Com modelar NPCs amb ML-Agents?

Es necessiten definir tres tipus d’entitats per cada moment en el joc.

* Observacions
* Accions
* Recompenses

Observacions.

Les observacions poden ser numèriques i/o visuals, aquestes observacions numèriques són del punt de vista del observador (NPC), les visuals en canvi, són generades per la càmera ajuntada al agent i representen el que l’agent esta veient en aquell mateix moment.

Accions.

Lo que realment l’agent pot fer dintre de l’escena. Les accions poden ser representades per valors continus o discrets.

Recompenses.

Es un escalar que representa que tan bé l’agent ho esta fent. Les recompenses (negatives o positives) no tenen perquè ser donades a cada moment, es poden donar en certs moments provocats per esdeveniments. Es important saber quan es recompensa o es castiga a l’agent pel seus actes. Una bona política de recompenses farà que l’aprenentatge de una certa tasca sigui mes ràpida o més lenta.