Joc utilizand reinforcement learning

* Game Engine – Unity
* Dezvoltarea bazei jocului
* Implementarea Algoritmilor RL:
  + - * Q-Learning
      * Double Q-Learning
      * SARSA
      * Deep Q Learning (Unity ML Agents)
* Implementarea Starilor si Actiunilor agentului
* Implementarea sistemului de recompense
* Observarea agentului si a deciziilor luate
* Testarea si Evaluarea algoritmilor
* Compararea intre algoritmi:
  + - * Scorul maxim
      * Durata de invatare
* Abordarea siuatiilor in care agentul repeat aceleasi actiuni