

# 深層強化学習に基づく トレーディングカードゲーム環境の構築

第 1 グループ 西村 昭賢

---

1. はじめに

---

2. 要素技術

---

3. 提案手法

---

4. 実験

---

5. 実験結果

---

6. まとめと今後の課題

---

参考文献

---