Abstarck

Algoritma Genetika dan Penguatan Pembelajaran berguna untuk menemukan solusi untuk masalah-masalah yang tidak ada solusi yang jelas dan situasinya berubah seiring waktu, yaitu untuk situasi probabilistik. Dalam proyek ini, kami telah menerapkan AI untuk Flappy Bird yang membuat komputer memainkan game jauh lebih efisien dibandingkan dengan apa yang dapat dilakukan oleh manusia normal. Kami telah mencapai tujuan-tujuan ini menggunakan Algoritma Genetika dengan Arsitektur Jaringan Saraf yang mendasarinya.

REFERENSI

[*http://repository.ub.ac.id/139718/*](http://repository.ub.ac.id/139718/)

*<http://mikhael-unsrat.blogspot.com/2017/08/apa-itu-enterprise-sistem-enterprise.html>*

[*http://www.belajar-komputer-mu.com/2012/09/pengertian-pemrograman-java-kelebihan-dan-kekurangan.htm*l](http://www.belajar-komputer-mu.com/2012/09/pengertian-pemrograman-java-kelebihan-dan-kekurangan.html)

[*https://id.wikipedia.org/wiki/Unified\_Modeling\_Language*](https://id.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language)

[*http://e-journal.uajy.ac.id/1677/2/1TF04266.pdf*](http://e-journal.uajy.ac.id/1677/2/1TF04266.pdf)

*http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/562/jbptunikompp-gdl-bachtiarra-28076-2-2\_bachti-k.pdf*

[*http://belajarpendidikanpkn.blogspot.com/2017/03/pengertian-penerapan-dan-unsur-unsur.html*](http://belajarpendidikanpkn.blogspot.com/2017/03/pengertian-penerapan-dan-unsur-unsur.html)

[*http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/*](http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/)