Klasse env maken : DOUCHE VB

```python
class Env (env):

    def __init__(self):
        self.action_space = Discrete(3)
        # "welke acties: kan 0, 1 of 2 zijn dus
        #  die staan voor bepaalde actie"

        self.observation_space = Box(low=0, high=100, shape=(1,),
                                     # een getal tussen 0 en 100 in:
                                     array([actal], dtype=float32)
        # * Temp op dat moment

        self.state = 38 + random.randint(-3, 3)
        # "state, dus hier hoevel °C douche: 38 + of - 3 °C"

        self.shower_length = 60
        # seconds "elke seconde is een
        #          stap waarin action (0,1,2)
        #          kan worden uitgevoerd"

    def step(self, action):
        self.state += action - 1
        # applying impact action op state
        #          0, 1, 2

        self.shower_length -= 1
        # elke step 1 sec eraf
        # REWARD
        if self.state >= 37 and self.state <= 39:
            reward = 1
        else:
            reward = -1
```

als de functie wordt aangeroep...
by g
- 0: kleiner maken T
- 1: geen versch...
- 2: hoger maken T

want bij 0 moet er -1 °C gaan.

Goal is om tussen 37 en 39 te zijn : 7 agent ?

(2:45:00)

```
if self.shower_length <= 0:
    done = True
else:
    done = False
```

info = {} ← als we additional stuff willen toevoegen

```
    info = {}
    return self.state, reward, done, info
```

```
def render(self):        , hier niet gedaan
    # implement viz.    ←
    pass
```

```
def reset(self):                        , zelfde functie state
    self.state = np.array([38 + random.randint(-3,3)]).astype(flo
```

```
    self.shower_length = 60
```
↳ terug zetten

```
    return self.state
```