**✅ 1. Scripted Expert (Rule-based)**

Αν το περιβάλλον είναι απλό (όπως CartPole, MountainCar, MiniGrid):

* Γράφεις έναν **αλγόριθμο με κανόνες** που πάντα παίρνει τις σωστές αποφάσεις.
* Παράδειγμα: στο CartPole, αν η ράβδος γέρνει δεξιά, μετακινήσου δεξιά.

📌 Χρήσιμο για ελεγχόμενο πείραμα.  
📌 Έχει πρόσβαση στο **πλήρες state**, άρα θεωρείται expert με privileged information.

**📋 2. Pretrained RL Policy**

Μπορείς να εκπαιδεύσεις έναν agent με Reinforcement Learning (π.χ. PPO, DQN) **με full state**:

* Εκπαιδεύεις ένα μοντέλο για πολλά episodes ώστε να έχει **υψηλό reward**
* Μετά τον "παγώνεις" και τον χρησιμοποιείς ως expert

📌 Μπορείς να βρεις και pretrained policies (π.χ. Stable-Baselines3, RL-Zoo) 📌 Είναι ρεαλιστικός expert για πιο σύνθετα tasks

**🕹️ 3. Human Expert (Keyboard/Gamepad)**

Σε περιβάλλοντα όπως CARLA, Unity ή custom simulation:

* Ο άνθρωπος παίζει το task (π.χ. οδηγεί αυτοκίνητο, κάνει πλοήγηση)
* Καταγράφεις (παρατήρηση, ενέργεια) ζεύγη

📌 Αυτό είναι πιο χρονοβόρο αλλά πολύ χρήσιμο σε "εικόνα → ενέργεια" σενάρια  
📌 Προσφέρει υψηλής ποιότητας δεδομένα

**💡 Tip: Separation of Observation**

Ό,τι κι αν επιλέξεις, φρόντισε ο expert να βλέπει **το πλήρες state**, ενώ η policy σου βλέπει μόνο **μερική ή θορυβώδη παρατήρηση** (π.χ. εικόνα, noisy vector).