

Московский государственный технический университет им. Н.Э. Баумана
Кафедра «Системы обработки информации и управления»



Лабораторная работа №5
по дисциплине
«Методы машинного обучения»
на тему
«Обучение на основе временных различий»

Выполнил:
студент группы ИУ5И-22М
Лю Чжинань

Москва — 2023 г.

1. Цель лабораторной работы

ознакомление с базовыми методами обучения с подкреплением на основе временных различий.

2. Задание

На основе рассмотренного на лекции примера реализуйте следующие алгоритмы:

- SARSA
- Q-обучение
- Двойное Q-обучение

для любой среды обучения с подкреплением (кроме рассмотренной на лекции среды Тоу Text / Frozen Lake) из библиотеки Gym (или аналогичной библиотеки).

3. Текст программы

среды обучения: **Taxi-v3**

```
import numpy as np

import matplotlib.pyplot as plt

import gym

from tqdm import tqdm

# ***** БАЗОВЫЙ АГЕНТ *****
```

```
class BasicAgent:

    """

    Базовый агент, от которого наследуются стратегии обучения

    """
```

```
# Наименование алгоритма

ALGO_NAME = '---'
```

```
def __init__(self, env, eps=0.1):
```

```

# Среда

self.env = env

# Размерности Q-матрицы

self.nA = env.action_space.n

self.nS = env.observation_space.n

#и сама матрица

self.Q = np.zeros((self.nS, self.nA))

# Значения коэффициентов

# Порог выбора случайного действия

self.eps=eps

# Награды по эпизодам

self.episodes_reward = []

```

```

def print_q(self):

    print('Вывод Q-матрицы для алгоритма ', self.ALGO_NAME)

    print(self.Q)

```

```

def get_state(self, state):

    ...

    Возвращает правильное начальное состояние

    ...

    if type(state) is tuple:

        # Если состояние вернулось с виде кортежа, то вернуть только номер состояния

        return state[0]

    else:

        return state

```

```

def greedy(self, state):

    ...

    <<Жадное>> текущее действие

    Возвращает действие, соответствующее максимальному Q-значению

    для состояния state

```

```
'''

return np.argmax(self.Q[state])
```

```
def make_action(self, state):

    '''

    Выбор действия агентом

    '''

    if np.random.uniform(0,1) < self.eps:

        # Если вероятность меньше eps

        # то выбирается случайное действие

        return self.env.action_space.sample()

    else:

        # иначе действие, соответствующее максимальному Q-значению

        return self.greedy(state)
```

```
def draw_episodes_reward(self):

    # Построение графика наград по эпизодам

    fig, ax = plt.subplots(figsize = (15,10))

    y = self.episodes_reward

    x = list(range(1, len(y)+1))

    plt.plot(x, y, '-', linewidth=1, color='green')

    plt.title('Награды по эпизодам')

    plt.xlabel('Номер эпизода')

    plt.ylabel('Награда')

    plt.show()
```

```
def learn():

    '''

    Реализация алгоритма обучения

    '''

    pass
```

```
# ***** SARSA *****
```

```
class SARSA_Agent(BasicAgent):
```

```
    '''
```

```
    Реализация алгоритма SARSA
```

```
    '''
```

```
    # Наименование алгоритма
```

```
    ALGO_NAME = 'SARSA'
```

```
def __init__(self, env, eps=0.4, lr=0.1, gamma=0.98, num_episodes=2000):
```

```
    # Вызов конструктора верхнего уровня
```

```
    super().__init__(env, eps)
```

```
    # Learning rate
```

```
    self.lr=lr
```

```
    # Коэффициент дисконтирования
```

```
    self.gamma = gamma
```

```
    # Количество эпизодов
```

```
    self.num_episodes=num_episodes
```

```
    # Постепенное уменьшение eps
```

```
    self.eps_decay=0.00005
```

```
    self.eps_threshold=0.01
```

```
def learn(self):
```

```
    '''
```

```
    Обучение на основе алгоритма SARSA
```

```
    '''
```

```
    self.episodes_reward = []
```

```
    # Цикл по эпизодам
```

```
    for ep in tqdm(list(range(self.num_episodes))):
```

```
        # Начальное состояние среды
```

```
        state = self.get_state(self.env.reset())
```

```
# Флаг штатного завершения эпизода

done = False

# Флаг нештатного завершения эпизода

truncated = False

# Суммарная награда по эпизоду

tot_rew = 0
```

```
# По мере заполнения Q-матрицы уменьшаем вероятность случайного выбора действия

if self.eps > self.eps_threshold:

    self.eps -= self.eps_decay
```

```
# Выбор действия

action = self.make_action(state)
```

```
# Проигрывание одного эпизода до финального состояния

while not (done or truncated):

    # Выполняем шаг в среде

    next_state, rew, done, truncated, _ = self.env.step(action)
```

```
# Выполняем следующее действие

next_action = self.make_action(next_state)

# Правило обновления Q для SARSA

self.Q[state][action] = self.Q[state][action] + self.lr * \

    (rew + self.gamma * self.Q[next_state][next_action] - self.Q[state][action])
```

```
# Следующее состояние считаем текущим

state = next_state

action = next_action

# Суммарная награда за эпизод

tot_rew += rew
```

```
        if (done or truncated):  
  
            self.episodes_reward.append(tot_rew)
```

```
# ***** Q-обучение *****
```

```
class QLearning_Agent(BasicAgent):
```

```
    """
```

```
    Реализация алгоритма Q-Learning
```

```
    """
```

```
    # Наименование алгоритма
```

```
    ALGO_NAME = 'Q-обучение'
```

```
def __init__(self, env, eps=0.4, lr=0.1, gamma=0.98, num_episodes=2000):
```

```
    # Вызов конструктора верхнего уровня
```

```
    super().__init__(env, eps)
```

```
    # Learning rate
```

```
    self.lr=lr
```

```
    # Коэффициент дисконтирования
```

```
    self.gamma = gamma
```

```
    # Количество эпизодов
```

```
    self.num_episodes=num_episodes
```

```
    # Постепенное уменьшение eps
```

```
    self.eps_decay=0.00005
```

```
    self.eps_threshold=0.01
```

```
def learn(self):
```

```
    """
```

```
    Обучение на основе алгоритма Q-Learning
```

```
    """
```

```
    self.episodes_reward = []
```

```
    # Цикл по эпизодам
```

```
    for ep in tqdm(list(range(self.num_episodes))):
```

```
# Начальное состояние среды

state = self.get_state(self.env.reset())

# Флаг штатного завершения эпизода

done = False

# Флаг нештатного завершения эпизода

truncated = False

# Суммарная награда по эпизоду

tot_rew = 0
```

```
# По мере заполнения Q-матрицы уменьшаем вероятность случайного выбора действия

if self.eps > self.eps_threshold:

    self.eps -= self.eps_decay
```

```
# Проигрывание одного эпизода до финального состояния

while not (done or truncated):
```

```
# Выбор действия

# В SARSA следующее действие выбиралось после шага в среде

action = self.make_action(state)

# Выполняем шаг в среде

next_state, rew, done, truncated, _ = self.env.step(action)
```

```
# Правило обновления Q для SARSA (для сравнения)

# self.Q[state][action] = self.Q[state][action] + self.lr * \

#     (rew + self.gamma * self.Q[next_state][next_action] - self.Q[state][action])
```

```
# Правило обновления для Q-обучения

self.Q[state][action] = self.Q[state][action] + self.lr * \

    (rew + self.gamma * np.max(self.Q[next_state]) - self.Q[state][action])
```



```

        # Следующее состояние считаем текущим

        state = next_state

        # Суммарная награда за эпизод

        tot_rew += rew

        if (done or truncated):

            self.episodes_reward.append(tot_rew)

```

```

# ***** Двойное Q-обучение *****

```

```

class DoubleQLearning_Agent(BasicAgent):

    """
    Реализация алгоритма Double Q-Learning
    """

    # Наименование алгоритма

    ALGO_NAME = 'Двойное Q-обучение'

```

```

def __init__(self, env, eps=0.4, lr=0.1, gamma=0.98, num_episodes=2000):

    # Вызов конструктора верхнего уровня

    super().__init__(env, eps)

    # Вторая матрица

    self.Q2 = np.zeros((self.nS, self.nA))

    # Learning rate

    self.lr=lr

    # Коэффициент дисконтирования

    self.gamma = gamma

    # Количество эпизодов

    self.num_episodes=num_episodes

    # Постепенное уменьшение eps

    self.eps_decay=0.00005

    self.eps_threshold=0.01

```

```

def greedy(self, state):

```

```

    ...

    <<Жадное>> текущее действие

    Возвращает действие, соответствующее максимальному Q-значению

    для состояния state

    ...

    temp_q = self.Q[state] + self.Q2[state]

    return np.argmax(temp_q)

```

```

def print_q(self):

    print('Вывод Q-матриц для алгоритма ', self.ALGO_NAME)

    print('Q1')

    print(self.Q)

    print('Q2')

    print(self.Q2)

```

```

def learn(self):

    ...

    Обучение на основе алгоритма Double Q-Learning

    ...

    self.episodes_reward = []

    # Цикл по эпизодам

    for ep in tqdm(list(range(self.num_episodes))):

        # Начальное состояние среды

        state = self.get_state(self.env.reset())

        # Флаг штатного завершения эпизода

        done = False

        # Флаг нештатного завершения эпизода

        truncated = False

        # Суммарная награда по эпизоду

        tot_rew = 0

```

```

        # По мере заполнения Q-матрицы уменьшаем вероятность случайного выбора действия

```

```
if self.eps > self.eps_threshold:

    self.eps -= self.eps_decay
```

```
# Проигрывание одного эпизода до финального состояния

while not (done or truncated):
```

```
    # Выбор действия

    # В SARSA следующее действие выбиралось после шага в среде

    action = self.make_action(state)

    # Выполняем шаг в среде

    next_state, rew, done, truncated, _ = self.env.step(action)
```

```
    if np.random.rand() < 0.5:

        # Обновление первой таблицы

        self.Q[state][action] = self.Q[state][action] + self.lr * \

            (rew + self.gamma * self.Q2[next_state][np.argmax(self.Q[next_state])] - self.Q[state][action])

    else:

        # Обновление второй таблицы

        self.Q2[state][action] = self.Q2[state][action] + self.lr * \

            (rew + self.gamma * self.Q[next_state][np.argmax(self.Q2[next_state])] - self.Q2[state][action])
```

```
    # Следующее состояние считаем текущим

    state = next_state

    # Суммарная награда за эпизод

    tot_rew += rew

    if (done or truncated):

        self.episodes_reward.append(tot_rew)
```

```
def play_agent(agent):

    ...

    Проигрывание сессии для обученного агента
```

```
'''

env2 = gym.make('Taxi-v3', render_mode='human')

state = env2.reset()[0]

done = False

while not done:

    action = agent.greedy(state)

    next_state, reward, terminated, truncated, _ = env2.step(action)

    env2.render()

    state = next_state

    if terminated or truncated:

        done = True
```

```
def run_sarsa():

    env = gym.make('Taxi-v3')

    agent = SARSA_Agent(env)

    agent.learn()

    agent.print_q()

    agent.draw_episodes_reward()

    play_agent(agent)
```

```
def run_q_learning():

    env = gym.make('Taxi-v3')

    agent = QLearning_Agent(env)

    agent.learn()

    agent.print_q()

    agent.draw_episodes_reward()

    play_agent(agent)
```

```
def run_double_q_learning():

    env = gym.make('Taxi-v3')

    agent = DoubleQLearning_Agent(env)

    agent.learn()
```

```
agent.print_q()

agent.draw_episodes_reward()

play_agent(agent)
```

```
def main():

    #run_sarsa()

    #run_q_learning()

    run_double_q_learning()
```

```
if __name__ == '__main__':

    main()
```

4. Результат

