Zadatak:

Izraditi osnovnu varijantu Q-learning algoritma, kao i generator problema – zadan na principu matrica (mxn) sa slučajnim generiranjem mogućih prijelaza između polja, cilja i raspodjele vrijednosti nagrada (rewards). Vidi kratki tutorial i primjer:

<http://people.revoledu.com/kardi/tutorial/ReinforcementLearning/index.html>