

中文标题

张三

2019 年 7 月 11 日

摘要

[illegible]

1 第一节

中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试
中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文
文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文
档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档
测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试
中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文
文档测试

中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试
中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试

中文文档测试中文文档测试中文文档测试中文文档测试

引用测试 [1, 2, 3].

参考文献

- [1] D. Silver, A. Huang, C. J. Maddison, A. Guez, and D. Hassabis, “Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search,” *Nature*, vol. 529, no. 7587, pp. 484–489, 2016.
- [2] V. Mnih, K. Kavukcuoglu, D. Silver, A. A. Rusu, J. Veness, M. G. Bellemare, A. Graves, M. Riedmiller, A. K. Fidjeland, and G. Ostrovski, “Human-level control through deep reinforcement learning,” *Nature*, vol. 518, no. 7540, p. 529, 2015.
- [3] V. Mnih, A. P. Badia, M. Mirza, A. Graves, T. Lillicrap, T. Harley, D. Silver, and K. Kavukcuoglu, “Asynchronous methods for deep reinforcement learning,” in *Proceedings of The 33rd International Conference on Machine Learning*, ser. Proceedings of Machine Learning Research, M. F. Balcan and K. Q. Weinberger, Eds., vol. 48. New York, New York, USA: PMLR, 20–22 Jun 2016, pp. 1928–1937. [Online]. Available: <http://proceedings.mlr.press/v48/mniha16.html>