

Świat: decyzje projektowe

- W pełni obserwowalny vs częściowo obserwowalny
 - Częściowa obserwowalność: mapa, charakter postaci, ...
 - Jeden vs wielu agentów (botów / graczy)
 - Wiele agentów: rywalizacja, współpraca, komunikacja
 - Deterministyczność vs stochastyczność
 - Nawet deterministyczny może być traktowany jako stochastyczny, gdy duża złożoność
 - Epizodyczność vs sekwencyjność
 - Epizody są niezależne od siebie i nie wpływają na kolejne działania
 - Statyczny vs dynamiczny
 - Czy świat zmienia się w czasie podejmowania decyzji przez agenta?
 - Dyskretny vs ciągły
 - Stan świata, zarządzanie czasem, możliwe akcje, obserwacje
 - Znany vs nieznan
 - Czy agent zna zasady działania świata?
 - To coś innego niż obserwowalność: wiem, że wumpus pachnie (znam świat), ale na początku nie znam wartości pól (świat jest częściowo obserwowalny)
- 