

# 機器學習專案管理

乒·乒·球



成員: F109112117 方明瑞,

F109112121 張詠翔,

F109112131 王上瑀



# OUTLINE

- 01 功能需求
- 02 設備需求
- 03 介面需求
- 04 遊戲Break down

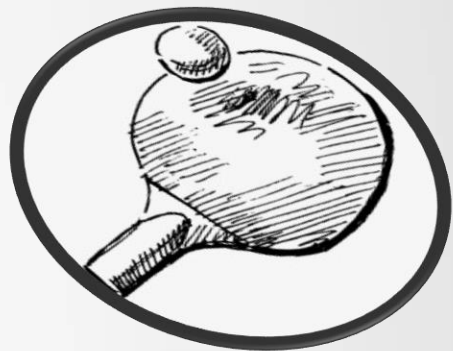


01

# 功能需求

◆ 主要功能

◆ 次要功能



# 功能需求



1. 使用svm 訓練

2. 不要漏接球

3. 勝利

# 功能需求



備註： 如何達成 增強學習？

- a. 環境改變。
- b. 球的行為，例如：初始值、切球、速度、角度。
- c. 球的狀態由球的速度、角度而改變。
- d. 模擬環境。

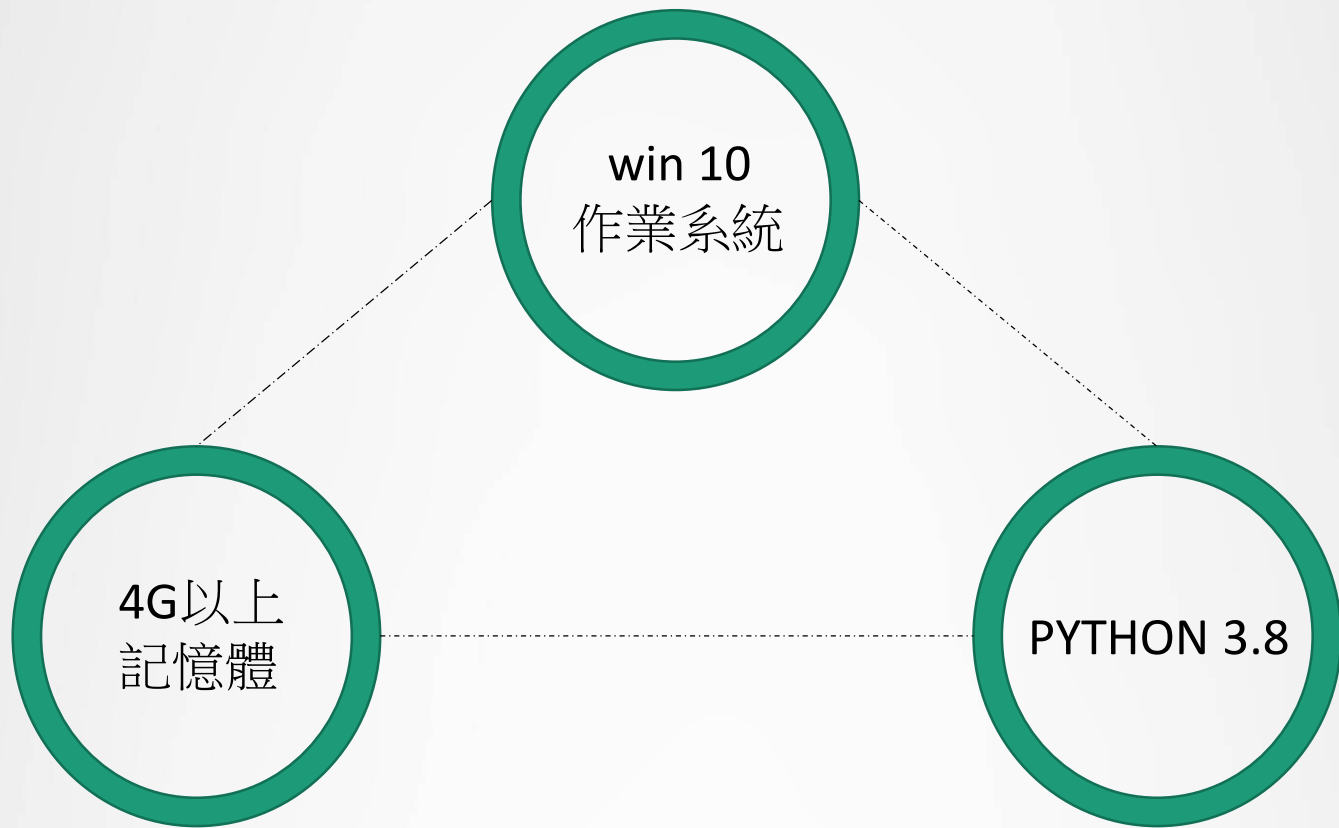


## 設備需求

---

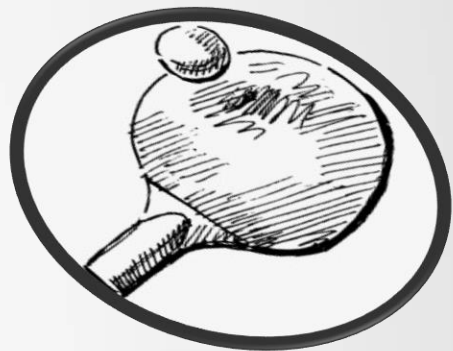


# 設備需求



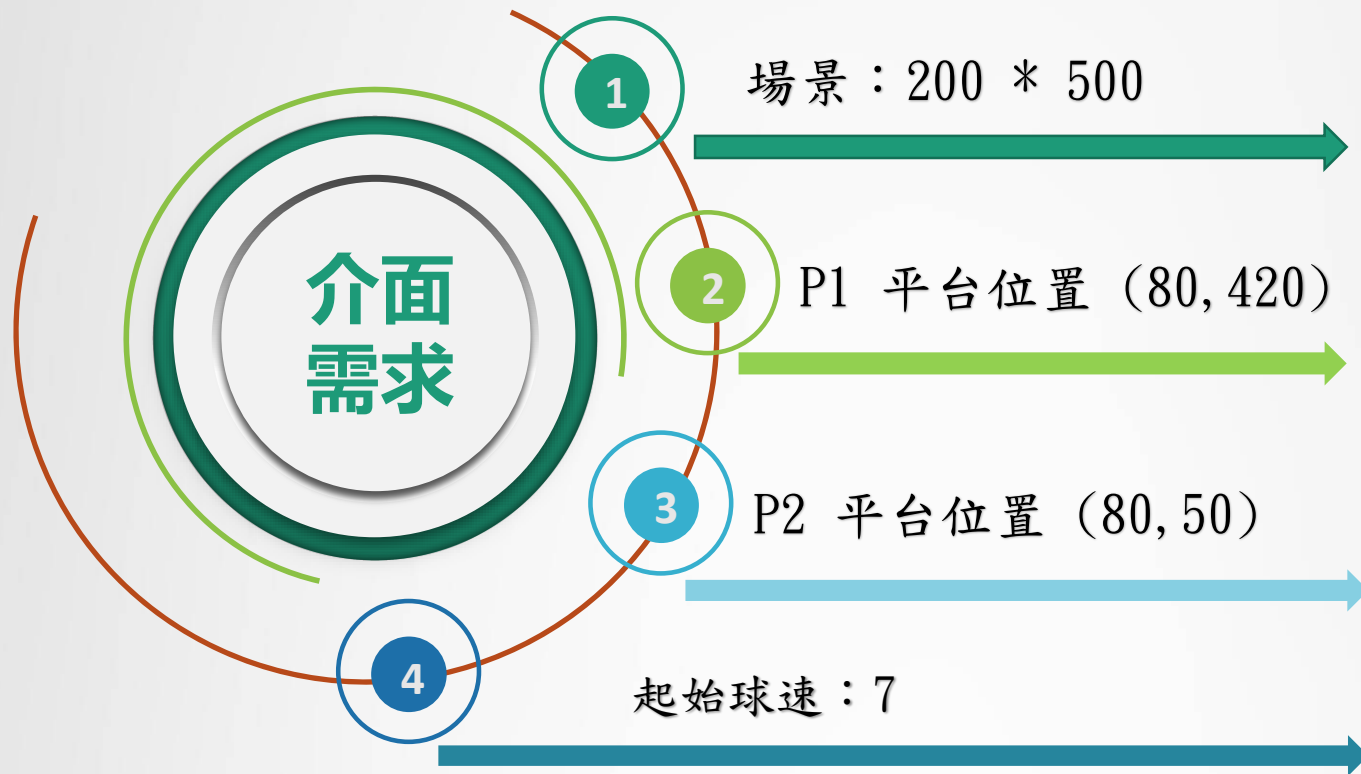
03

## 介面需求





# 介面需求



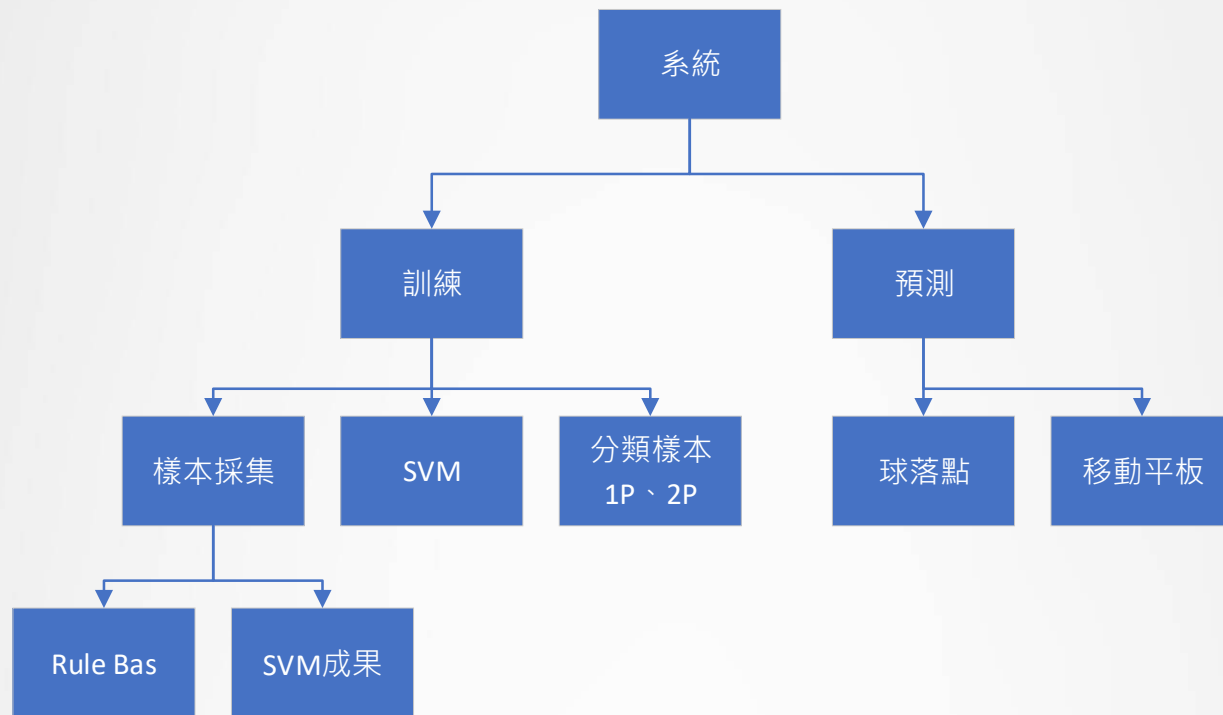


## 架構圖 Break down

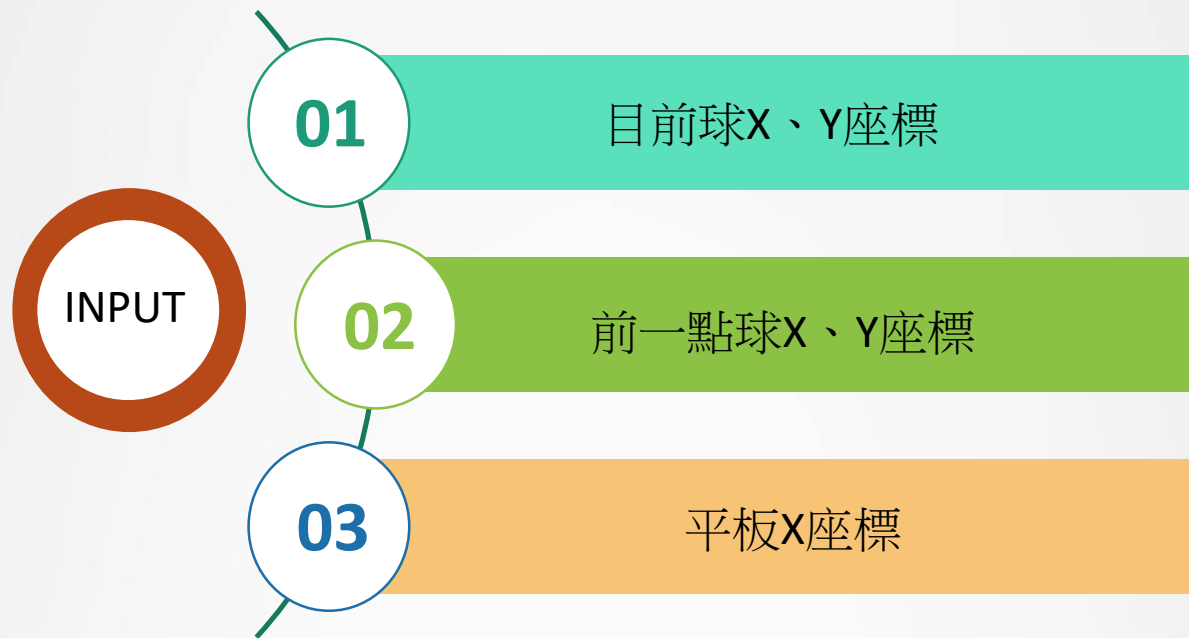
---



# 架構圖 Break down



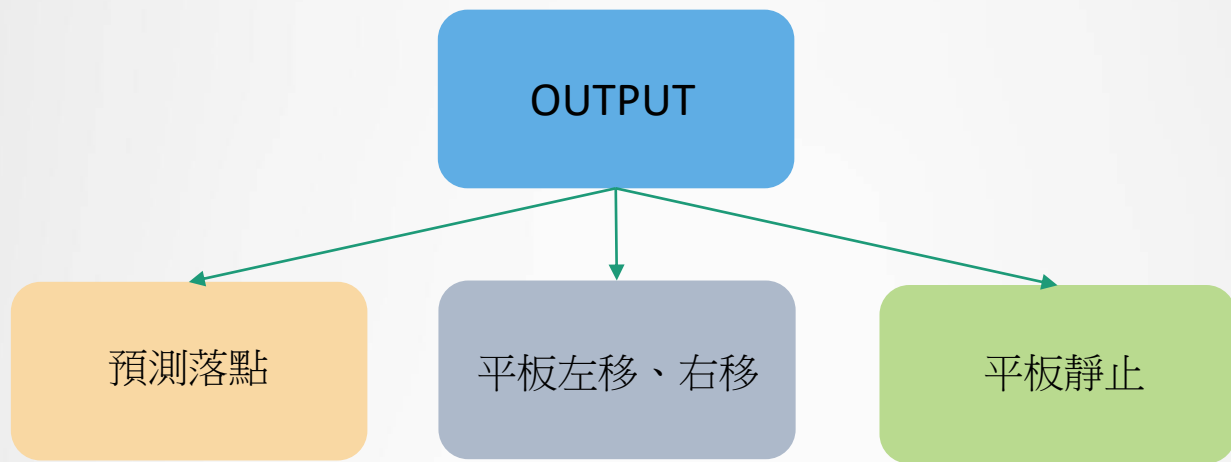
# 架構圖-Rule Base



2. 指

具体的文字描述  
输入具体的文字  
输入具体的

# 架構圖-Rule Base



# 球位置分析

