**作業三 : 用Q-Learning進行尋找寶藏**

作業說明 :

範例程式碼為使用Q-Learning在一維中進行尋找寶藏遊戲，請修改範例程式碼，讓Q-Learning在二維中進行尋找寶藏遊戲，請將空間設為30\*40 (x=30,y=40)，動作為: 上、下、左、右，寶藏請放在右下角的位置，探索者起始點請設在左上角的位置。

作業要求 :

需繳交程式碼，以及一份文件。文件須包含以下內容 :

1. 說明利用什麼樣的做法 。

3. 心得分享 。

評分標準 :

1. 走最佳路徑的回合(越少越好)，請截圖 。

2. 使用方法的創新程度 。

3. 心得用心程度 。

繳交作業方式 :

1.上傳程式碼(python檔)、文件(pdf檔)到lms平台 。

2.命名方式 : 學號\_姓名 。

3.繳交期限 : 6/21(日)晚上11:59前，遲交者分數打八折 。

助教email : [linsuchencu@gmail.com](mailto:linsuchencu@gmail.com)