

VILNIAUS UNIVERSITETAS
INFORMATIKOS INSTITUTAS
PROGRAMŲ SISTEMOS

Sustiprinto mokymosi taikymas žaidimo agento valdymo programos kūrimui

Application of reinforcement learning to the software development for game agent management

Bakalauro baigiamasis darbas

Atliko: Jokūbas Rusakevičius (parašas)

Darbo vadovas: vyresn. m.d. Virginijus Marcinkevičius (parašas)

Darbo recenzentas: (parašas)

Vilnius – 2020

Santrauka

TODO: Santrauka

Raktiniai žodžiai: , , , raktinis žodis 4, raktinis žodis 5

Summary

TODO: summary

Keywords: , , , keyword 4, keyword 5

TURINYS

ĮVADAS	6
1. EKSPERIMENTAS... ..	7
1.1. Eksperimentinės aplinkos paruošimas.....	7
1.1.1. Eksperimentinė aplinka	7
1.1.1.1. Ekseperimentinė	7
1.1.2.	7

z

Įvadas

1. Eksperimentas...

Šiame skyriuje aprašomas bakalauro darbo metu atlikta praktinė dalis bei eksperimentinės aplinkos paruošimas.....

1.1. Eksperimentinės aplinkos paruošimas

Eksperimentas atliekamas naudojant „Jupyter Notebook“

1.1.1. Eksperimentinė aplinka

Eksperimentas atliekamas naudojantis realią „Windows 10“ mašiną.

1. Realios mašinos techninė įranga:

- (a) Procesorius - „**Intel Core i5-9600K**“.
- (b) Grafinė vaizdo plokštė - „**Nvidia GeForce RTX 2070 Super**“.
- (c) Operatyvioji atmintis - „**HyperX Predator Black**“ (16GB, 3200MHz, DDR4, CL16).
- (d) Pastovioji atmintis - „**Samsung SSD 970 EVO Plus**“ (500GB, M.2 PCIe x4, 3500/3200 MB/s).

2. Realios mašinos programinė įranga:

- (a) Operacinė sistema - „**Windows 10 Home N**“ (versija: 1909).
- (b) „**Anaconda**“ paketų ir aplinkų valdymo sistema (versija: 2019.10).
- (c) „**Python**“ programavimo kalba (versija: 3.7.4).
- (d) „**Jupyter Notebook**“ atviro kodo programa skirta kintančio kodo, matematinių funkcijų, teksto bei duomenų vizualizavimui (versija: 6.0.1).

1.1.1.1. Ekseperimentinė

1.1.2.