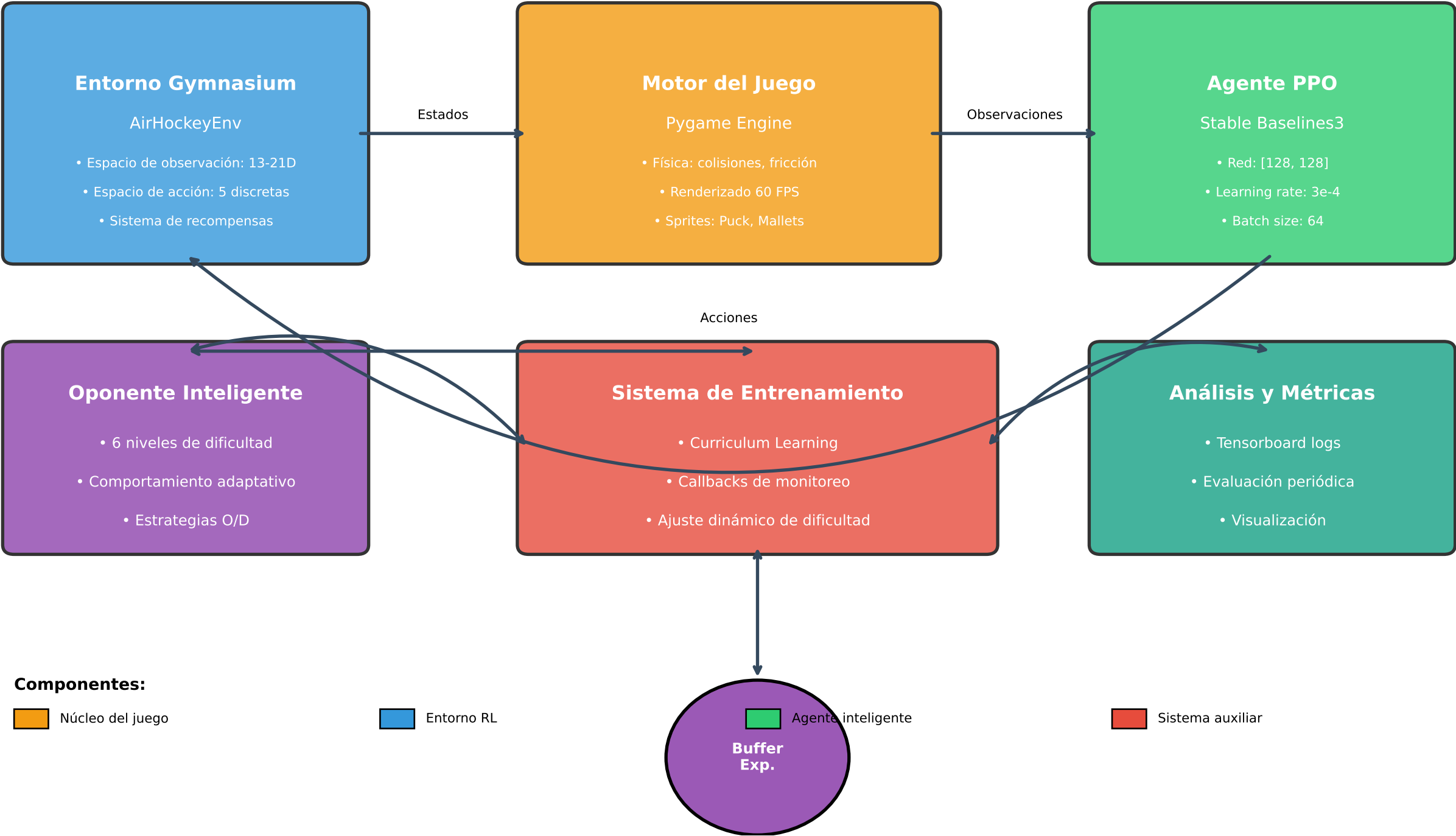


# Arquitectura del Sistema Air Hockey RL



Flujo de datos:

- El entorno genera observaciones del estado del juego
- El agente PPO procesa las observaciones y selecciona acciones
- Las acciones se ejecutan en el motor del juego (Pygame)
- Se calculan recompensas basadas en el resultado
- El sistema de entrenamiento ajusta la política del agente
- El oponente adaptativo incrementa su dificultad según el progreso