**UNIVERSITATEA TEHNICĂ “GHEORGHE ASACHI” DIN IAȘI**

**FACULTATEA DE AUTOMATICĂ ȘI CALCULATOARE**

**SPECIALIZAREA CALCULATOARE ȘI TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI**

**LUCRARE DE DIPLOMĂ – RAPORTUL 2**

**ÎNVĂȚAREA MEDIULUI DINAMIC AL UNUI JOC ORIGINAL FOLOSIND METODE DE ÎNVĂȚARE CU ÎNTĂRIRE IERARHICĂ**

**Coordonator, Student,**

**Prof. Florin Leon         Vlad Batalan**

**Iași, 2022**

**Cuprins**

1. **Proiectarea hardware/software a aplicației**
   1. Arhitectura aplicatiei
2. **Rezultate intermediare obținute**
3. **Dificultăți/provocări și soluții de rezolvare**
4. ***Proiectarea hardware/software a aplicației***
   1. *Arhitectura aplicației*

Aplicația finală este constituita de