Joc utilizand reinforcement learning

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