## Übungsblatt

Grundlagen der Künstlichen Intelligenz

03.11.2023, DHBW Lörrach

Beantworten Sie die Fragen zum Pseudo-Code in Python für die Monte Carlo Baumsuche:

```
# main function for the Monte Carlo Tree Search
     def monte_carlo_tree_search(root):
2
         while resources_left(time, computational power):
3
             leaf = traverse(root)
4
             simulation_result = rollout(leaf)
5
             backpropagate(leaf, simulation_result)
6
         return best_child(root)
     # function for node traversal
9
     def traverse(node):
10
         while fully_expanded(node):
11
             node = best_uct(node)
12
13
         # in case no children are present / node is terminal
14
         return pick_unvisited(node.children) or node
15
16
     # function for the result of the simulation
17
18
     def rollout(node):
19
         while non_terminal(node):
20
             node = rollout_policy(node)
21
         return result(node)
22
     # function for randomly selecting a child node
23
     def rollout_policy(node):
24
         return pick_random(node.children)
25
26
     # function for backpropagation
27
     def backpropagate(node, result):
28
         if is_root(node) return
29
         node.stats = update_stats(node, result)
30
         backpropagate(node.parent)
31
32
     # function for selecting the best child
33
     # node with highest number of visits
34
     def best_child(node):
35
         pick child with highest number of visits
36
```

Pseudo-Code für Monte Carlo Baumsuche in Python. Aus: https://www.geeksforgeeks.org/ml-monte-carlo-tree-search-mcts/

1. Erläutern Sie die Strategie für das Durchlaufen des Suchbaumes im Monte Carlo Algorithmus, die durch die Auswertungsfunktion  $best\_uct(node)$  (s. Programmzeile 12) zum Ausdruck gebracht wird.

## Lösung

Die Formel für den Upper Confidence Bound gibt den geschätzten Wert eines Knotens zurück und schafft einen Ausgleich zwischen Exploration und Exploitation des Suchbaumes.

2. Welchen Vorteil bietet die Aktualisierung der Knoten-Statistik (s. Programmzeile 30) basierend auf dem Ergebnis (z.B. Erfolg oder Niederlage) eines Playouts (auch: Roll-Out, s. Funktion in Programmzeile 18) für die Auswahlstrategie?

## Lösung

Knoten, die bei vergangenen Playouts zum Erfolg geführt haben, werden bei zukünftigen Auswahlstrategien stärker gewichtet und somit intensiver erkundet.

## Lösung

- Gemeinsamkeiten:
  - Propagieren der Simulationsergebnisse = Propagieren der Heuristikwerte bei Minimax
  - Auswahl der Aktionen = Abwechselnde Zugwahl durch Minimax Spieler
- Unterschiede:
  - Vielversprechende Bereiche im Suchbaum werden intensiver durchsucht
  - Erweiterbar auf partiell beobachtbare Spiele (z.B. Kartenspiele)