

# Uczenie Maszynowe — Laboratorium 01

Radosław Łazarz

1 listopada 2022

## 1 Co warto wiedzieć?

W ramach tego laboratorium naszym zadaniem będzie dokończenie implementacji i przetestowanie na prostym problemie poniższego algorytmu ( $n$ -krokowego sterowania SARSA w wariacie poza-politykę).

### *$n$ -step Sarsa for estimating $Q \approx q_*$ or $q_\pi$*

```
Initialize  $Q(s, a)$  arbitrarily, for all  $s \in \mathcal{S}, a \in \mathcal{A}$ 
Initialize  $\pi$  to be  $\varepsilon$ -greedy with respect to  $Q$ , or to a fixed given policy
Algorithm parameters: step size  $\alpha \in (0, 1]$ , small  $\varepsilon > 0$ , a positive integer  $n$ 
All store and access operations (for  $S_t$ ,  $A_t$ , and  $R_t$ ) can take their index mod  $n + 1$ 

Loop for each episode:
  Initialize and store  $S_0 \neq \text{terminal}$ 
  Select and store an action  $A_0 \sim \pi(\cdot | S_0)$ 
   $T \leftarrow \infty$ 
  Loop for  $t = 0, 1, 2, \dots$ :
    If  $t < T$ , then:
      Take action  $A_t$ 
      Observe and store the next reward as  $R_{t+1}$  and the next state as  $S_{t+1}$ 
      If  $S_{t+1}$  is terminal, then:
         $T \leftarrow t + 1$ 
      else:
        Select and store an action  $A_{t+1} \sim \pi(\cdot | S_{t+1})$ 
     $\tau \leftarrow t - n + 1$  ( $\tau$  is the time whose estimate is being updated)
    If  $\tau \geq 0$ :
       $G \leftarrow \sum_{i=\tau+1}^{\min(\tau+n, T)} \gamma^{i-\tau-1} R_i$ 
      If  $\tau + n < T$ , then  $G \leftarrow G + \gamma^n Q(S_{\tau+n}, A_{\tau+n})$  ( $G_{\tau:\tau+n}$ )
       $Q(S_\tau, A_\tau) \leftarrow Q(S_\tau, A_\tau) + \alpha [G - Q(S_\tau, A_\tau)]$ 
      If  $\pi$  is being learned, then ensure that  $\pi(\cdot | S_\tau)$  is  $\varepsilon$ -greedy wrt  $Q$ 
  Until  $\tau = T - 1$ 
```

## 2 Jaki problem mamy przed sobą?

Problem do rozwiązania to znalezienie sposobu na możliwie najszybszy przejazd po zadanym zakręcie.

- Zakręt specyfikowany jest jako wejściowa mapa, na której:
  - pola białe oznaczają miejsca dopuszczone do ruchu (asfalt);
  - pola zielone oznaczają linie startu;
  - pola czerwone oznaczają dopuszczalne pozycje końcowe.



- Każdy epizod zaczyna się w losowym polu startowym.
- Każda akcja skutkuje karą -1 (minęła jedna jednostka cennego czasu!).
- Wyjątkiem jest sytuacja, gdy na skutek akcji samochód znajdzie się w czerwonej strefie końcowej — wtedy kara wynosi 0 (nie ma jej).
- Stan samochodu charakteryzują cztery zmienne — jego położenie w osiach X i Y oraz prędkość w tych samych kierunkach.
- Każda akcja polega na zmianie jednej lub obu składowych prędkości o 1, 0 lub -1.
- Wynikowa prędkość nie może wynieść 0 w obu kierunkach (za wyjątkiem pozycji startowej).
- Prędkość w osi X musi zawierać się w zakresie  $[0, 3]$ , zaś w osi Y w zakresie  $[-3, 3]$ .

- Za każdym razem istnieje niewielkie prawdopodobieństwo, że układ sterowania zawiedzie i wybrana akcja nie odniesie skutku (nie zmieni się prędkość).
- Gdy samochód wyjedzie poza dozwolony obszar jego prędkość jest zerowana, a następnie zostaje on ponownie przeniesiony na losową pozycję startową.

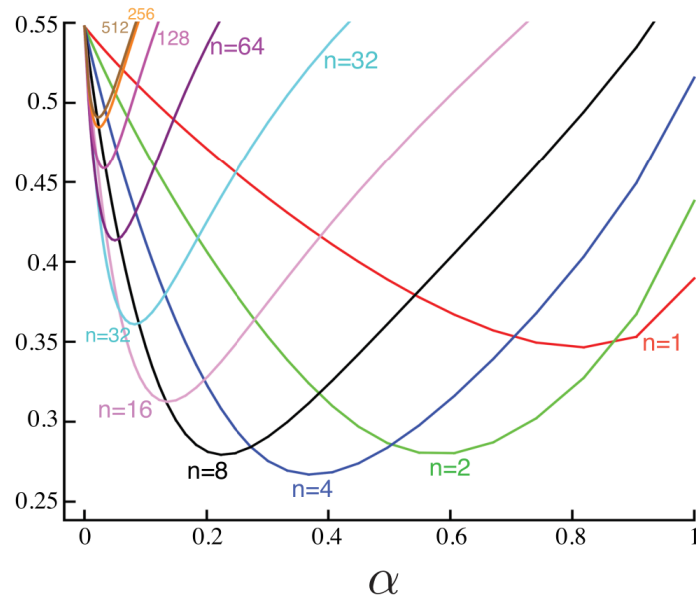
### 3 Co jest już gotowe?

Załącznikiem do tej instrukcji jest paczka o następującej strukturze:

- `problem.py` — zawiera klasy specyfikujące rozważany problem;
- `solution.py` — zawiera klasę implementującą rozwiązanie (**z lukami do uzupełnienia!**);
- `utils.py` — kilka pomocniczych funkcji do wizualizowania wyników;
- `corners` — katalog zawierający specyfikacje zakrętów o rosnącym stopniu trudności (od `b` do `d`);
- `plots` — katalog na wynikowe wizualizacje;
- `requirements.txt` — specyfikacja wymaganych bibliotek.

### 4 Co należy zrobić?

- Uruchomić aplikację dla testowego losowego algorytmu i sprawdzić, czy wszystko działa.
- Uzupełnić luki w kodzie właściwego rozwiązania (są oznaczone jako `TODD`).
- Sprawdzić, czy algorytm uczy się przejazdu przez prosty zakręt testowy `corner_b`.
- Jeżeli algorytm z sukcesem uczy się przejazdu przez `corner_b`, to zwiualizować kilka przykładowych tras dla znalezionej optymalnej polityki.
  - Co trzeba w tym celu zmienić? Pamiętajmy o tym, że w trakcie uczenia się do wyboru akcji używana jest nieoptymalna polityka eksplorująca.
- Jeżeli odnieśliśmy sukces, to sprawdzmy działanie dla trudniejszego wariantu `corner_c`.
  - W tym przypadku zbadajmy wpływ parametru  $\alpha$  i liczby kroków  $n$  na wyniki, robiąc studium parametryczne podobne do tego poniżej.



- Na koniec dla optymalnego zestawu parametrów odpalmy najtrudniejszy przypadek `corner_d` i oceńmy wyniki (tu uczenie może już trwać dość długo!).
- Otrzymane wyniki przedstawiamy w zwięzłym i czytelnym raporcie, wrzucamy wraz z kodem rozwiązania w odpowiednie miejsce na platformie UPEL.