



ب) در medium Grid ، به دلیل اینکه گنوهب کوچکات و تنی ستنی روح منتظمه است pacman

آن ستن را منفی می بیند و اجازه یادی که اگر آن ستن حرکت کند روح می کشد پس می یکنه در ستن فروش

عابنه Reward های ستن را دریافت کنه param epsilon نیکم است که اجازه explore برای پیش رفتن Reward های

ستن را ت رانی دهد همچنین به دلیل وجود استن تقی برای pacman پس از دریافت Reward های ستن

فردکشی می کنه

در medium Classic ، به دلیل state های زیاد pacman وقت نمی کنه explore و خیلی از state

ها خالی می ماند و چون ۹-value دارد ر epsilon مرتع eval می کشد و تنی به state های نزدیک

آن ها را تیره نمی کنه و می استر دلال این اعاق مک درین حالت بزرگ مثله بی دلال است چون اولیاً

تمام اطلاعات state می تونن state ها را reduce کرد به مادر مثال بارش feature based که

برای state های که دستیا آن ها را تیره است براب feature های حرکت کنه

روح ها mortal مرنه

ج) در تغییرهای تفریق شده برای pacman حتی که خدا قدر در است در ظاهر گزیننده نامدار از

روح ها در ظاهر گرفته شده که پس اکثر اوقات pacman خدا غرور است یاد می کنه دست دردی کنه

تأثیر دلی با بر این تلافی برای خوردن روح هائی کنه