Bài 1:

- Liệt kê tối thiểu 3 thuật toán ứng với mỗi phương pháp học từ phần thưởng trong bảng dưới đây:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MODEL-BASED REINFORCEMENT LEARNING | MODEL-FREE REINFORCEMENT LEARNING | |
| ACTION-UTILITY LEARNING | POLICY SEARCH |
|  |  |  |

Bài 2:

- Trong Gymnasium, ở môi trường Toy Text, sử dụng môi trường "Blackjack-v1" và áp dụng thuật toán Q-learning để giải quyết.

A screenshot of a game

Description automatically generated with medium confidence

- Link môi trường Blackjack-v1: https://gymnasium.farama.org/environments/toy\_text/blackjack/#