目录

第一章 绪论

1.1 课题背景

1.2 国内外研究现状

1.3 本文创新工作

1.4 论文结构

1.5 本章小结

第二章 理论基础

2.1 Markov Game模型

2.2 Coordination Game模型

2.3 基于Q-learning的学习算法

2.4 网络结构介绍

第三章 问题描述

3.1 语言游戏原型

3.2 抽象模型

第四章 算法

4.1 Q-learning基本算法

4.2 改进的Q-learning算法

4.3 动态网络结构的重连

第五章 实验及结果分析

5.1 实验设置

5.2 结果分析

第六章 总结与展望

6.1 总结

6.2 展望

参考文献

外文文献

中文译文

致谢