

Uczenie maszynowe do gry Pac-Man

Laura Dymarczyk, Adrian Rupala

5 grudnia 2018

Projekt ten ma na celu stworzenie aplikacji, która od podstaw, sama nauczy się grać w grę Pac-Man.

Implementacja została wykonana w języku programowania Python 3 z wykorzystaniem bibliotek OpenAI Gym oraz Tensorflow.

Czyli slajd o marzeniach...

Do stworzenia tego projektu wykorzystaliśmy następujące technologie...

Dlaczego świat nas rani...

Ziuuu ładny GIF jak Pac-Man sobie biega...

Jak w prawie każdym anime, wszystko dobrze się skończyło...

Dziękujemy za uwagę!