

Reinforcement Learning

Trabalho nº2

Neutreeko

Especificação do Trabalho

Na segunda parte do projeto pretende-se a implementação de uma inteligência artificial que aprenderá a melhor estratégia do jogo Neutreeko através de aprendizagem por reforço com diferentes parametrizações.

Iremos por fim analisar os dados recolhidos, tendo em conta especialmente o processo de aprendizagem.

Referências para trabalhos relacionados

[Documentação OpenAI](#)

[Tutorial de criação de ambientes OpenAI Gym](#)

Ferramentas e Algoritmos

Para este trabalho tencionamos usar dois algoritmos:

- Q-Learning
- SARSA

A nossa linguagem de programação continuará a ser Python.

Por fim, iremos comparar os resultados dos dois algoritmos.

Assumindo que escolhemos uma politica adequada para o algoritmo SARSA, esperamos que este apresente os melhores resultados.

Trabalho efetuado

Até agora, o nosso trabalho consiste na implementação do jogo em Python.