Kacper Majkowski

100244

**Implementacja algorytmów uczenia maszynowego do samodzielnego przechodzenia gier wideo**

**(kontynuacja inżynierki)**

1. Implementacja algorytmu DQL (double Deep Q Learning)
2. Porównanie obecnego algorytmu używającego Q-Tabeli z algorytmem DQN pod względem czasu i skuteczności uczenia
3. Rozbudowanie gry o nowe elementy
4. Zbadanie wpływu nowych elementów na zachowanie obu algorytmów, aby poznać ich mocne i słabe strony