Vector Man 2

*Iván Saavedra, Isaac Perdomo, Deyka Jordan*

Mediante la ejecución del de el proyecto de vector man pudimos evidenciar ciertas características las cuale al principio las llegamos a considerar como contratiempo a comparación de la ejecución del proyecto Sonic. Estos Acontecimientos los vimos reflejado directamente a lahora de la implementación del agente encargado de entrenar a nuestro personaje, da que en el proyecto de Sonic normalmente para lograr entrenarlo se desarrolló un modelo de castigo el cual castigaba al agente Sonic por mantenerse por mucho tiempo estático en un lugar y esto se lograba gracias al retorno del estado X en la función Action. permitiendo que el agente siempre se mantuviera en movimiento.

en nuestro ambiente (vectorman) se torno como una nueva polémica ya que se bebía generar una nueva estrategia para castigar al agente y esto dado que la función de Action no retorna la posición de X en el vectorMan. Por Lo que se ideamos un sistema basado en la ganancia de puntos el cual se basa en castigar al agente por no generar puntos, Los Mismos son adquiridos por la recolección de estrellas y por la muerte de los enemigos por lo que nuesto agente pasó de un entreno de no moverse a uno en el cual podía reconocer los enemigos y tratar de eliminarlos

En pocas palabras la gran diferencias que se mantiene en ambos proyectos es la forma en al cual se instruye al agente para realizar una función en específica en esta caso fue avanzar por el mundo y obtener algunos puntos.