

Bakalauro plano atsiliepimas

Jokūbas Rusakevičius, Sustiprinto mokymosi taikymas žaidimo
agento valdymo programos kūrimui

j. asist. Linas Petkevičius
2020 m. balandžio 4 d.

Pastabos

- Siūlymas keisti „Sustiprinto mokymosi“ į „Skatinamojo mokymosi“
- Siūlymas tikslinti tikslą, eliminuojant/tikslinant „pasirinkto žaidimo agentui valdyti“ dalį.
- Ar bus atliekama mokslinės literatūros apžvalga. Ar Jūs jau žinote, kokius modelius naudosite ir to nereikia? (Tokio uždavinio nėra)
- Ar bus atliekama lyginamoji analizė? Jūs paimsite kokį modelį iš apžvalgos ir adaptuosite pasirinktam, žaidimui, vėliau tobulinsite. Kaip užtikrinsite, kad papimtas, bet koks analogiškas skatinamojo mokymo algoritmas nebus geresnis už pasirinktą?

Rekomendacijos tyrimui

Aprašyta darbo eiga gera (norint patobulinti pasirinktą algoritmą), bet visgi netenkina. Savo darbe neužtikrinate, kad nuėjęs į github ir paėmęs pirmą pasitaikiusį skatinamojo mokymo modelį negausiu geriau nei Jūsų siūlomas patobulintas modelis. Tam turite įtraukti, bent kelis bazinius (netrivialius) skatinamojo mokymo modelius, kaip bazinius modelius, bei pademonstruoti, kad Jūsų pasiūlytas modelis veikia geriau, už pasirinktą modelį, o šis už bazinius.

Bendras komentaras

Baigiamojo darbo planas yra aiškus ir neblogai paruoštas, esminių pastabų nėra.