**南方科技大学本科生毕业设计（论文）选题申报表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 设计（论文）题目 | 完善MOBA环境并基于现有环境做强化学习算法验证和深度网络结构效果验证 | | | | |
| 题目类型 | A | 题目来源 | A | 面向专业 | 计算机科学与技术 |
| 指导教师 | 刘佳琳 | 职称 | 研究助理教授 | 研究方向 | 游戏AI，演化计算，噪声优化，自适应优化等 |
| 题目简介（简要介绍课题背景和涉及领域（方向）研究的主要进展、学生的主要任务、可行性、工作量与大致时间安排等）：  MOBA（multiplayer online battle arena）指多人在线技术竞技游戏，如英雄联盟、王者荣耀等。游戏中，一般玩家会被分为两组进行竞争，每位玩家控制一个英雄。英雄的职业和属性不同，会影响到其前期、后期战斗力或发展速度。本次毕业设计包括对现有MOBA环境进行完善，并基于此环境在英雄控制上做强化学习算法的研究。  在这个毕业设计中，学生将进入腾讯光子，完成两部分内容：完善MOBA环境并利用这个MOBA环境进行强化学习算法验证。工作量为一周3-4天。  大致时间安排如任务书，第一阶段（中期答辩前），完成MOBA环境的完善，并针对实现的逻辑进行报告答辩；第二阶段（中期答辩到毕业答辩）：完成在该MOBA环境中强化算法和深度网络的效果研究，并针对研究成果，结合第一阶段成果汇总报告、答辩。 | | | | | |
| 系/研究中心毕业设计（论文）工作小组审定意见：  主任（签名）：  年 月 日 | | | | | |

备注：题目类型：A 理论研究；B 应用研究；C 综合训练。

题目来源：A 指导教师出题 ； B 学生自定、自拟。