جلسه 25 شهریور

1. شکل بازی
2. پویش و مقصد محیط
   1. خونه‌ی خاص با شرایط خاص
3. فاز دوم خانه‌های عدم قطعیت

فاز اول

هدف: استراتژی ها متفاوت (کد‌های پارسال به راحتی مورد استفاده نباشه.)

1. قطعی ساده

فاز دوم

1. عدم قطعیت
   1. اکشن‌های غیر قطعی
2. نواحی که نشه دید

فاز سوم

1. چند عاملی
2. یادگیری هم موثر باشه که بچه ها برن سمتش