**南方科技大学本科生毕业设计（论文）任务书**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | | | | | | |
| 学生姓名 | 赵宇 | 学号 | 11612908 | 专业 | 计算机科学与技术 | 系/研究中心 | 计算机科学与工程 |
| 主要任务及基本要求（包括设计或研究的内容、要求与指标、应完成的成果、进程安排及主要参考文献目录等）：  根据《南方科技大学计算机科学与工程系本科生毕业设计（论文）工作的安排》，做如下指标：   1. 在大四春季学期第7周之前，完成MOBA环境的完善，结合已经完善的逻辑，如英雄技能，野怪，防御塔，战争迷雾等逻辑进行第一次答辩报告 2. 在五月中旬毕业设计论文提交评定之前，完成在上述MOBA环境中强化学习算法的验证以及深度网络结构的效果验证。 | | | | | | | |
| 发出任务书日期：　　　　　　　　　　　　　完成期限：  指导教师（签名）：  年　　月　　日 | | | | | | | |
| 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：

1.论文题目须与论文封面题目一致。

2.任务书一经审定，不得随意更改，如因特殊情况需变更，须经系/研究中心毕业设计（论文）工作小组同意。