**WEEK 04**

1. **Nêu ít nhất 2 ví dụ về việc tốt và xấu theo consequentialism? Lập luận tại sao bạn cho rằng như vậy**

* Tốt: Không cho bạn xem bài khi đang thi. Vì khi họ sai họ sẽ nhận ra được những lỗ hỗng trong kiến thức, giáo viên có được cái nhìn đúng về năng lực của bạn đó
* Xấu: đổ chất thải xử lý nhà máy ra biển, nó tốt cho công ty vì đỡ phải lắp thệ thống xử lý nước thải nhưng nó gây tác hại lên môi trường, ảnh hưởng đến hệ sinh thái, gây hại cho những người sử dụng biển để sống.

1. **Mô tả ít nhất 2 ví dụ về việc tốt và xấu theo golden rule (Good for others is GOOD, and Bad for others is BAD) trong luật pháp và trong cuộc sống (khác với ví dụ trong bài giảng). Khuyến khích những ví dụ từ trải nghiệm của bạn**

* Good for other: Nhà em trồng rau nhưng mà mùa dịch thay vì bán đắt lên thì nhà em cho từ thiện. Tuy là nó gây ảnh hưởng xấu đến kinh tế gia đình nhưng mà nó giúp cho những người khác có đồ ăn để ăn.
* Bad for other: Một số người nhận đồ ăn miễn phí để đem đi bán lại với giá cao để kiếm lời riêng cho bản thân. Họ có lợi rằng họ sẽ kiếm được nhiều tiền lo lắng cho gia đình và người thân. Thế nhưng họ lại hại những người khác, những người nghèo bị ảnh hưởng bởi dịch sẽ không có đồ ăn.

1. **Nêu quan điểm của bạn về (có thể chọn 1 hoặc nhiều chủ đề sau):**

**Giáo dục sử dụng đòn roi.**

* Giáo dục bằng đòn roi đúng khi làm cho trẻ nhận ra được những sai lầm trong việc làm của trẻ. Và tạo ra điểm nhấn ghi nhớ về hành động mà trẻ đã làm sai, vì khi phạm lỗi lầm thì trẻ sẽ nhớ đến hậu quả đã từng trải qua và sẽ rút được kinh nghiệm. Đòn roi chỉ làm cho trẻ đau tức thời nhưng nó sẽ tạo được điểm nhấn cho trẻ nhận ra những lỗi lầm và hạn chế trong việc làm của trẻ để tránh tái phạm lại. Tuy nhiên thì phải giáo dục chỉ ra cho trẻ điểm sai của hành động nếu không sẽ dễ tạo nên trong tâm trí trẻ con nỗi sợ, không hiểu tính chất của sự việc kéo theo vẫn sẽ sai ở những sự việc có tính chất tương tự hoặc trẻ sẽ không có tình chất chủ động vì không hiểu được tính chất của hành động của trẻ là sai hay đúng. Đòn roi gây đau cho bản thân trẻ nhưng bản thân trẻ khi lớn lên sẽ hiểu được những sai lầm và không tái phạm, không gây ảnh hưởng đến những người khác.

1. **Cho 2 reward system cho agent tìm đường thoát khỏi mê cung như bên dưới. Reward system nào tốt hơn? Tại sao?**

* **System 1: +10 khi thoát khỏi mê cung, 0 khi di chuyển 1 bước trong mê cung**
* **System 2: 0 khi thoát khỏi mê cung, -10 khi di chuyển 1 bước trong mê cung**
* Theo em thì System 2: tốt hơn vì nó sẽ bắt buộc agent phải tìm đường ra vì nếu không sẽ ảnh hưởng đến bản thân điểm của nó. Giống như con người thì khi làm việc để được thưởng thì họ sẽ không có động lực bằng làm việc nếu không thì bản thân sẽ bị ảnh hưởng điều đó tạo ra tính bắt buộc cho hành động. Và hơn thế nó sẽ tiết kiệm được số bước đi trong mê cung hạn chế tối đa việc tiêu tốn tài nguyên bằng việc -10 điểm cho 1 bước.

1. **Thiết kế reward system cho agent tìm đường thoát khỏi mê cung mà bạn thấy tốt hơn 2 reward systems trong bài tập trên. Giải thích tại sao nó tốt hơn**.

* 0 khi thoát khỏi mê cung, -10 khi di chuyển 1 bước trong mê cung và quy định thời gian để rời khỏi mê cung. Nếu trễ 5s thì thoát khỏi mê cũng -5 sớm 5s thoát khỏi mê cung +5.

Điều này sẽ giúp cho agent tối đa hóa được thời gian rời khỏi mê cung, hạn chế số bước di chuyển