

AI kurikulum

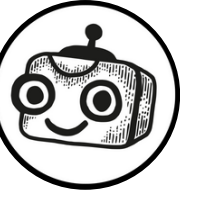
Metodický materiál Kurikula umělé inteligence
pro základní a střední školy – informatika na 2. stupni

04

balíček Strojové učení

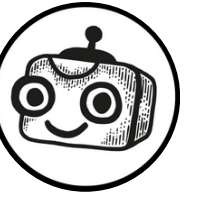
Posilované učení



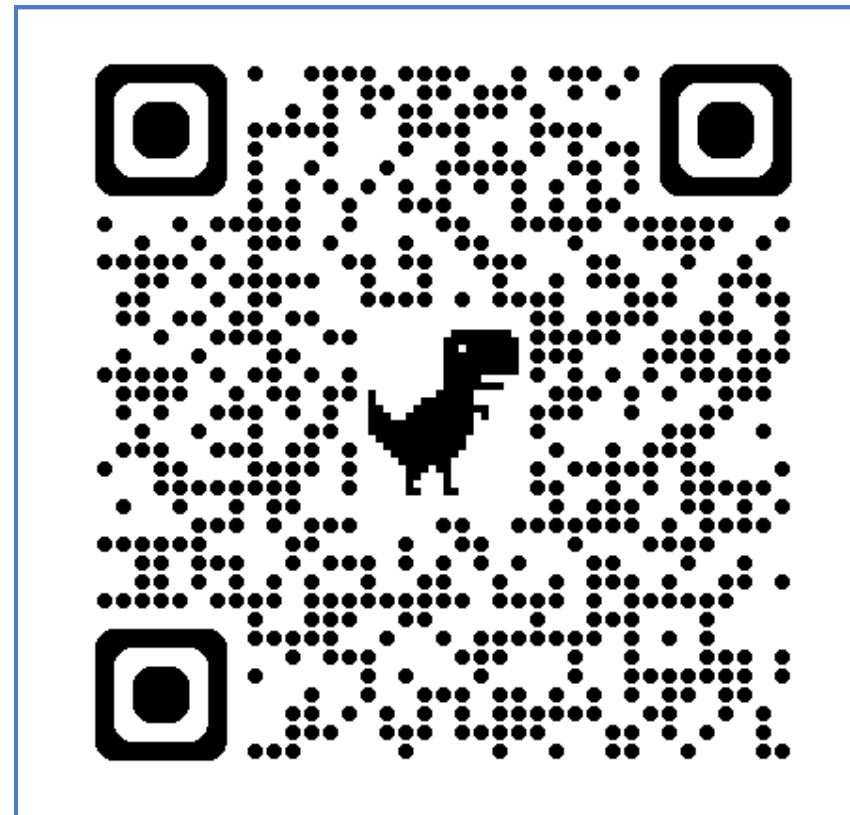


Úvodní diskuze

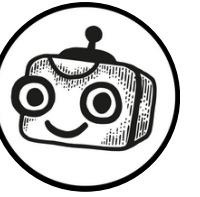
Lidé se učí pomocí příkladů a zkušeností.
Jak to dělají stroje?



Agenti závodí v běhu na 100 metrů!



youtube.com/watch?v=pJPdW8WWAso



Jak se hraje Hexapawn

Hexapawn je zjednodušená verze šachů na hrací desce 3×3.

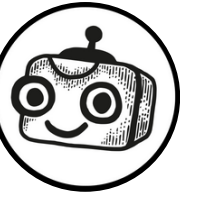
Vyhrává ten hráč, který:

Dostane pěšce na opačnou stranu šachovnice.
Sebere všechny pěšce soupeři.
Znemožní soupeři další pohyb.

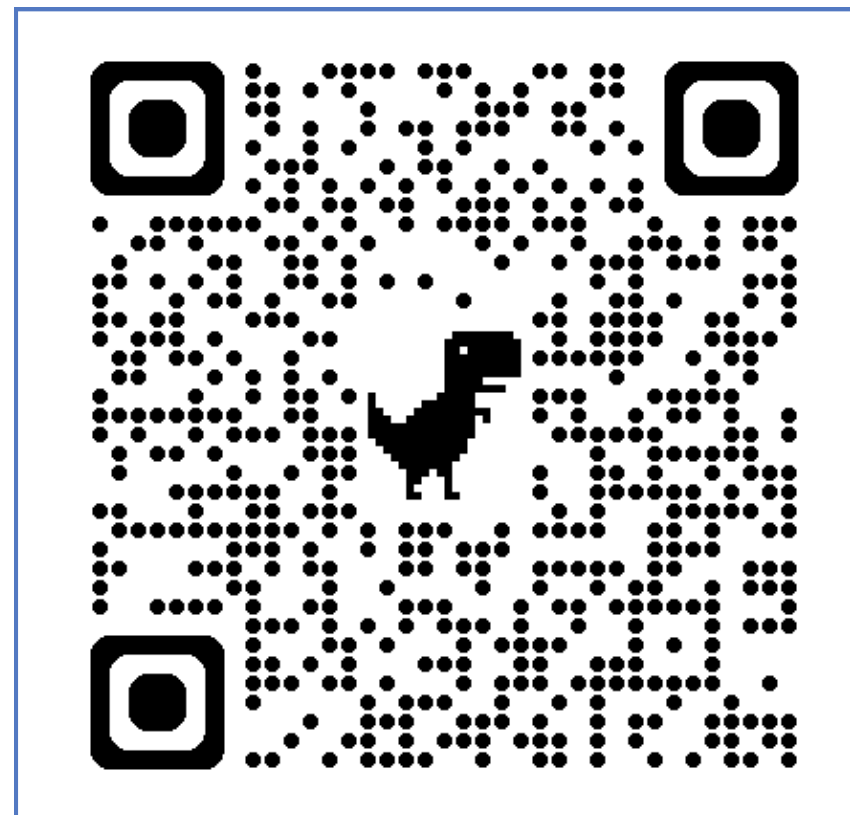
Jak se pěšci pohybují:

Tahem šikmo vpřed vezmou soupeři pěšce.
Mohou jít o jedno pole vpřed, pokud je prázdné.
Nemohou jít dozadu ani do stran.

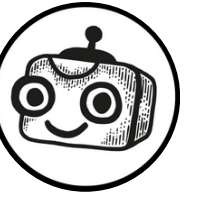




Naučte program hrát Hexapawn!



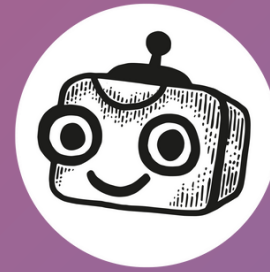
mrozilla.cz/lab/hexapawn



Posilované učení

Posilované učení je metoda, díky níž se program učí správně rozhodovat metodou pokus/omyl.

Zkouší různé strategie a zjišťuje, které z nich přinášejí nejlepší výsledek. Můžeme si to představit jako hru, ve které program dostává body za dobrá rozhodnutí a ztrácí body za ta špatná. Cílem programu je nasbírat co nejvíce bodů. Tímto způsobem se program učí, jak dosáhnout co nejlepšího výsledku.



Tak čau!

Tohle bylo vše z balíčku Strojové učení!
Můžeš navázat balíčkem Etika. 🙋❤️