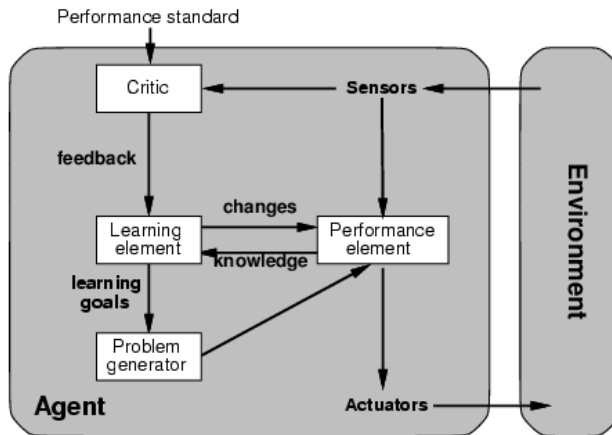


# Agent učící se

- Zatím jsme se zabývali výběrem akcí, ale **odkud se berou programy pro výběr akcí?**
- Jedna z možností je vytvořit **stroje schopné se učit** a potom je učit místo podávání instrukcí.
- Agent potom může pracovat i v původně neznámém prostředí.
- Všechny dosud zmíněné struktury agentů lze rozšířit na učící se agenty přidáním komponent pro učení:



- **výkonný prvek**
  - původní agent, který vybírá akce
- **učící se prvek**
  - vylepšuje program původního agenta
- **kritika**
  - dává zpětnou vazbu, jak dobře se agent chová (senzory na to nestačí)
- **generátor problémů**
  - navrhuje akce, které by mohly vést k nové zkušenosti (trochu experimentování)