

عنوان مقاله:

یادگیری براساس الگوهای مطلوب در محیط های چند عاملی اپیزودیک

محل انتشار:

دوازدهمین کنفرانس سالانه انجمن کامپیوتر ایران (سال: 1385)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسندگان:

مجتبی مسگری مشهدی - دانشگاه علم و صنعت ایران، دانشکده مهندسی کامپیوتر

محمدرضا کنگاوری - عضو هیات علمی دانشگاه علم و صنعت ایران، دانشکده مهندسی کامپیوتر

خلاصه مقاله:

در این مقاله سعی شده است رویکرد آموزشی جدیدی در محیط های چند عاملی اپیزودیک شرح داده شود. این رویکرد جدید با استفاده از ماتریس نیتورینگ وضعیت محیط و ثبت بردار ویژگی های هر عامل در حالت های مطلوب و پس از آن بکارگیری روش های آماری و ه مینطور خوش هیندی، قواعد مناسبی را استخراج مینماید که هر عامل مستقلا بتواند بوسیله آن قواعد حالت مطلوب خود در شرایط بعدی را تعیین نماید. به منظور انجام یک مطالعه موردی، این روش برای آموزش مربی در شبیه سازی فوتبال بکار گرفته شده است. تمرکز اصلی در این روش بر روی یافتن الگوهای مطلوب برای حرکت بدون توپ بازیکنان در بازی فوتبال است. هرچند که حرکت بدون توپ بازیکنان تنها بخش کوچکی از کل استراتژی بازی یک تیم محسوب می گردد اما در این تجربه ثابت شده است که یکی از عوامل مهم تعیین کننده در نوع حرکت تیم و استفاده از فرصت های موجود در بازی می باشد.

کلمات کلیدی:

محیط های چندعاملی، شبیه سازی مربی فوتبال، کلاس بندی، خوشه بندی، یادگیری ماشین

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/44519>

