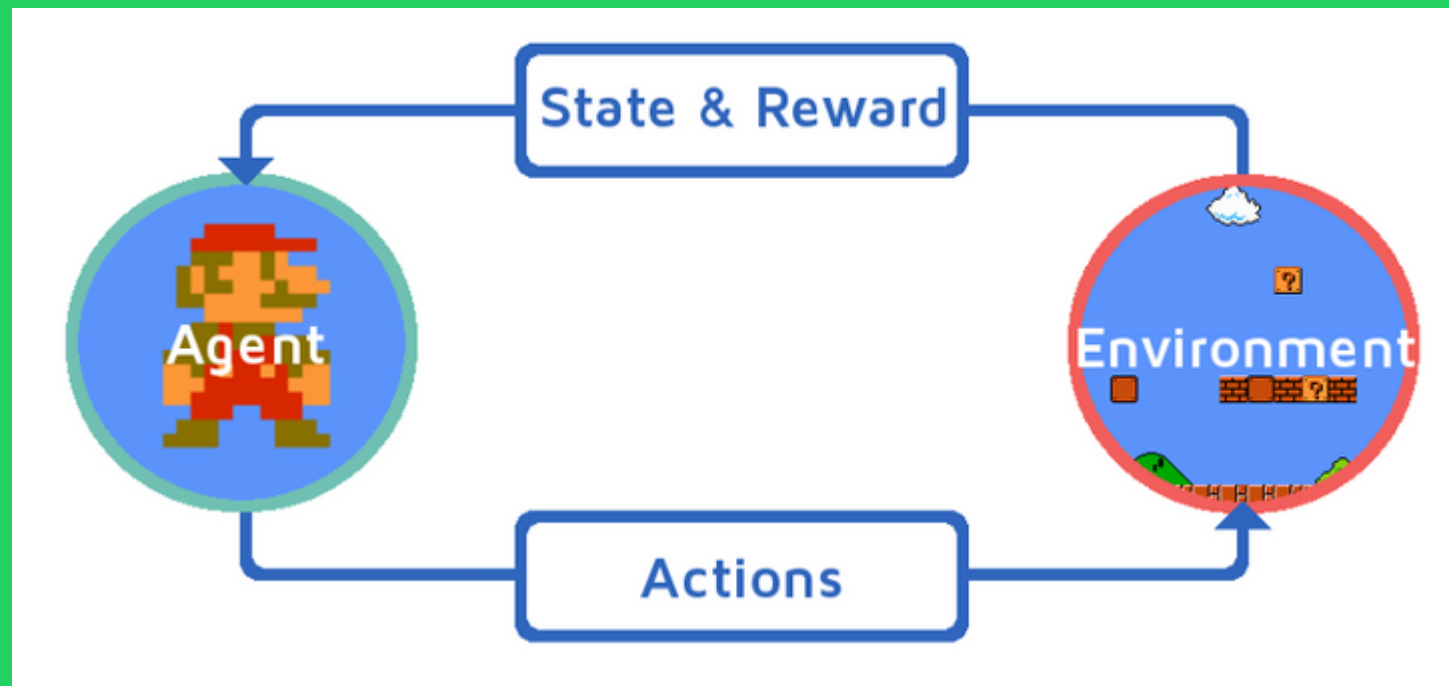


VISUALIZACIÓN DE
INFORMACIÓN

REINFORCEMENT CURVE FEVER

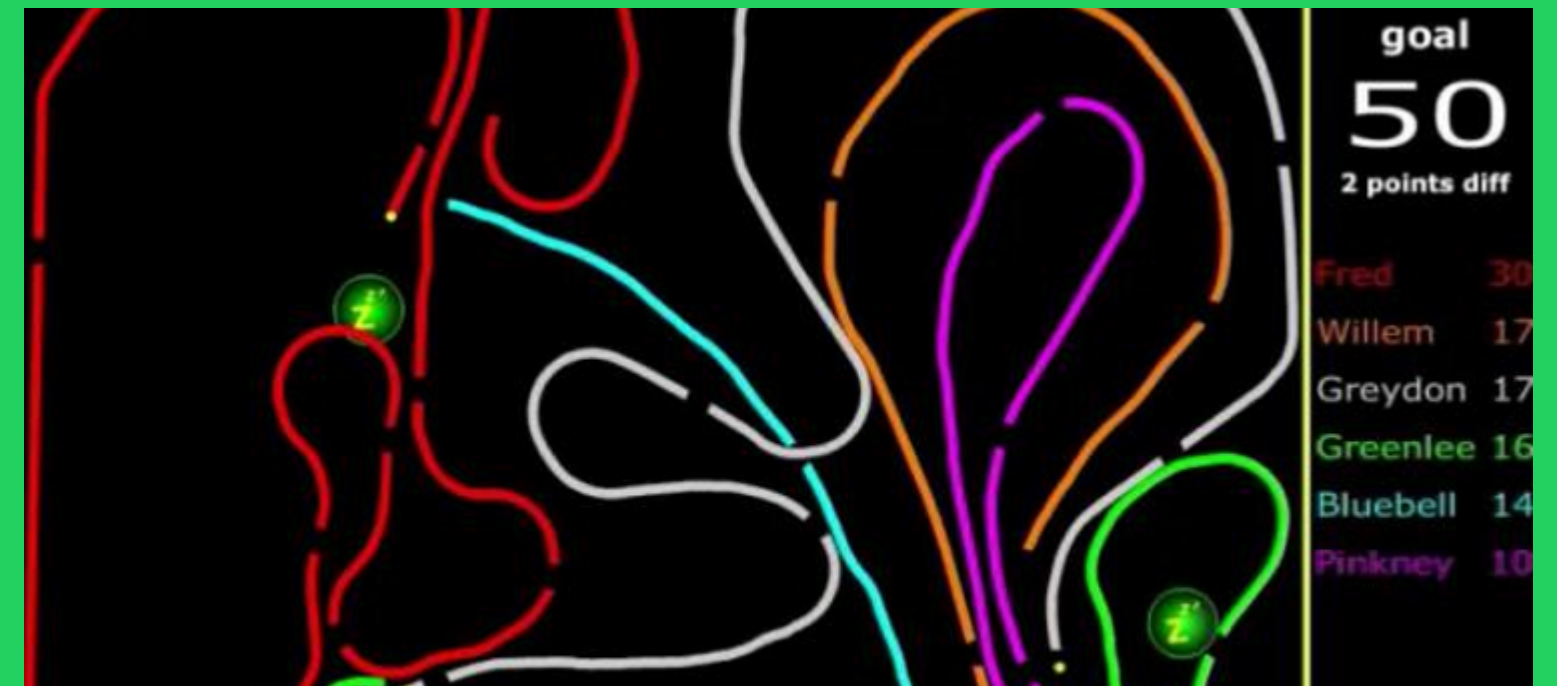
Proyecto keravis





REINFORCEMENT LEARNING

Area de Machine Learning que se basa en entrenar un agente para tomar decisiones basado en las recompensas que recibe al realizar una acción correcta.



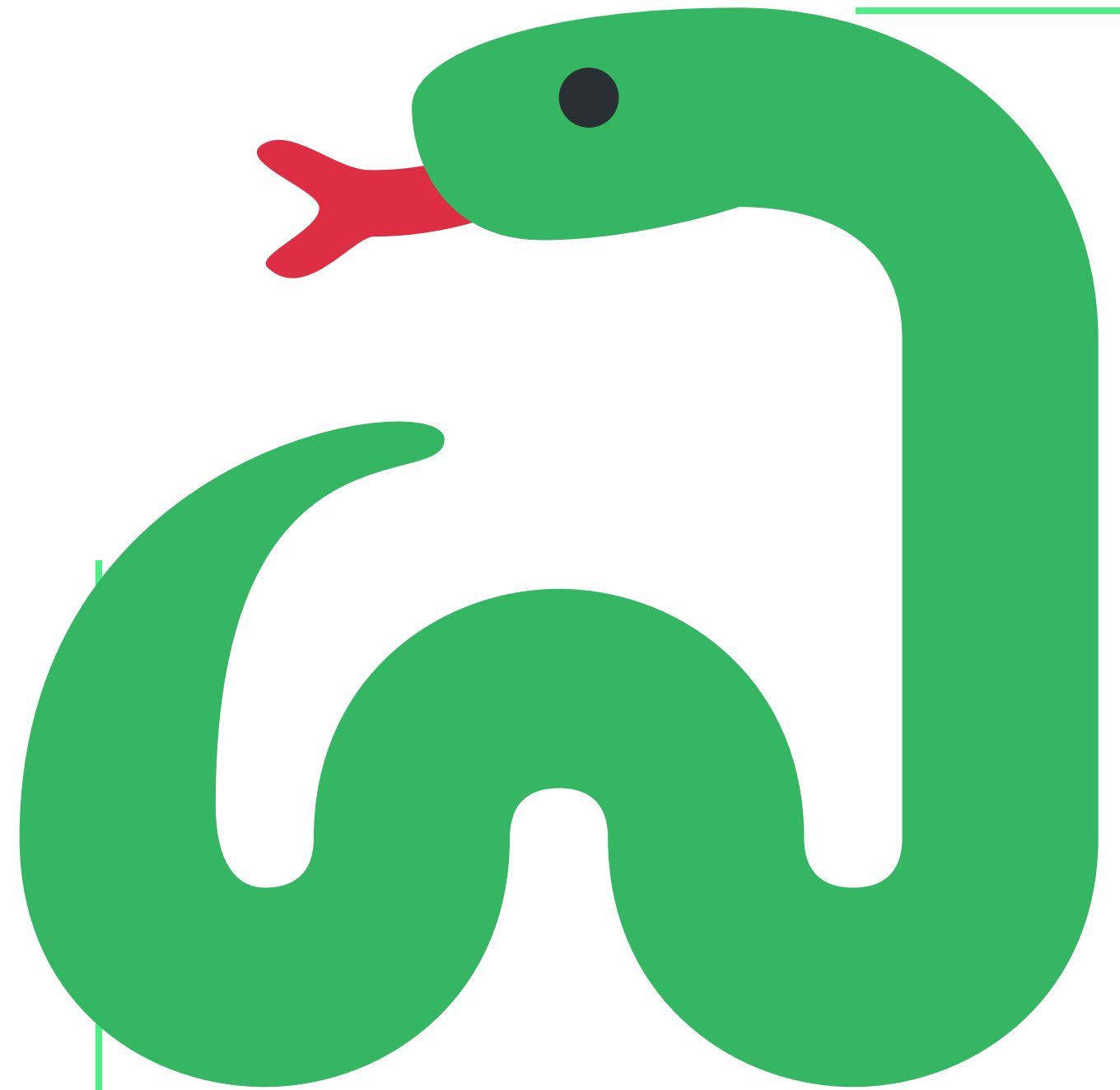
CURVE FEVER

Juego online en el que cada jugador tiene una "serpiente" que va marcando el camino que va recorriendo de algún color. Se debe evitar tocar el camino de cualquier serpiente y el borde de la ventana.

NUESTRO PROYECTO

USAR REINFORCEMENT LEARNING PARA ENTRENAR UN JUGADOR DE CURVE FEVER Y ASÍ MOSTRAR COMO EL AGENTE VA APRENDIENDO DESPUÉS DE CADA ITERACIÓN.

Basamos el éxito de cada ronda del jugador en la cantidad de posiciones (x, y) que registra.

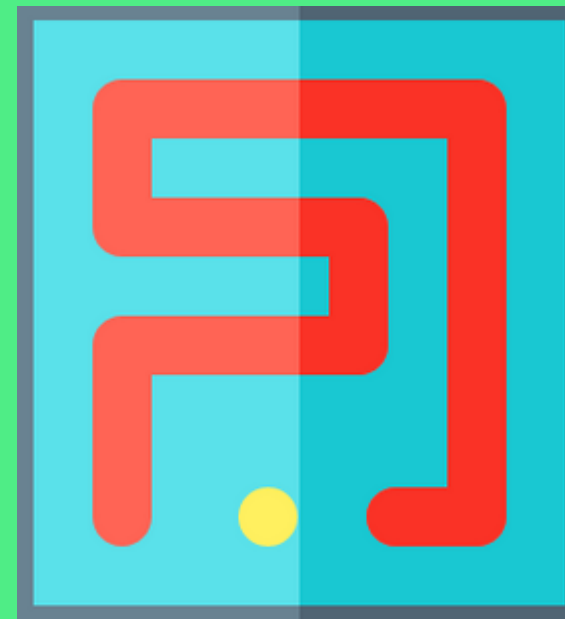


Idioms



SCATTER PLOT

Gráfico de puntos que muestra el puntaje obtenido a lo largo de las rondas



VIDEO SERPIENTE

Grabaciones de varias iteraciones del agente en el juego.



CONEXIONES NEURONALES

Gráfico de la red neuronal que muestra las decisiones de dirección que toma la serpiente

PROBLEMAS DURANTE EL DESARROLLO

CARGAR JSON A D3

DATOS PARA FORMAR RED
NEURONAL