

**НИС машинное обучение и приложения, 2016/2017**

1. Почему компьютерам сложно играть в Го? Опишите общие принципы решения приведенных вами проблем.
2. Из каких частей состоит архитектура AlphaGo?
3. Каким образом обучали RL policy network?
4. Каким образом обучали Value network? Как авторы решили проблему с переобучением на имеющихся данных?
5. Как авторы скомбинировали все обученные части AlphaGo?