

基于动作

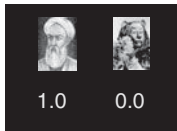
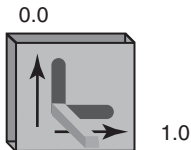
基于刺激

A

动作-输出翻转

刺激-输出反转

确定性的



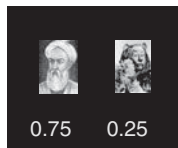
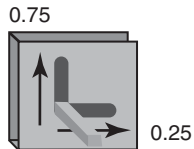
B

动作-输出
匹配

刺激-输出
匹配

3 选择
鉴别

概率性的



3 臂老虎机

