

Rapport i TDDD92: (din egen titel här)

Liu Idsson
liuid123@student.liu.se

Sammanfattning

En kort sammanfattning av rapporten – vad du har utrett och något kort om resultatet (oftast högst 8-10 rader). Detta skriver du inte förrän du är helt klar med resten av rapporten!

1 Problemställning

Här beskriver du din problemställning. Se rapportguiden.

Nästa stycke börjar här. Detta stycke kommer automatiskt att börja med en indentering så att man ser var det börjar och tar slut. Man ska inte manuellt lägga till något tomt utrymme mellan styckena eftersom indenteringen i det slutliga resultatet redan visar var texten börjar och tar slut.

1.1 Underrubrik

Här visar vi hur man skapar en underrubrik i \LaTeX . Behåll de existerande rubrikerna på högsta nivån i din egen rapport (utom dessa testexempel), men skapa gärna egna underrubriker som delar in din text i förståeliga delar.

1.1.1 Underrubrik

I vissa fall kan man till och med vilja ha flera nivåer.

2 Utvärderingskriterier

Här skriver du din lista med utvärderingskriterier, men först en kort introduktion (man får inte börja med en punktlista direkt efter en rubrik).

1. Hur väl gick det att förstå, implementera och applicera den tänkta lösningsmetoden?
2. Hur väl verkar lösningsmetoden kunna lösa exakt det problem som ställdes upp?
3. Hur väl verkar lösningsmetoden kunna bidra till att agenten blir bättre på att spela StarCraft?
4. ...egna kriterier? ...

3 Tekniker och algoritmer

Rapportguiden på webben innehåller instruktioner för samtliga avsnitt i rapporten. Läs dem ordentligt!

3.1 Teknik A

Beskriv och förklara den första tekniken du är intresserad av. Titeln är inte "Teknik A" utan t.ex. namnet på tekniken.

3.2 Teknik B

Om du använder flera tekniker beskriver du och förklarar den andra tekniken i ett eget underavsnitt. Skapa ett underavsnitt per teknik.

(Om du tänker dig att en lösning är en kombination av två olika tekniker, som potentialfält + A^* , kan det vara OK att beskriva dem i samma (under)avsnitt om detta underlättar att göra beskrivningen tydlig.)

4 Modellering och användning i StarCraft II

4.1 Underrubrik

Här är det antagligen bra att ha flera underrubriker för t.ex. modelleringen och hur du sedan använder utdata från AI-tekniken.

5 Kopplingar till övrig implementation

6 Resultat och utvärdering

7 Egna slutsatser kring AI-tekniker

8 Insatser i gemensamt arbete