

Aprendizaje Automatico - Trabajo Practico 1

March 28, 2012

1 Diseño de sistemas de aprendizaje

- 1.1 Aprender a jugar al 4 en linea a) Tarea: colocar 4 fichas en linea antes que el oponente Medida de rendimiento: cantidad maxima de fichas colocadas en linea Experiencia de aprendizaje: \rightarrow cada vez que se logra bloquear una linea del oponente \rightarrow cada vez que se logra alinear 4 fichas b) Si b es un estado final de gana $\Rightarrow V(b) = 100$; Si b es un estado final de pierde $\Rightarrow V(b) = -100$; Si b es un estado final de empate $\Rightarrow V(b) = 5$; Sino $\Rightarrow V(b) = V(b')$ donde b' es el mejor estado del tablero que puede alcanzarse que esta a n movimientos de b .
- 3) contar estrategias usadas y etc...