

ICE

SLIDER

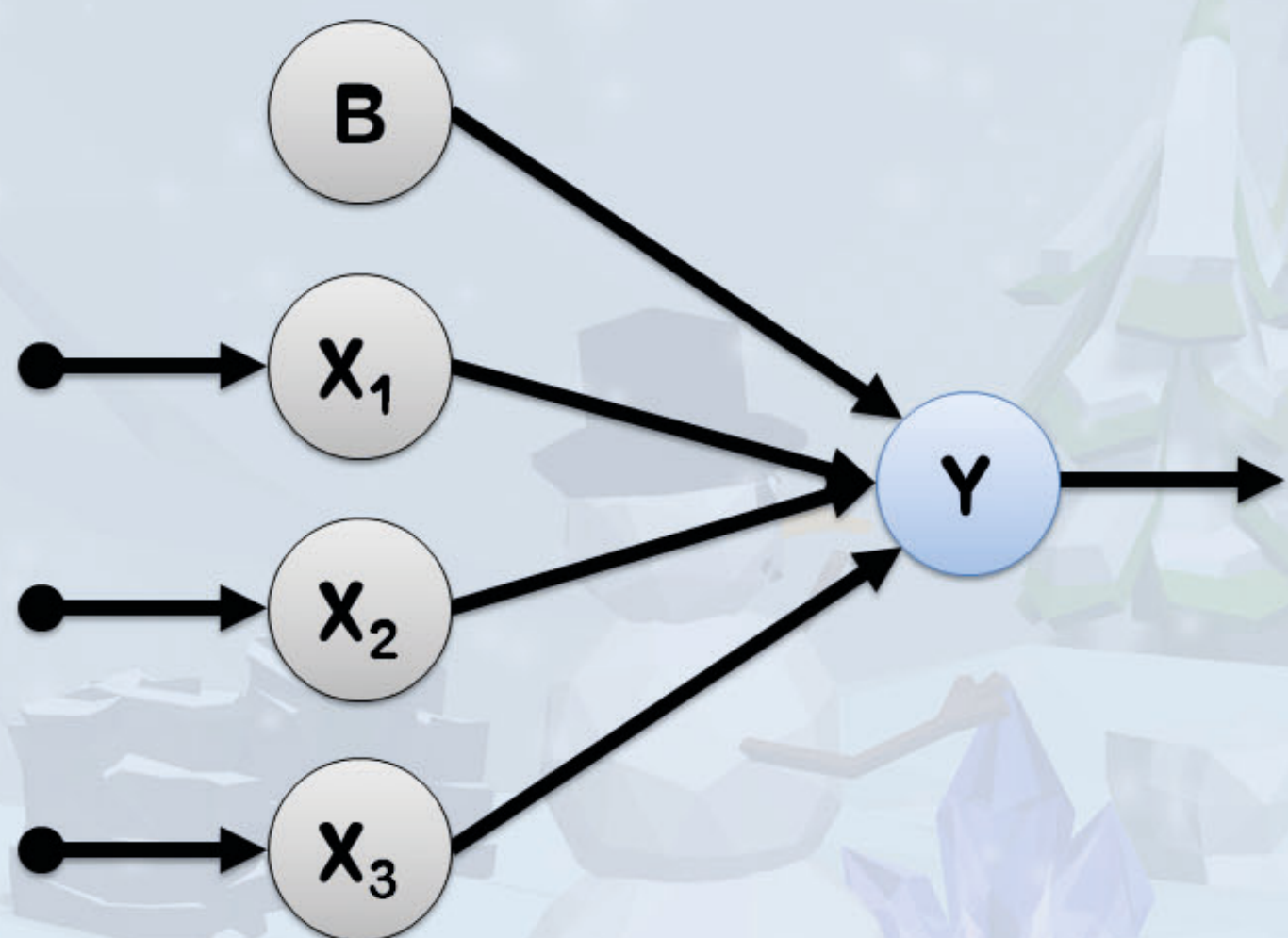
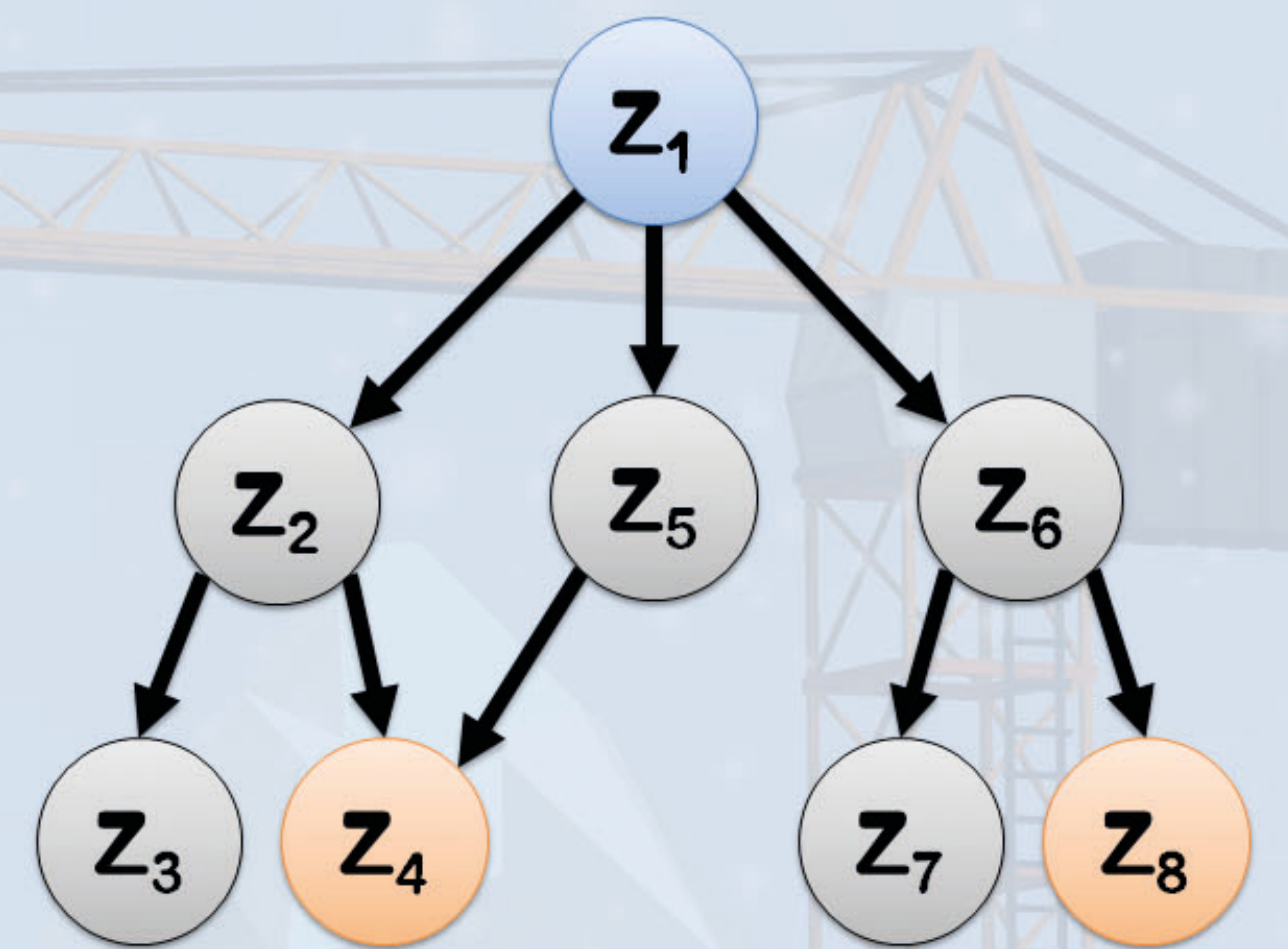
Leveleditor

Pathfinding

- Tiefensuche
- Erkennt Schleifen im Zustandsübergang

Erklärung zur Abbildung rechts

- Kanten sind Zugrichtungen (im Spiel)
- Z_1 : Startzustand
- Z_4, Z_8 : Zielzustände
- Z_2, Z_3, Z_5, Z_6, Z_7 : Zwischenzustände



Levelbewertung

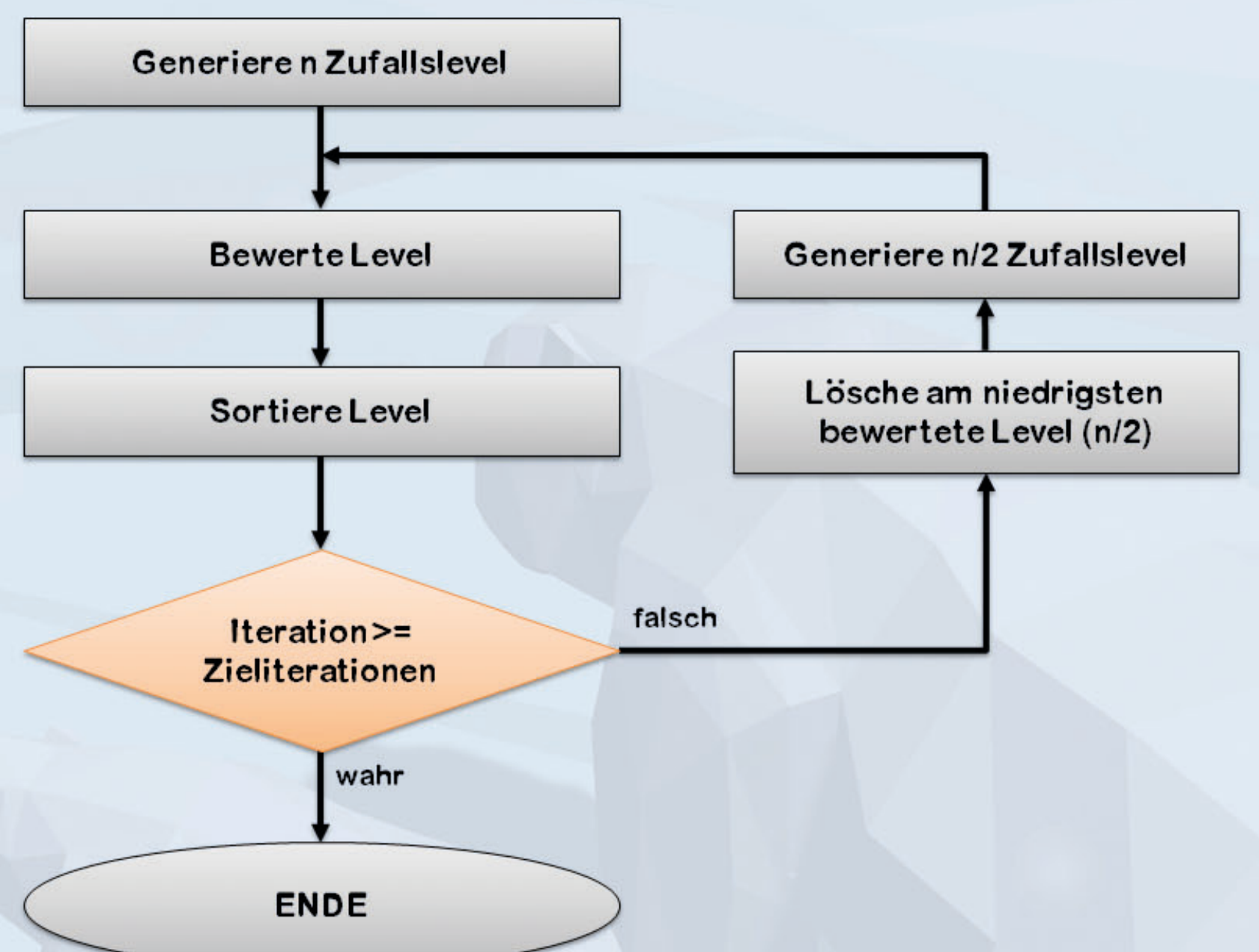
- Single-Layer-Perceptron
- Bias-Netz
- Sigmoid-Funktion (Aktivierungsfunktion)
- Ergebnis ist eine Fließkommazahl ($0 \leq n \leq 1$)

Erklärung zur Abbildung links

- B: Bias (immer 1)
- X_1 bis X_3 : Input-Neuronen
- Y: Output-Neuron

Levelgenerierung

- Angabe von Levelanzahl und Iterationen (Generationen)
- Zufällige Level
- Aussortieren schlechter Level
- Bewertung erfolgt anhand des neuronalen Netzes (siehe Levelbewertung)



Made with



Hotware
Studios

