

2)

- ⑩ Utiliza aprendizaje por refuerzo, recompensando a la IA cuando hace algo bien.
- ⑩ El sistema de puntuación funciona como recompensa, ya que cada vez que golpea un bloque aumenta un punto; y el sistema de vidas funciona como castigo, ya que cada vez que no golpea la pelota le baja un punto.
- ⑩ Aprende que debe golpear la pelota cuando baja para que no le quite puntos, que debe golpear a los bloques con la pelota para conseguir puntos y, tras varias horas, que si primero elimina todos los bloques del lateral puede llegar más rápido a la puntuación máxima.

3)

- ⑩ No, no podemos decir que piensa porque se basa en una serie de patrones y reacciona en base a estos.
- ⑩ La IA no comprende realmente lo que está ocurriendo, simplemente obtiene resultados en base a lo que le de más puntuación. Sin embargo, el humano se guía por el razonamiento y la intuición para jugar.
- ⑩ Si tuviese más datos podría comprender más rápidamente el juego, y, si tuviese accesos a otros juegos, podría encontrar similitudes con ellos que la ayudasen a mejorar su rendimiento antes.