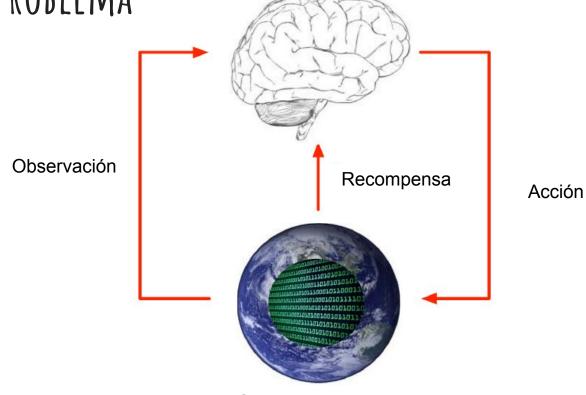
APRENDIZAJE REFORZADO CLASE 1

Julián Martínez, FIUBA

EL CONTENIDO DE ESTE CURSO FUE DESARROLLADO EN GRAN PARTE CON LA AYUDA DE JAVIER KREINER



MARCO DEL PROBLEMA



S_t estado del mundo











DIFERENCIAS CON OTROS PARADIGMAS DE ML, RL VS APRENDIZATE SUPERVISADO

- No viene dado un dataset con inputs y targets
- No hay un 'supervisor', o sea input y targets, hay una señal de recompensa
- El feedback se recibe con retraso, no es instantáneo
- Las decisiones son secuenciales, los datos no son i.i.d.
- Las acciones del agente **modifican** los datos que va recibiendo (el ambiente).

EJEMPLOS (EN CADA UNO DE ESTOS, RECOMPENSA, ACCIONES, OBSERVACIONES?)

- Un jugador de ajedrez, Teg, go, Backgammon, etc.
- `Un helicóptero debe realizar piruetas
- Diseñar landing page para maximizar retención
- Chatbots con diversos objetivos: psicólogos, servicio al cliente
- Tratamiento médico personalizado
- Administración de una cartera de acciones
- Robots
- Asistentes de navegación

VIDEOS DE ALGUNOS EJEMPLOS

arquero robotico:

- robot humanoide:
 https://www.youtube.com/watch?v=No-JwwPbSLA

 helicoptero: https://www.youtube.com/watch?v=0JL04JJjocc

 blockout: https://www.youtube.com/watch?v=eG1Ed8PTJ18

 space invaders:
 https://www.youtube.com/watch?v=W2CAghUiofY
 - https://www.youtube.com/watch?v=CIF2SBVY-J0

ÉXITOS

- TD-Gammon (1992)
- Atari Games (DQN, 2015)
- AlphaGo(2015/2016)/AlphaGo Zero(2017)/AlphaZero(2017)
- Dota 2 (2018)
- Starcraft 2 (2019)
- Manipulación Robótica (2018) (https://ai.googleblog.com/2018/06/scalable-deep-reinforcement-learning.html)

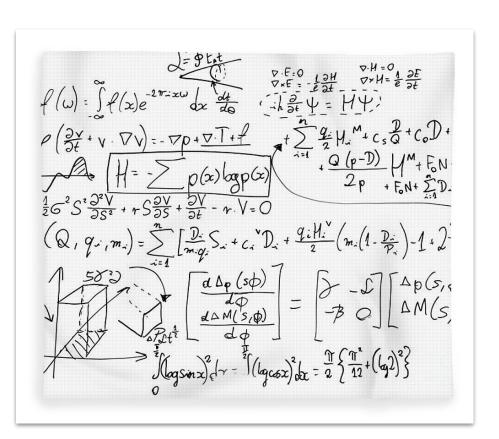
El campo no ha hecho un impacto económico significativo aún, pero está comenzando a ser usado en diferentes industrias (grandes oportunidades). Tal vez el problema más importante: necesita ingentes cantidades de datos. Leer

https://www.oreilly.com/ideas/practical-applications-of-reinforcement-learning-in-industry

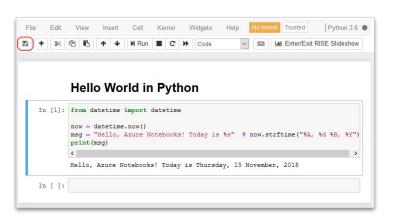
COMPAÑÍAS UTILIZANDO APRENDIZAJE REFORZADO

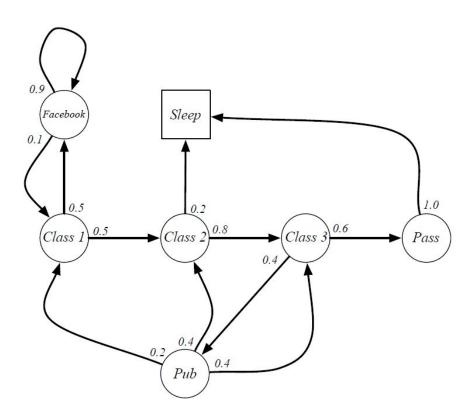
- Deepmind: AlphaGo, AlphaZero, Atari Games, https://deepmind.com/
- Trading algoritmico: Hihedge, https://pit.ai/
- Ambientes de cultivo controlables: Optimal Labs: http://optimal.ag/
- Aprendizaje de robots/vehículos autónomos: https://covariant.ai/,
 https://www.osaro.com/,
 https://www.fanuc.com/
- Análisis de datos: http://intelligentlayer.com/
- Chatbots: https://rasa.com/

REPASO DE PROBABILIDAD Y PROCESOS DE MARKOV



EJEMPLO DEL ESTUDIANTE





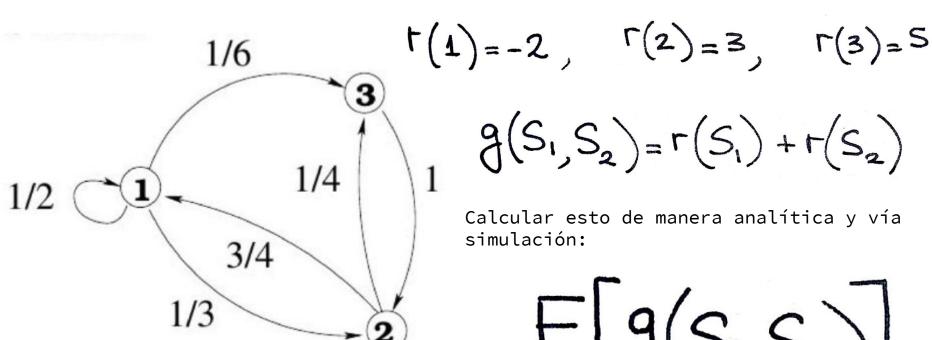
Tomado de los slides de David Silver

EJERCICIO 1.1 - ESTUDIANTE - PYTHON

Usando el código hacer los siguientes ejercicios:

- 1. simular 100 episodios del estudiante
- 2. calcular un estimado del tiempo de visita de cada estado
- 3. calcular un estimado de la longitud media de la cadena

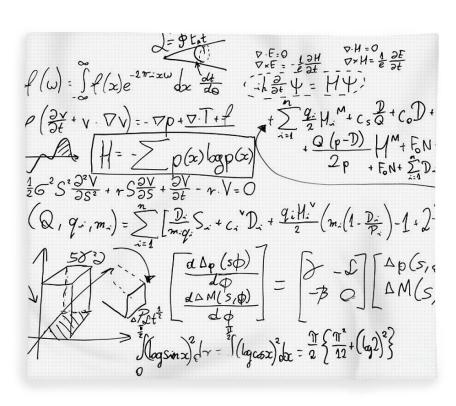
EJERCICIO 1.2 - MC SIMPLE CON REWARD - PAPEL Y PYTHON



Calcular esto de manera analítica y vía

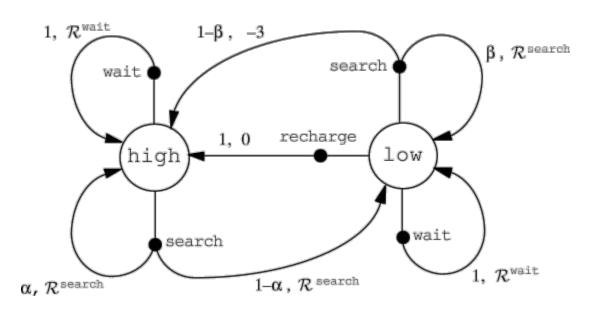
$$E[g(S_1,S_2)]$$

PROCESOS MARKOVIANOS DE DECISIÓN



EJEMPLO DEL ROBOT





Tomado de los slides del libro de Sutton

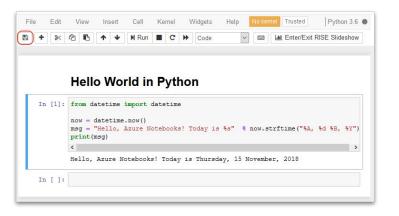
EJEMPLO MÁS COMPLEJO - ALQUILER DE AUTOS

- Dos terminales, A y B.
- Un máximo de 20 autos por terminal.
- Puedo mover máximo en cada noche 5 autos de una términal a otra. Cada auto cuesta 2\$ moverlo.
- La cantidad de autos demandados en cada una de las terminales sigue una distribución de Poisson de medias 3 y 4 respectivamente.
- La cantidad de autos *retornados* en cada una de las terminales sigue una distribución de Poisson de medias 2 y 3 respectivamente.
- Cada auto alquilado da una ganancia de 10\$.
- Si alguna de las dos terminales se queda sin autos se acaba el negocio.

EJERCICIO 1.3 - RATA 5.14 - PAPEL

- 5.13 Una rata está atrapada en un laberinto. Inicialmente puede elegir una de tres sendas. Si elige la primera se perderá en el laberinto y luego de 12 minutos volverá a su posición inicial; si elige la segunda volverá a su posición inicial luego de 14 minutos; si elige la tercera saldrá del laberinto luego de 9 minutos. En cada intento, la rata elige con igual probabilidad cualquiera de las tres sendas. Calcular la esperanza del tiempo que demora en salir del laberinto.
- 5.14 Una rata está atrapada en un laberinto. Inicialmente elige al azar una de tres sendas. Cada vez que vuelve a su posición inicial elige al azar entre las dos sendas que no eligió la vez anterior. Por la primera senda, retorna a la posición inicial en 8 horas, por la segunda retorna a la posición inicial en 13 horas, por la tercera sale del laberinto en 5 horas. Calcular la esperanza del tiempo que tardará en salir del laberinto.

INTRODUCCIÓN A OPENAI GYM



- Introducción General
- Para que "jueguen": Mountain
- Ejemplo del Robot (Batería)

INTRODUCCIÓN A OPENAI GYM

- ¿Cómo instalarlo? ubuntu 18.04, Python, jupyter, open ai gym
 - Linux:
 - sudo apt-get update
 - sudo apt-get install python3 python3-pip ipython3 python3-fontconfig
 - sudo apt-get install libglu1-mesa-dev freeglut3-dev mesa-common-dev python-opengl
 - pip3 install numpy pandas matplotlib jupyter gym
 - Windows:
 - Virtual Box:
 - instalar ubuntu 16.04 y usar el instructivo de la parte de Linux
 - WSL:(inspirado en https://github.com/openai/gym/issues/11#issuecomment-242950165)
 - instalar Windows Subsystem for Linux (WSL): https://docs.microsoft.com/en-us/windows/wsl/install-win10
 - instalar ubuntu 16.04 LTS para WSL yendo a Microsoft Store (barra de búsqueda de Windows) y buscando Ubuntu 16.04
 - correr una consola WSL (buscar Ubuntu en la barra de búsqueda de Windows)
 - realizar los mismos pasos que en el instructivo de linux en esa consola
 - instalar vcXsrv/xming;
 - correr vcXsrv (elegir one large window); tipear en la consola de comandos de WSL: export DISPLAY=:0
 - Correr jupyter: jupyter notebook --no-browser
 - Google colab: ir a google colab, https://colab.research.google.com/notebooks/welcome.ipynb#recent=true, elegir la solapa Github y buscar en https://github.com/javkrei/aprendizaje-reforzado-austral

LECTURAS RECOMENDADAS

- AlphaGo paper: https://ai.google/research/pubs/pub44806
- Brief Survey of Deep RL: https://arxiv.org/pdf/1708.05866.pdf
- Sutton capítulo 1 para una introducción, capítulo 16 para aplicaciones, 14 y 15 para relación con psicología y neurociencia.