

Reinforcement learning – zadanie zaliczeniowe

Wariant trudny – „Wordle” – maksymalna ocena to 5

Zadanie polega na wytrenowaniu bota do popularnej gry „Wordle”, której zasady są opisane poniżej:

- Gra polega na odgadnięciu pięcioliterowego słowa, będącego poprawnym słowem w języku angielskim [można też zrobić wariant z językiem polskim].
- Pojedyncza tura polega na wprowadzeniu poprawnego 5-literowego słowa i uzyskaniu jego weryfikacji (kolorem żółtym zaznaczone są litery znajdujące się ‘nie na swoim miejscu’, kolorem szarym – litery niepasujące, kolorem zielonym – litery znajdujące się na poprawnej pozycji);
- **Akcja:** gracz wprowadza słowo do systemu.
- **Nagroda:**
 - Jeżeli liczba podejść przekracza 6, gracz przegrywa daną rozgrywkę z wynikiem -10, jeżeli gracz odgadnie słowo w liczbie tur nie większej niż 6, to gracz uzyskuje liczbę punktów zgodną ze wzorem $10 - [\text{liczba tur}]$.
- **Warunki zwycięstwa:** Uzyskanie niezerowej liczby punktów

Sugestie

Być może to będzie dla Państwa pomocą... <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2202/2202.00557.pdf>