

Informaticup 2023

Profit

von

Lisa Binkert, Leopold Gaupe, Yasin Koschinski

RWU Hochschule Ravensburg-Weingarten University of Applied Sciences

Abgabedatum: 15.01.2023

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Profit	3
2.1	Spielregel	3
2.2	Implementierung	3
2.3	Tests	3
3	Reinforcement Learning	4
	Literaturverzeichnis	5

1 Einleitung

2 Profit

2.1 Spielregel

2.2 Implementierung

2.3 Tests

3 Reinforcement Learning

Dota

-OpenAI five

-Long-Short-Term-Memory - [Be19]

-Das Reinforcement Learning von Dota baut auf die Arbeit von Deep Networks in Atari Games auf: -LSTM -DQN, CNN basierter Agent ϵ -greedy Policy [Oe15]

Literaturverzeichnis

- [Be19] BERNER, Christopher ; ET. AL: *Dota 2 with Large Scale Deep Reinforcement Learning*. <http://dx.doi.org/10.48550/ARXIV.1912.06680>. Version: 2019
- [Oe15] OH, Junhyuk ; ET. AL: Action-Conditional Video Prediction using Deep Networks in Atari Games. In: CORTES, C. (Hrsg.) ; LAWRENCE, N. (Hrsg.) ; LEE, D. (Hrsg.) ; SUGIYAMA, M. (Hrsg.) ; GARNETT, R. (Hrsg.): *Advances in Neural Information Processing Systems* Bd. 28, Curran Associates, Inc., 2015