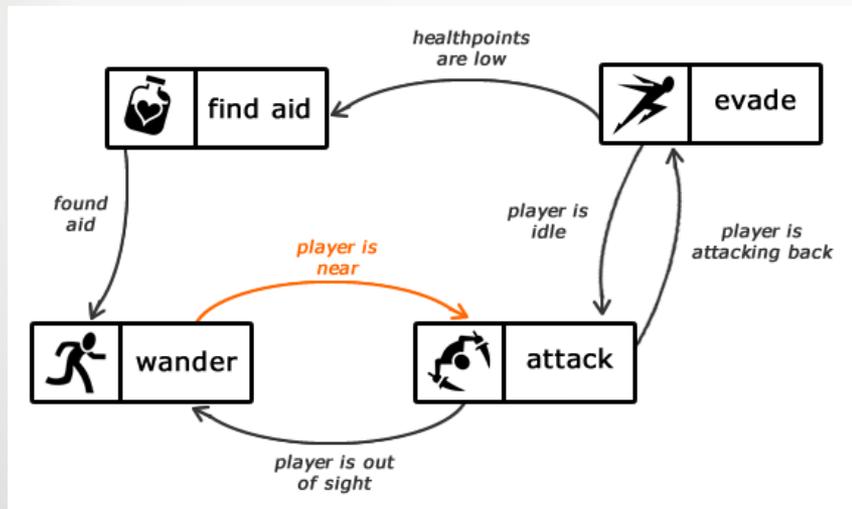
Gewichtungen einpflegen

Informationen speichern (auch ungewisse!)

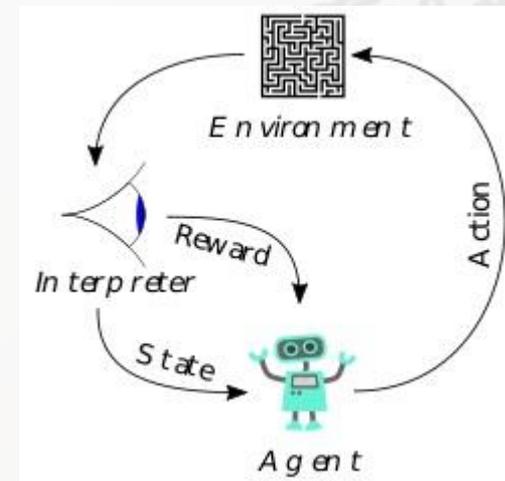
Mehrere Züge in die Zukunft simulieren

# Möglichkeiten der Erweiterung

## State based AI



## Reinforcement Learning



# Links

[https://de.wikipedia.org/wiki/Künstliche\\_Intelligenz](https://de.wikipedia.org/wiki/Künstliche_Intelligenz)

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/finite-state-machines-theory-and-implementation--gamedev-11867>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Reinforcement\\_learning](https://en.wikipedia.org/wiki/Reinforcement_learning)

<https://skymind.ai/wiki/ai-vs-machine-learning-vs-deep-learning>