

TUGAS 1 REINFORCE LEARNING
KELOMPOK 10
KAMPUS MERDEKA



Dibuat Oleh:

Sadam Fauzi	ATLAS
Nur Melini Ani	VISIONER
Aditya Bagaskara	PERSEVERE
Fanny Febryani	BETTER
Dedi Setiawan	ALAN TURING

Pertanyaan.

1. Cari dan tuliskan satu contoh aplikasi/implementasi RL dibidang anda!
2. Jelaskan secara singkat mengapa aplikasi tersebut merupakan aplikasi berbasis RL, jelaskan berdasarkan kesesuaian dengan karakteristik RL!
3. Dari aplikasi tersebut, tentukan: (a) Objective (b) State (c) Action (d) Reward (e) Termination.
4. Berdasarkan 3 nomor diatas, utarakan/jelaskan pemahaman anda tentang RL, terkait karakteristik, derajat kemudahan/kesulitan untuk diaplikasikan menyelesaikan masalah riil dst.

Jawaban.

1. Game Online
2. Game Ludo Dadu adalah game penerapan machine learning dengan menerapkan monte carlo, dengan kesesuaian masukan dari pemain. Belajar untuk menemukan jalan serta terdapat nilai pengembalian merupakan penerapan dari machine learning Reinforcement learning.
3. Objective : LudoPlay
State : Belajar dari setiap langkah lawan
Action : Pola permainan tidak sama dengan jalan
Reward : Memenangkan permainan
Termination : kekalahan
4. Dari apa yang telah kami teliti dari kelompok 10 bahwasanya Monte Carlo merupakan konsep yang terdapat pada Reinforcement Learning yang memiliki nilai return atau nilai balik berdasarkan dari pembelajaran mesin terhadap langkah dari setiap pemain, Data yang ada akan menjadi sebuah cara dalam memenangkan pertandingan.