**Словарь**

*Pong* - теннисная спортивная, компьютерная игра с использованием простой двумерной графики.

*Игрок* - человек, играющий в видеоигры.

*Противник* - враг, соперник.

*Искусственная нейронная сеть (ИНС)* - математическая модель, а также её программное или аппаратное воплощение, построенная по принципу организации и функционирования биологических нейронных сетей — сетей нервных клеток живого организма. Важным свойством нейронной сети является способность к обучению.

*Процесс* обучения - процедура настройки весов и порогов с целью уменьшения разности между желаемыми (целевыми) и получаемыми векторами на выходе.

*Перцептрон* - математическая или компьютерная модель восприятия информации мозгом.