1. Criação do Ambiente de aprendizagem no Unity
2. Criação do(s) Agente(s)
   1. Quais as observações?
   2. Quais as ações?
   3. Que recompensas extrínsecas?
   4. Validação do setup de treino usando o modo Heurístico
3. Treino do Agente usando algoritmo de aprendizagem por reforço
   1. Que algoritmo?
   2. Que parâmetros de treino?
   3. Como evolui o desempenho do agente ao longo do treino (por exemplo, usar os gráficos do tensorboard)
4. Avaliação do desempenho do Agente, depois de treinado, ou seja, fazer inferência, usando a rede neuronal que resultou do treino, no Unity (no ambiente de aprendizagem ou noutro relacionado com aquele)

Steps a por ne relatório:

- introdução

- introdução a cena

- agentecom reforcement learning

- perceber resultados

Uma imagem com texto, Tipo de letra, captura de ecrã, logótipo

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com captura de ecrã, texto

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, software

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, logótipo

Descrição gerada automaticamente

Limitações do reinforcement learning

Normal run

Uma imagem com captura de ecrã, quadrado, Retângulo

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com captura de ecrã, texto, diagrama, design

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com captura de ecrã, diagrama, texto

Descrição gerada automaticamente

Metodo de imitation – heuristic only and demostration recorder e correr algumas vezes como jogador para a ia aprender por imitacao

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamente

Copiar das demos o AgentDemo\_Imitation.demo para os assests:

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Para utilizar a demo:

Abrir o file config/MoveToTarget.yaml

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamente

Run com os dados da demo no config file:

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamente

No file:

Demos/AgentDemo.demo

Modar o nome no MoveToTarget.yaml ou no Demos/AgentDemo.demo



Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, documento, carta

Descrição gerada automaticamente