- آشنایی با یادگیری تقویتی و معرفی آن
  - مفاهیم اولیه و کاربرد ها
- مرور سریع برنامه نویسی پایتون
  - اشاره سریع به حلقه ها ، شروط و کلاس
- مسئله ی n armed bandit
  - طرح مسئله
  - معرفی epsilon-greedy ، softmax و UCB برای حل آن
- الگوریتم های مبتنی بر markov decision process
  - آشنایی با فضای MDP
  - نحوه ارزیابی سیاست های تصمیم گیری
- Dynamic Programming
  - Policy evaluation
  - Policy improvement
  - Policy iteration
  - Value iteration
- الگوریتم های مبتنی بر Monte Carlo
  - MC prediction
  - MC control
- الگوریتم های مبتنی بر Temporal Difference
  - Q learning
  - SARSA
- الگوریتم های در فضای پیوسته
  - الگوریتم بر اساس tile coding
  - Policy gradient
- مرور سریع بر کتابخانه pytorch
  - اعمال اولیه با تنسور ها
  - نمونه اولیه از شبکه MLP
- ایده الگوریتم های Actor Critic
- Deep RL
  - Deep Q network
  - الگوریتم Deep Deterministic Policy Gradient