

Bachelorthesis-Aufgabe

Machine Learning in Computerspielen

ID	ERJ1-3-18
Studierende	Angelo Mario Campanile
Betreuer	Dr. Jürgen Eckerle
Experten	Dr. Federico Flueckiger
Aufgabe	In dieser Bachelorarbeit soll Techniken des Maschinellen Lernens und der Artificial Intelligence auf einfache Computerspiele oder Virtuellen Umgebungen angewandt werden. Der Schwerpunkt wird dabei auf Neuronalen Netzen und Reinforcement Learning liegen. Die Neuronale Netze werden durch Analyse von Expertenverhalten trainiert. Möglicherweise eignen sich sehr einfache, reaktive Spiele am besten für das erfolgreiche Lernen durch einen Supervisor.

© 2018 Berner Fachhochschule Technik und Informatik - Abteilungen Informatik + Medizininformatik