

# Обучение с подкреплением

## Задание:

1. Изучите и установите фреймворк <https://gym.openai.com/> .
2. Выберите понравившуюся вам среду из раздела Classic control.
3. Реализуйте алгоритм обучения Deep Q-Learning.
4. Постройте графики значений награды и Q функции. Результаты на графиках должны быть усреднением подкреплений полученных 9 различными агентами.
5. Адаптируйте ваш алгоритм для игр Atari (графических, НЕ RAM версий!)
6. Проведите сравнение на средах Breakout и Montezuma Revenge. Постройте графики, как в пункте 4. Объяснить успешность алгоритма на одной из сред, и провал на другой, предложить возможные решения данной проблемы.