

Prosjektforslag TEK5040

Andreas Hagen, Torstein Gombos og Fredrik Johansen

October 17, 2018

Problemstilling

Vi ønsker å bruke dyp forsterkningslære for å lære en agent å løse en tilfeldig stokket rubiks kube.

Gjennomføring

1. Matematisk fremstilling av problem
2. Sette opp maskinlæringsmodell
3. Definere fornuftige gevinster
4. Trene modell og validere på en fornuftig måte

En del av utfordringen blir å definere gevinster underveis. I teorien er man ikke ferdig før den er helt løst. Mulig fremgangsmåter kan være å begynne med en ferdig løst kube, deretter jobbe seg bakover. Andre blir å definere checkpoints som midlertidig gevinst på veien. Kan også bruke en 2x2 kube som begynnelse på trening, og bruke denne informasjonen videre.

Tidligere arbeid

Basere prosjektet på tidligere arbeid som dette:

- Solving the Rubik's Cube Without Human Knowledge