

Reinforcement Learning: Combates de Pokémon

Antecedentes, implementación y resultados

**Alejandro Jiménez, Alejandro Gómez, Alejandro
Gómez ,Luis Crespo y Antonio Cabrera**

Trabajo para el doble grado de
Ingeniería del Software y Matemática Computacional



Asignatura de topología

U-tad

España

Enero 2024

Contents

1	Introducción	3
1.1	¿Qué es un fractal?	3

List of Figures

Chapter 1

Introducción

1.1 ¿Qué es un fractal?