

Fiche: Processus à Contrôler

- Jeu: MoveIt



IMT Nord Europe
École Mines-Télécom
IMT-Université de Lille

Les états

Décrire les variables d'états (nom, domaine de variation):

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

En première approximation il y a combien d'états (calcul et résultat):

Est-ce qu'il existe des états non atteignables ou redondants (et est-ce qu'il sont nombreux) ?

Les actions

Décrire les variables d'action (nom, domaine de variation):

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Il y a combien d'action (dans la pire configuration possible) ?

Évaluer le branching (dans la pire configuration possible) ?

Une première IA

En deux trois phrases, décrire une IA purement heuristique.

Apprentissage par renforcement

Est-ce que vous identifier des variables prédominantes et d'autre inutile pour factoriser l'apprentissage des Q-Valeurs sur un arbre de décision ?

Apprentissage du modèle

Est-ce qui manque quelque chose pour pouvoir inférer sur l'évolution du jeu ? et si oui quoi ?

Du coup la fonction de transition vous semble-t-elle apprenable ?

Optimization:

Proposer une fonction de récompenses $r(s, a, s')$ pour ce jeu.