주제: frozen lake

알고리즘

1. q-learning 알고리즘
2. e-greedy 알고리즘

예시

1. 알파고의 강화학습

알파고는 입력받은 데이터를 통해 학습한 후 스스로 바둑을 두면서 학습(강화학습)

참고 자료

1. 구현 방식

격자마다 R 값을 제시하여 R값을 각 episode 마다 갱신하여 최적의 경로를 탐색

1. 구현 시 보여주어야 할 것

구현 할 때 강화 학습의 각 action에서 하는 행동을 모두 보여주어 학습의 정도를 가시화

1. 구현 시 난점

구현시 난점으로 예상되는 것은 너무 한가지 길로만 가지 않도록 학습시키는것 (할인률과 e값의 조정)

1. 구현 시 중요한 것

똑같은 상황에서 맵이 달라져도 학습이 이루어지는가 (범용성이있는가 )

개선 시킬 점

1. 게임을 확장 시킬 때(뱀 게임)

경로가 많이씩 바뀌는 루트가 생기는 경우

1. 만약 확률적인 경우가 생긴다면

경로 이동이 확률적일 경우