|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Reinforcement learning (RL) | [riːɪnˈfɔːrsmənt] [lɜːrnɪŋ] | Обучение с подкреплением |
| 2 | Deep learning | [diːp] [lɜːrnɪŋ] | Глубокое обучение |
| 3 | Convolutional neural network | [kɑːnvəˈluːʃional] [nʊrəl] [netwɜːrk] | Свёрточная нейронная сеть |
| 4 | Q-learning | [kju:] [lɜːrnɪŋ] | Q-обучение |
| 5 | Raw pixels | [rɔː] [pɪksəlz] | Необработанные пиксели |
| 6 | Value function | [væljuː] [fʌŋkʃn] | Функция оценки состояние |
| 7 | Feature | [fiːtʃər] | Характеристика |
| 8 | Computer vision | [kəmˈpjuːtər] [vɪʒn] | Компьютерное зрение |
| 9 | Speech recognition | [spiːtʃ] [rekəɡˈnɪʃn] | Распознавание речи |
| 10 | Neural network | [nʊrəl] [netwɜːrk] [ɑːrkɪtektʃər] | Нейронная сеть |
| 11 | Multilayer perceptron | [mʌltileɪə] [pərˈseptrɑːn] | Многослойный перцептрон |
| 12 | Recurrent neural network | [rɪˈkɜːrənt] [nʊrəl] [netwɜːrk] | Рекуррентная нейронная сеть |
| 13 | Supervised learning | [suːpərˌvaɪzd] [lɜːrnɪŋ] | Обучение с учителем |
| 14 | Unsupervised learning | [ʌŋsuːpərˌvaɪzd] [lɜːrnɪŋ] | Обучение без учителя |
| 15 | Stochastic gradient descent | [stəˈkastik] [ɡreɪdiənt] [dɪˈsent] | Стохастический градиентный спуск |
| 16 | Rectifier nonlinearity unit | [rektəˌfaɪər] [nonlɪniərity] [juːnɪt] | Активационная функция выпремления нелинейности |
| 17 | Hidden layer | [hidn] [ler] | Скрытый слой |
| 18 | Fully-connected layer | [fʊli-kəˈnektɪd] [ler] | Полносвязный слой |
| 19 | Deep Q-network (DQN) | [diːp] [kju:]-[netwɜːrk] | Глубокая Q-сеть |
| 20 | Bellman equation | [belmən] [ɪˈkweɪʒn] | Равентсво Беллмана |
| 21 | Machine learning | [məˈʃiːn] [lɜːrnɪŋ] | Машинное обучение |
| 22 | Experience replay mechanism | [ɪkˈspɪriəns] [riːpleɪ] [mekənɪzəm] | Механизм воспроизведения опыта |
| 23 | Atari games | [Atari] [ɡeɪmz] | Игры Атари |
| 24 | Arcade Learning Environment | [ɑːrˈkeɪd] [lɜːrnɪŋ] [ɪnˈvaɪrənmənt] | Аркадная среда для обучения |
| 25 | Hand-designed features | [hænd]-[dəˈzaɪnd] [fiːtʃərz] | Характеристики, сделанные вручную |
| 26 | Hyperparameter | [haɪpəpəræmɪtə] | Гиперпараметр |
| 27 | Markov decision process (MDP) | [Markov] [dɪˈsɪʒn] [prɑːses] | Марковский процесс принятия решений |
| 28 | Temporal Difference (TD) algorithm | [tempərəl] [dɪfrəns] [ælɡərɪðəm] | Алгоритм временных ошибок |
| 29 | Object detector algorithm | [ɑːbdʒekt] [dɪˈtektər] [ælɡərɪðəm] | Алгоритм обнаружения объекта |
| 30 | Control policy | [kənˈtroʊl] [pɑːləsi] | Политика контроля |