Họ tên: Nguyễn Huỳnh Minh Tiến

MSSV: 18110377

**EXERCISES WEEK 04**

**Bài 1:** (Về việc giáo viên bắt buộc làm bài tập)

Trước tiên, ta cần phải xác định rõ mục đích của việc làm bài tập là gì. Để từ đó, ta có thể nhận định một cách chính xác việc giáo viên giao bài tập là tốt hay xấu.

Thông qua việc làm bài tập, người học có thể hệ thống lại và củng cố các kiến thức đã được học. Đồng thời, vận dụng những kiến thức đó để giải quyết những vấn đề được đặt ra (trong chính bài tập đó, hoặc trong thực tế cuộc sống, trong công việc sau này). Cũng thông qua các bài tập như thế, giáo viên có thể đánh giá được mức độ tiếp thu kiến thức của học sinh. Mặc khác, học sinh cũng có thể kịp thời nhận ra những lỗ hỏng kiến thức của mình mà kịp thời bổ sung. Dựa trên những gì nêu trên, ta có thể xác định được, việc giáo viên giao bài tập cho học sinh (sinh viên), là nhằm giúp ích cho chính các học sinh ấy, trên con đường lĩnh hội kiến thức để áp dụng vào thực tiễn. Do đó, đây là một việc tốt.

Tuy nhiên, việc bắt buộc làm bài tập thì cần xem xét kỹ hơn. Đó là, số lượng bài tập là bao nhiêu, thời gian làm bài so với số lượng bài tập, số lượng kiến thức nhận được,… Nếu số lượng bài tập quá nhiều, mà lượng kiến thức tăng thêm một cách không tương xứng, thời gian làm bài quá ít,… thì cần phải nhìn nhận lại. Vì việc làm bài tập cũng chi phối một khoảng thời gian nhất định trong một ngày của học sinh. Nếu giao quá nhiều bài tập, mà thời gian làm bài quá ngắn, rất dễ khiến học sinh phải dành thêm giờ để giải quyết các bài tập đó. Từ đó, có thể dẫn đến những vấn đề nảy sinh như stress, mất ngủ,… ảnh hưởng lớn đến sức khỏe. Khi đó, việc bắt buộc làm bài tập sẽ là việc xấu.

Nhưng nhìn chung, việc làm bài tập là việc tốt, nếu cân bằng được số lượng bài tập, thời gian làm bài, lượng kiến thức truyền đạt…

**Bài 2:**

Theo em thì system1 sẽ hiệu quả hơn. Vì theo nguyên tắc, chúng ta sẽ thiết kế system hướng đến mục tiêu agent nhận được là gì (trường hợp này là thoát khỏi mê cung).

Vì, system 1, khi thoát mê cung thì agent sẽ nhận được reward. Còn system 2, mỗi lần di chuyển thì agent bị trừ điểm. Vậy thì agent sẽ có xu hướng đứng yên (vì đi càng nhiều bước sẽ bị trừ nhiều điểm). Từ đó, agent ở system 2 sẽ không có động lực để tìm đường thoát khỏi mê cung.

**Bài 3:**

Theo em, thì có thể thiết kế system như sau:

System 3: Ra khỏi mê cung +10, di chuyển một bước trong mê cung +0, cứ 1 phút không ra khỏi mê cung -2 điểm.

Khi đó, agent sẽ có động lực để thoát khỏi mê cung, sao cho ít tốn thời gian nhất.

Bài 3: