史鸿远.(2023).*复杂环境下的DQN（Deep Q-Network）算法研究*(硕士学位论文,南京信息工程大学).https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=SSV49NPffwetr7FsdH71pSLSPkWoigTpcoWSnLwV5XPbRIy\_VkfUU8NPYH4JVq3hTklXlNVhRGunCCJkeb9BE9RktVsZB-mhHFEAyIBy-6eqOB6XlIP6JL36cNtLsRw9&uniplatform=NZKPT&language=CHS

[1]唐振韬,梁荣钦,朱圆恒 赵冬斌.实时格斗游戏的智能决策方法.控制理论与应用1-17.

史殿习,彭滢璇,杨焕焕,欧阳倩滢,张玉晖 & 郝锋..基于DQN的多智能体深度强化学习运动规划方法. *计算机科学*.

李丽霞 & 陈艳..基于D-DQN强化学习算法的双足机器人智能控制研究. *计算机测量与控制*.

Liang, Hai, 和Jiaqi Li. 2022. 《A Study on the Agent in Fighting Games Based on Deep Reinforcement Learning》 编辑 P. K. R. Maddikunta. *Mobile Information Systems* 2022:9984617. doi: 10.1155/2022/9984617.

Martinez-Arellano, Giovanna, Richard Cant和David Woods. 2017. 《Creating AI Characters for Fighting Games Using Genetic Programming》. *IEEE TRANSACTIONS ON COMPUTATIONAL IN℡LIGENCE AND AI IN GAMES* 9(4):423–34. doi: 10.1109/TCIAIG.2016.2642158.