

Inteligentne Systemy Interaktywne



Piotr Duch

pduch@iis.p.lodz.pl
Instytut Informatyki Stosowanej
Politechnika Łódzka

Lato 2020

Plan wykładu

- 1 Wprowadzenie
- 2 Uczenie pasywne
- 3 Uczenie aktywne
- 4 Exploration vs. exploitation
- 5 Aproksymacja funkcji wartości stanu
- 6 Głębokie uczenie ze wzmocnieniem



Informacje ogólne:

- Materiały wykładowe oraz laboratoryjne dostępne są na githubie (<https://github.com/iis-siium/ISI>).
- Literatura podstawowa:
 - Richard S. Sutton, and Andrew G. Barto. *Reinforcement learning: An introduction*. MIT press, 2018.
 - Csaba Szepesvári. *Algorithms for reinforcement learning*. Morgan and Claypool. 2009.
- Wykłady uzupełniające:
 - RL Course by David Silver - <https://www.youtube.com>
 - CS 188: Artificial Intelligence by Pieter Abbeel (wykład 10 i 11)- <https://www.youtube.com/watch?v=IXuHxkpO5E8>
- Materiały dodatkowe:
 - Practical RL Course by Yandex School of Data Analysis - https://github.com/yandexdataschool/Practical_RL
 - CS 188: Introduction to Artificial Intelligence by Berkeley University of California - <https://inst.eecs.berkeley.edu/cs188/fa19/project3/>



Uczenie ze wzmocnieniem

Wprowadzenie



Uczenie pasywne

(ang. *model based learning*)



Uczenie aktywne

(ang. *model free learning*)



Uczenie aktywne

Co zrobić, jeżeli nie dysponujemy modelem środowiska?



Sekwencja:

- stany (s),
- akcje (a),
- nagrody (r).



Uczenie aktywne

Algorytmy:

- Monte Carlo.
- Metody różnic tymczasowych (ang. *Temporal Difference learning*):
 - Q-learning,
 - Sarsa.



Uczenie aktywne

Monte Carlo

Cechy algorytmu:

- Algorytm przeznaczony do zadań epizodycznych.
- Nie wymaga modelu środowiska.
- Uczy się na podstawie doświadczenie (ang. *experience*) - sekwencji stan, akcja, nagroda.



Uczenie aktywne

Monte Carlo

Cechy algorytmu:

- Algorytm przeznaczony do zadań epizodycznych.
- Nie wymaga modelu środowiska.
- Uczy się na podstawie doświadczenie (ang. *experience*) - sekwencji stan, akcja, nagroda.

Wersje algorytmu:

- Pierwsza wizyta (ang. *First-visit Monte Carlo*).
- Każda wizyta (ang. *Every-visit Monte Carlo*).



Uczenie aktywne

Monte Carlo

First-visit Monte Carlo method - oszacowanie $V \approx v_\pi$

Wejście: strategia π , która ma być oszacowana.

Inicjalizacja:

- $V(s) \in \mathbb{R}$ - losowe wartości, dla każdego $s \in S$,
- $Returns(s)$ - puste listy, dla każdego $s \in S$.

Nisekończona pętla (dla każdego epizodu):

Wygeneruj sekwencję przejść dla epizodu zgodnie ze strategią π :

$s_0, a_0, r_1, s_1, a_1, r_2, \dots, s_{T-1}, a_{T-1}, r_T$

$G \leftarrow 0$:

Dla każdego kroku w epizodzie, $t = T - 1, T - 2, \dots, 0$:

$G \leftarrow \gamma G + r_{t+1}$

Jeżeli stan s_t nie pojawił się wcześniej:

Dodaj G do listy $Returns(s_t)$

$V(s_t) \leftarrow \text{average}(Returns(s_t))$

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction. MIT press, 2018.

Uczenie aktywne

Monte Carlo

First-visit Monte Carlo prediction - for estimating $V \approx v_\pi$

Input: a policy π to be evaluated

Initialize:

- $V(s) \in \mathbb{R}$, arbitrarily, for all $s \in S$,
- $Returns(s) \leftarrow$ an empty list, for all $s \in S$.

Loop forever (for each episode):

Generate an episode following π : $s_0, a_0, r_1, s_1, a_1, r_2, \dots, s_{T-1}, a_{T-1}, r_T$

$G \leftarrow 0$:

Loop for each step of episode, $t = T - 1, T - 2, \dots, 0$:

$G \leftarrow \gamma G + r_{t+1}$

Unless s_t appears in s_0, s_1, \dots, s_{t+1} :

Append G to $Returns(s_t)$

$V(s_t) \leftarrow \text{average}(Returns(s_t))$

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction. MIT press, 2018.



Uczenie aktywne

Monte Carlo

Co się bardziej przyda:

- $V(s)$,
- $Q(s, a)$.



Uczenie aktywne

Monte Carlo

Metoda Monte Carlo, zmodyfikowana tak, aby wyznaczała $q_{\pi}(s, a)$ zamiast $v(s)$ będzie wyglądała analogicznie do tej, przedstawionej wcześniej.

Odwiedzony stan będzie określany za pomocą pary stan (s) - akcja wybrana w dany stanie (a).

Metoda *every-visit Monte Carlo* oszacuje wartość w danym stanie jako średnią oczekiwanych nagród ze wszystkich wizyt w danym stanie.

Metoda *first-visit Monte Carlo* oszacuje wartość w danym stanie jako nagrodę otrzymaną przy okazji pierwszej wizyty w danym stanie.



Uczenie aktywne

Monte Carlo

Jak rozwiązać problem nieodwiedzanych stanów:

- eksploracja stanów początkowych (ang. *exploring starts*):
 - wybieramy losowy stan i akcję, dla których rozpoczynamy epizod,
 - nierealistyczne w rzeczywistym świecie, za wyjątkiem symulacji,
- algorytm ϵ -zachłanny (ang. *ϵ -greedy*):
 - wybieramy najlepszą akcję z prawdopodobieństwem $1 - \epsilon + \frac{\epsilon}{|A(s)|}$,
 - wybieramy losową akcję z prawdopodobieństwem $\frac{\epsilon}{|A(s)|}$.



Uczenie aktywne

Monte Carlo

First-visit Monte Carlo method (for ϵ -soft policies) - oszacowanie

$$\pi \approx \pi_*$$

Parametry algorytmu: mała wartość $\epsilon > 0$

Inicjalizacja:

- π losowa ϵ -mięka strategia,
- $Q(s, a) \in \mathbb{R}$ (losowe), dla każdej pary $s \in S, a \in A(s)$,
- $Returns(s, a) \leftarrow$ pusta lista, dla każdej pary $s \in S, a \in A(s)$.

Pętla nieskończona (dla każdego epizodu):

Wygeneruj sekwencję przejść dla epizodu zgodnie ze strategią π :

$s_0, a_0, r_1, s_1, a_1, r_2, \dots, s_{T-1}, a_{T-1}, r_T$

$G \leftarrow 0$:

Dla każdego kroku w epizodzie, $t = T - 1, T - 2, \dots, 0$:

$G \leftarrow \gamma G + r_{t+1}$

Jeżeli para s_t, a_t niepojawiła się wcześniej w sekwencji $s_0, a_0, s_1, a_1, \dots, s_{t+1}, a_{t+1}$:

Dodaj G do listy $Returns(s_t, a_t)$

$Q(s_t, a_t) \leftarrow \text{average}(Returns(s_t, a_t))$

$a^* \leftarrow \arg\max_a Q(s_t, a)$

Dla każdej akcji $a \in A(s_t)$:

$$\pi(a|s_t) \leftarrow \begin{cases} 1 - \epsilon + \frac{\epsilon}{|A(s)|} & \text{if } a = a^* \\ \frac{\epsilon}{|A(s)|} & \text{if } a \neq a^* \end{cases} \quad (1)$$

Uczenie aktywne

Monte Carlo

First-visit Monte Carlo method (for ϵ -soft policies) - estimates $\pi \approx \pi_$*

Algorithm parameter: small $\epsilon > 0$

Initialize:

- π an arbitrary ϵ -soft policy,
- $Q(s, a) \in \mathbb{R}$ (arbitrarily), for all $s \in S, a \in A(s)$,
- $Returns(s, a) \leftarrow$ an empty list, for all $s \in S, a \in A(s)$.

Loop forever (for each episode):

Generate an episode following π : $s_0, a_0, r_1, s_1, a_1, r_2, \dots, s_{T-1}, a_{T-1}, r_T$

$G \leftarrow 0$:

Loop for each step of episode, $t = T - 1, T - 2, \dots, 0$:

$G \leftarrow \gamma G + r_{t+1}$

Unless the pair s_t, a_t appears in $s_0, a_0, s_1, a_1, \dots, s_{t+1}, a_{t+1}$:

Append G to $Returns(s_t, a_t)$

$Q(s_t, a_t) \leftarrow \text{average}(Returns(s_t, a_t))$

$a^* \leftarrow \text{argmax}_a Q(s_t, a)$

For all $a \in A(s_t)$:

$$\pi(a|S_t) \leftarrow \begin{cases} 1 - \epsilon + \frac{\epsilon}{|A(s)|} & \text{if } a = a^* \\ \frac{\epsilon}{|A(s)|} & \text{if } a \neq a^* \end{cases} \quad (2)$$

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction. MIT press, 2018.



Uczenie aktywne

Metody różnic tymczasowych (ang. *Temporal-Difference (TD) Learning*)

Metody różnic tymczasowych:

- Kombinacja metody Monte Carlo i Programowania Dynamicznego.
- Nie wymagają znajomości modelu środowiska.
- Uaktualnianie przewidywanych wartości następuje natychmiastowo - nie ma konieczności oczekiwania na zakończenie epizodu.



Uczenie aktywne

Metody różnic tymczasowych (ang. *Temporal-Difference (TD) Learning*)

Szacowanie funkcji wartości za pomocą metod Monte Carlo:

$$V(s_t) \leftarrow V(s_t) + \alpha[G_t - V(s_t)] \quad (3)$$

Szacowanie funkcji wartości za pomocą metod różnic tymczasowych:

$$V(s_t) \leftarrow V(s_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma V(s_{t+1}) - V(s_t)] \quad (4)$$



Uczenie aktywne

Metody różnic tymczasowych (ang. *Temporal-Difference (TD) Learning*)

Tabelaryczny algorytm różnic tymczasowych z krokiem 1 do oszacowania v_π

Wejście: strategia do oszacowania π

Parametr algorytmu: krok uczenia $\alpha \in (0, 1]$

Inicjalizacja tablicy wartości stanów $V(s)$ losowymi wartościami, za wyjątkiem stanu końcowego, któremu przypisana jest wartość 0.

Pętla dla każdego epizodu:

Inicjalizacja s

Dla każdego kroku w epizodzie:

Wybierz akcję a zgodnie ze strategią π dla stanu s

Wykonaj akcję a i zaobserwuj r oraz s'

$V(s_t) \leftarrow V(s_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma V(s_{t+1}) - V(s_t)]$

$s \leftarrow s'$

Dopóki s nie jest stanem końcowym

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction. MIT press, 2018.

Uczenie aktywne

Metody różnic tymczasowych (ang. *Temporal-Difference (TD) Learning*)

Tabular TD(0) for estimating v_π

Input: the policy π to be evaluated

Algorithm parameter: step size $\alpha \in (0, 1]$

Initialize $V(s)$, for all $s \in S^+$, arbitrarily except that $V(\text{terminal}) = 0$

Loop for each episode:

 Initialize s

 Loop for each step of episode:

$a \leftarrow$ action given by π for s

 Take action a , observe r, s'

$V(s_t) \leftarrow V(s_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma V(s_{t+1}) - V(s_t)]$

$s \leftarrow s'$

 Until s is not terminal

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction.
MIT press, 2018.



Uczenie aktywne

Metody różnic tymczasowych (ang. *Temporal-Difference (TD) Learning*)

Błąd:

$$\delta_t \doteq r_{t+1} + \gamma V(s_{t+1}) - V(s_t) \quad (5)$$



Uczenie aktywne

Metody różnic tymczasowych (ang. *Temporal-Difference (TD) Learning*)

Metody różnic tymczasowych nie wymagają znajomości modelu środowiska.

Obliczenia wykonywane są online - brak konieczności oczekiwania na koniec epizodu.

Dla dowolnej stałej strategii π , udowodnione zostało, że metody TD(0) są zbieżne do v_π , w przypadku kiedy wartość parametru uczącego (α) jest stała i dostatecznie mała lub gdy wartość tego parametru zmniejsza się.



Uczenie aktywne

Q-Learning

Cechy algorytmu Q-Learning:

- uczy się nie tylko na podstawie swojego doświadczenia, ale także innych ludzi / agentów,
- korzysta z optymalnej strategii nawet w trakcie eksploracji,
- korzysta z wielu strategii podążając tylko jedną.



Uczenie aktywne

Q-Learning

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$



Uczenie aktywne

Q-Learning

Wartość dla
strategii π^* -
optymalnej strategii

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$



Uczenie aktywne

Q-Learning

Wartość dla
strategii π^* -
optymalnej strategii

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha [r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$

Nagroda otrzymana
po wykonaniu akcji
 a_t w stanie s_t



Uczenie aktywne

Q-Learning

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$

$$Q(s_t, a_t) = (1 - \alpha)Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a)]$$



Uczenie aktywne

Q-Learning

Algorytm Q-Learning do wyznaczenia strategii $\pi \approx \pi_*$

Parametry algorytmu: krok uczenia $\alpha \in (0, 1]$, $\epsilon > 0$ o małej wartości

Inicjalizacja tablicy $Q(s, a)$, dla każdego stanu $s \in S$ i akcji w tym stanie $a \in A(s)$, losowymi wartościami oprócz stanu końcowego $Q(\text{terminal}, \cdot) = 0$

Pętla po wszystkich epizodach:

Inicjalizacja s

Dla każdego kroku w epizodzie:

Wybierz akcję a w stanie s wykorzystując strategię opartą o tablicę Q (np., ϵ -zachłanną)

Wykonaj akcję a i zaobserwuj r oraz s'

$Q(s, a) \leftarrow Q(s, a) + \alpha[r + \gamma \max_a Q(s', a) - Q(s, a)]$

$s \leftarrow s'$

Dopóki s nie jest stanem końcowym

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction. MIT press, 2018.



Uczenie aktywne

Q-Learning

Q-Learning for estimating $\pi \approx \pi_*$

Algorithm parameter: step size $\alpha \in (0, 1]$, small $\epsilon > 0$

Initialize $Q(s, a)$, for all $s \in S$, $a \in A(s)$, arbitrarily except that $Q(\text{terminal}, \cdot) = 0$

Loop for each episode:

 Initialize s

 Loop for each step of episode:

 Choose a from s using policy derived from Q (e.g., ϵ -greedy)

 Take action a , observe r, s'

$Q(s, a) \leftarrow Q(s, a) + \alpha[r + \gamma \max_a Q(s', a) - Q(s, a)]$

$s \leftarrow s'$

 Until s is not terminal

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction. MIT press, 2018.



Uczenie aktywne

Q-Learning

Algorytm ϵ -zachłanny:

$$a = \begin{cases} \operatorname{argmax}_a Q(s, \cdot) & \text{z prawdopodobieństwem } 1 - \epsilon^* \\ \text{losowa akcja} & \text{z prawdopodobieństwem } \epsilon \end{cases} \quad (6)$$

* w przypadku kilku akcji z taką samą wartością należy wybierać **losową**



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy

Nowe środowisko:

Aktualizowanie funkcji wartości dla pary stan-akcja (s_t, a_t) :

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$

Parametry algorytmu:

- $\alpha = 0.1$,
- $\gamma = 0.9$,
- $r_G = 1$, w pozostałych przypadkach $r = 0$.



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 1:

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 1:



$$Q(5, P) = Q(5, P) + \alpha[r + \gamma \max_a Q(6, a) - Q(5, P)]$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 1:



$$Q(5, P) = 0 + 0.1[1 + 0.9 * 0 - 0] = 0.1$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 1:



$$Q(5, P) = 0 + 0.1[1 + 0.9 * 0 - 0] = 0.1$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$

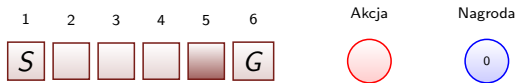
Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:



$$Q(4, P) = Q(4, P) + \alpha[r + \gamma \max_a Q(5, a) - Q(4, P)]$$

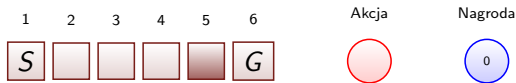
Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:



$$Q(4, P) = 0 + 0.1[0 + 0.9 * 0.1 - 0] = 0.009$$

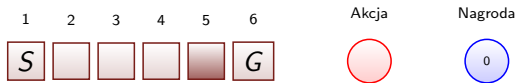
Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:



$$Q(4, P) = 0 + 0.1[0 + 0.9 * 0.1 - 0] = 0.009$$

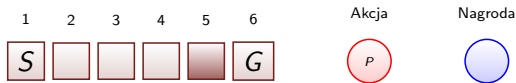
Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0.009
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:



$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0.009
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:



$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0.009
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:



$$Q(5, P) = Q(5, P) + \alpha[r + \gamma \max_a Q(6, a) - Q(5, P)]$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0.009
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:



$$Q(5, P) = 0.1 + 0.1[1 + 0.9 * 0 - 0.1] = 0.19$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0.009
5	0	0.1
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.

Epizod 2:



$$Q(5, P) = 0.1 + 0.1[1 + 0.9 * 0 - 0.1] = 0.19$$

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0.009
5	0	0.19
6	0	0



Uczenie aktywne

Q-Learning - przykład liczbowy cd.



Akcja



Nagroda



Epizod 3

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0
3	0	0.00081
4	0	0.02520
5	0	0.27100
6	0	0

Epizod 4

Stan	L	P
1	0	0
2	0	0.00007
3	0	0.00300
4	0	0.04707
5	0	0.34390
6	0	0



Uczenie aktywne

SARSA

Przykład algorytmu *On-Policy*.

Do aktualizacji wartości funkcji w stanie (s_t, a_t) używana jest wartość z następnego stanu dla akcji, która później rzeczywiście będzie wykonana (s_{t+1}, a_{t+1}) .

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma Q(s_{t+1}, a_{t+1}) - Q(s_t, a_t)]$$



Uczenie aktywne

SARSA

Algorytm SARSA do wyznaczenia strategii $\pi \approx \pi_*$

Parametry algorytmu: krok uczenia $\alpha \in (0, 1]$, $\epsilon > 0$ o małej wartości

Inicjalizacja tablicy $Q(s, a)$, dla każdego stanu $s \in S$ i akcji w tym stanie $a \in A(s)$, losowymi wartościami oprócz stanu końcowego $Q(\text{terminal}, \cdot) = 0$

Pętla po wszystkich epizodach:

Inicjalizacja s

Wybierz akcję a w stanie s wykorzystując strategię opartą o tablicę Q (np., ϵ -zachłanną)

Dla każdego kroku w epizodzie:

Wykonaj akcję a i zaobserwuj r oraz s'

Wybierz akcję a' w stanie s' wykorzystując strategię opartą o tablicę Q (np., ϵ -zachłanną)

$$Q(s, a) \leftarrow Q(s, a) + \alpha[r + \gamma Q(s', a') - Q(s, a)]$$

$$s \leftarrow s', a \leftarrow a'$$

Dopóki s nie jest stanem końcowym

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction. MIT press, 2018.



Uczenie aktywne

SARSA

SARSA for estimating $\pi \approx \pi_*$

Algorithm parameter: step size $\alpha \in (0, 1]$, small $\epsilon > 0$

Initialize $Q(s, a)$, for all $s \in S$, $a \in A(s)$, arbitrarily except that $Q(\text{terminal}, \cdot) = 0$

Loop for each episode:

 Initialize s

 Loop for each step of episode:

 Choose a from s using policy derived from Q (e.g., ϵ -greedy)

 Take action a , observe r, s'

 Choose a' from s' using policy derived from Q (e.g., ϵ -greedy)

$Q(s, a) \leftarrow Q(s, a) + \alpha[r + \gamma Q(s', a') - Q(s, a)]$

$s \leftarrow s', a \leftarrow a'$

 Until s is not terminal

Richard S. Sutton and Andrew G. Barto. Reinforcement learning: An introduction. MIT press, 2018.



Uczenie aktywne

Expected SARSA

Przykład algorytmu *On-Policy*.

Do aktualizacji wartości funkcji w stanie (s_t, a_t) używana jest oczekiwana wartość z następnego stanu obliczona zgodnie z założoną strategią.

$$Q(s_t, a_t) = Q(s_t, a_t) + \alpha[r_{t+1} + \gamma \sum_a \pi(a|s_{t+1})Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$$



Uczenie aktywne

Model środowiska

Frozen Lake:

S	F	F	F
F	H	F	H
F	F	F	H
H	F	F	G

Oznaczenia:

- S - stan początkowy,
- F - zamrożone pole,
- H - dziura (stan końcowy),
- G - cel (stan końcowy).

Nagrody:

- 1 - po dotarciu do pola G,
- 0 - w pozostałych przypadkach.

Akcje:

- lewo,
- prawo,
- góra,
- dół.



Uczenie aktywne

Model środowiska

Cliff World:



Akcje:

- lewo,
- prawo,
- góra,
- dół.

Oznaczenia:

- S - stan początkowy,
- F - wolne pole,
- H - dziura (stan końcowy),
- G - cel (stan końcowy).

Nagrody:

- 1 - po dotarciu do pola G ,
- -100 - po dotarciu do pola H ,
- -1 - w pozostałych przypadkach.



Uczenie aktywne

Materiały uzupełniające

- Książka *Reinforcement Learning: An Introduction*, Richard S. Sutton and Andrew G. Barto, wydanie drugie, 2018.
 - Rozdziały 5.1, 5.2, 5.3 i 5.4 - *Monte Carlo Methods*.
 - Rozdziały 6.1, 6.2, 6.3 i 6.5 - *TD Learning and Q-Learning*.
 - Rozdziały 6.4 i 6.4 - *SARSA i Expected SARSA*.
- Video *Artificial Intelligence Course by Pieter Abbeel - Lecture 10: Reinforcement Learning* – od 0:38:00.



Exploration vs. exploitation



Aproksymacja funkcji wartości stanu



Głębokie uczenie ze wzmocnieniem

