

- indexuje se pomocí originu, který je vlevo nahoře

$dino.y$ → nejmenší obsazený index...

$dino.x$

Potřebuju $\geq 3000b$, abych měl 10b

- víc miň nechej !

Myslenky jednoduchého agenta:

→ vhodný se ale držet uprostřed gridu !

- dolů má před sebou volno $\Rightarrow$ běž dopředu (přes i ve vězech)
- vždy si seřadí překážky podle x
- pokud umí podlézt, podlez
- pokud umí přeskákat, přeskákej
- pokud lze obje, vezme průměr výšek následujících obstacles a když v průměru jsou vyšší než ta první $\Rightarrow$ dává smysl proběhnout a obrátit
- pokud mám pod sebou volno, vždycky půjdu dolů (if dino.state == jumping)
- vhodný je částečně reflexivní agent

→ mělo by to být ale jinak, pokud je více obstacles za sebou

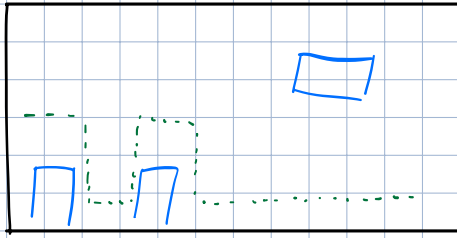
Bacha má rychlost hry !

bird3(295, 92, 50)

start point šířka výška

- jde měnit fps hry (--fps 90)... (default je 30)
end-delay (--delay 6000) v milisekundě

Alternativen: verze:



muž se snažit kreslit křivku,
ale dostal jenom minimální / maximální spád