**Projekt**

**Bot do gry w makao – uczenie maszynowe ze wzmocnieniem**

**Autorzy**

* Dawid Pawlik
* Grzegorz Mazur
* Marcin Ogórkiewicz

**Założenia**

W ramach projektu mieliśmy przygotować model sieci neuronowej, korzystający z PPO, a jego wyniki porównać z algorytmem A2C.

**Proximal Policy Optimization(PPO)**

PPO jest algorytmem uczenia maszynowego ze wzmocnieniem, opracowanym przez Johna Schulmana w 2017 roku. Przeznaczony jest do uczenia agenta podejmowania decyzji w trudnych sytuacjach, na przykład dzięki temu algorytmowi utworzono model, który pokonał profesjonalnych graczy w grze „Dota 2”.