

	Solitario	Backgammon	Internet shopping	Taxi
<u>Osservabile??</u>				
<u>Deterministico??</u>				
<u>Episodico??</u>				
<u>Statico??</u>				
<u>Discreto??</u>				
<u>Agente singolo??</u>				

	Solitario	Backgammon	Internet shopping	Taxi
<u>Osservabile??</u>	Si	Si	In parte	In parte
<u>Deterministico??</u>				
<u>Episodico??</u>				
<u>Statico??</u>				
<u>Discreto??</u>				
<u>Agente singolo??</u>				

	Solitario	Backgammon	Internet shopping	Taxi
<u>Osservabile??</u>	Si	Si	In parte	In parte
<u>Deterministico??</u>	Si	No	In parte	No
<u>Episodico??</u>				
<u>Statico??</u>				
<u>Discreto??</u>				
<u>Agente singolo??</u>				

	Solitario	Backgammon	Internet shopping	Taxi
<u>Osservabile??</u>	Si	Si	In parte	In parte
<u>Deterministico??</u>	Si	No	In parte	No
<u>Episodico??</u>	No	No	No	No
<u>Statico??</u>				
<u>Discreto??</u>				
<u>Agente singolo??</u>				

	Solitario	Backgammon	Internet shopping	Taxi
<u>Osservabile??</u>	Si	Si	In parte	In parte
<u>Deterministico??</u>	Si	No	In parte	No
<u>Episodico??</u>	No	No	No	No
<u>Statico??</u>	Si	Si	Semi	No
<u>Discreto??</u>				
<u>Agente singolo??</u>				

	Solitario	Backgammon	Internet shopping	Taxi
<u>Osservabile??</u>	Si	Si	In parte	In parte
<u>Deterministico??</u>	Si	No	In parte	No
<u>Episodico??</u>	No	No	No	No
<u>Statico??</u>	Si	Si	Semi	No
<u>Discreto??</u>	Si	Si	Si	No
<u>Agente singolo??</u>				

	Solitario	Backgammon	Internet shopping	Taxi
<u>Osservabile??</u>	Si	Si	In parte	In parte
<u>Deterministico??</u>	Si	No	In parte	No
<u>Episodico??</u>	No	No	No	No
<u>Statico??</u>	Si	Si	Semi	No
<u>Discreto??</u>	Si	Si	Si	No
<u>Agente singolo??</u>	Si	No	Si (eccetto aste)	No

Il tipo di ambiente determina largamente la progettazione dell'agente

Il mondo reale è, ovviamente, parzialmente osservabile, stocastico, sequenziale, dinamico, continuo, multi-agente

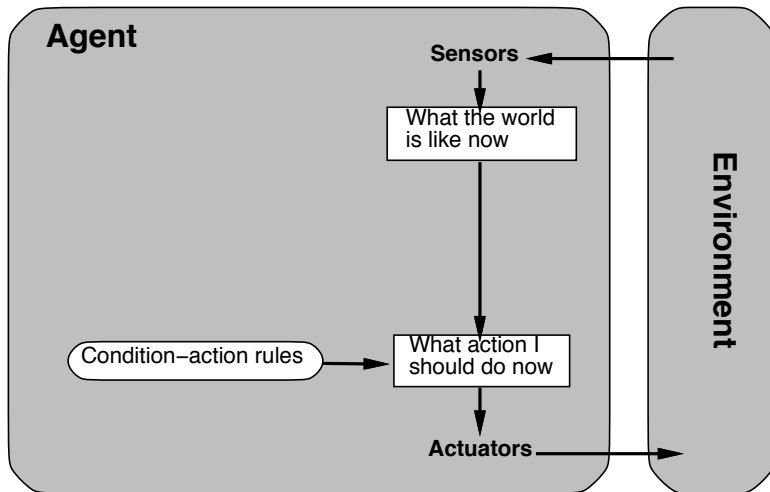
Si possono definire in generale quattro tipi di agenti:

- agenti a riflesso semplice
- agenti a riflesso con stato
- agenti basati su goal
- agenti basati su una misura di utilità

Tutti questi tipi di agenti possono essere trasformati in agenti che apprendono



# Agenti a riflesso semplice

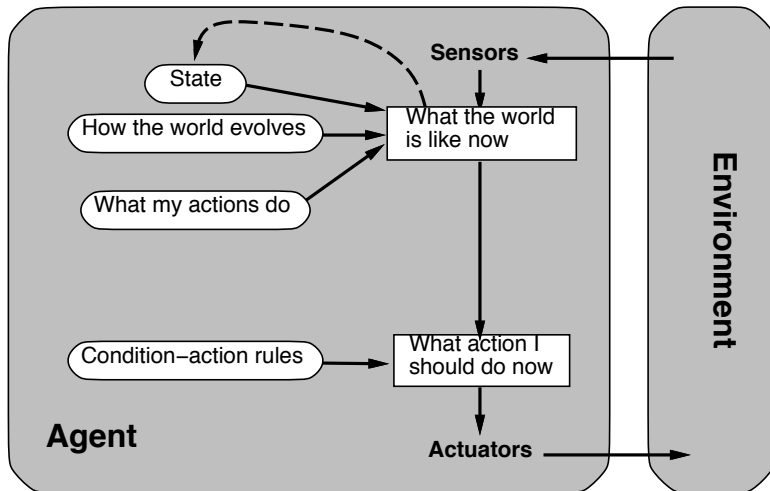


Problema: se l'ambiente è parzialmente osservabile può fallire! (randomizzare)

Soluzione migliore: tenere traccia delle percezioni passate

→ stato interno

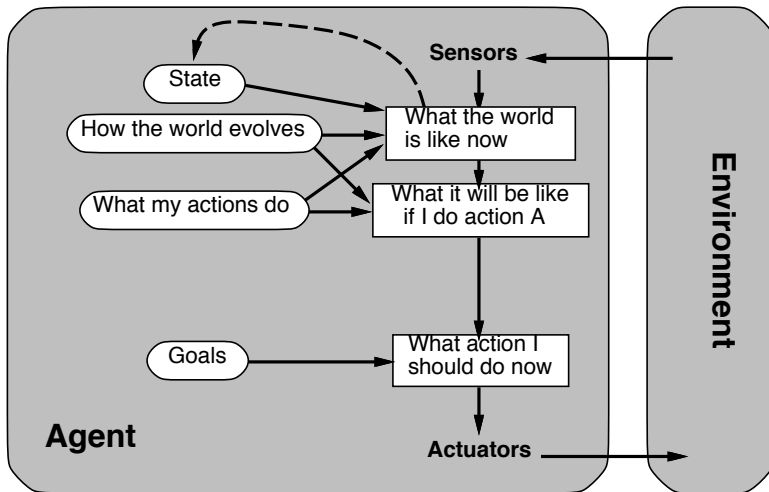
# Agenti a riflesso con stato



Problema: poco flessibile perché comportamento codificato in regole

Soluzione: introduzione di goal

# Agenti basati su goal



Problema: più goal eventualmente in conflitto fra loro o non raggiungibili

Soluzione: introduzione di una misura di utilità

# Agenti basati su una misura di utilità

