

Fiche de jeu (étude)

- Jeu: **MoveIt**

Sur une version fixe (**seed 22**)



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

Description d'une situation de jeu :

Décrire l'ensemble minimal de variables d'états :

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

Proposer d'autres variables utiles à des prises de décisions :

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

Q-Learning basée sur Arbre de Décision.

Est-ce que vous identifiez une heuristique d'initialisation des Q-Valeurs ?

Proposez un premier arbre de décision

Tentez un apprentissage.