

Práctica final – Aplicación de conceptos generales de RL a varios entornos.

Sesión segunda. Operación en almacén

1. Introducción

En el resto del trabajo práctico del curso, tras habernos iniciado en el RL con aproximación de función en un entorno muy simple, vamos a complicar progresivamente el entorno con el que interactuamos.

Nos moveremos en el mismo recinto, con los mismos obstáculos, que ahora van a representar estanterías donde puede haber objetos. Esto da lugar a un entorno de almacén como el representado en la Figura 1. El agente se representa en color naranja y la zona en verde representa la zona de entrega. Aparecen en azul tres objetos, uno por estantería.

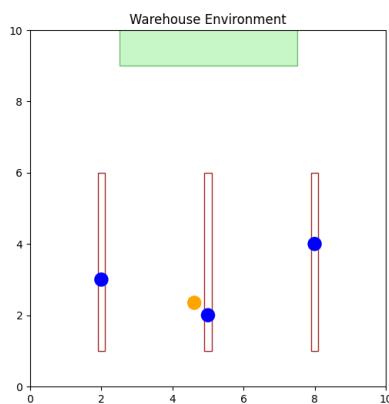


Figura 1: El entorno almacén

2. Trabajo previo

Lee este documento y reflexiona sobre los retos que pueden plantear los distintos entornos a un agente entrenado con RL. Asegúrate de que comprendes cuáles son las acciones que puede elegir el agente en cada uno de los entornos propuestos. En base a tus conclusiones sobre la sesión anterior, reflexiona sobre cuáles serían diseños adecuados de la observación también para cada entorno.

No hay que realizar ninguna entrega, pero habrá un tiempo dedicado a discutir el problema al inicio de la sesión en el que los profesores harán preguntas sobre este trabajo práctico, cuyos detalles damos por conocidos al comienzo de la sesión.

3. Entornos

Trabajaremos sobre tres variantes del entorno que son, en orden creciente de complejidad:

- **Entorno 1: Objetos fijos, recogida de un objeto.** En este caso, los objetos están en tres posiciones fijas. El agente debe aproximarse a uno cualquiera de ellos e implementar la recogida del objeto de forma exitosa. La acción de entrega no tiene nada asociado, por lo que podemos obviarla. El episodio termina (con fracaso) si el agente toca las paredes del perímetro o alguna estantería y también (con éxito) en el momento en el que el agente recoge un objeto.
- **Entorno 2: Objetos fijos, recogida y entrega de un objeto.** En este caso, los objetos están en tres posiciones fijas. El objetivo del agente es entregar un objeto en la zona de entrega. Lógicamente, para ello tiene que haber cogido un objeto antes. El episodio termina con fracaso si el agente toca las paredes del perímetro o alguna estantería o si suelta el objeto fuera del área de recogida, y con éxito en el momento en el que el agente suelta un objeto dentro del área de recogida (entrega correcta).
- **Entorno 3: Objetos en posición aleatoria, recogida y entrega de un objeto.** Este entorno es igual que Entorno 2, pero la posición de los objetos en las estanterías cambia de episodio a episodio.

Detalles de los entornos

Como puede observarse en la *Figura 1*, el entorno tiene forma cuadrada con 10 metros de lado. El área objetivo es un rectángulo cuyo vértice inferior izquierdo se encuentra situado en ($x = 2.5$, $y = 9$), con dimensiones ($l_x = 5$, $l_y = 1$). Por otro lado, hay tres estanterías con dimensiones ($l_x = 0.2$, $l_y = 5$) y cuyos vértices inferiores izquierdos se encuentran situados respectivamente en ($x = 1.9$, $y = 1$), ($x = 4.9$, $y = 1$) y ($x = 7.9$, $y = 1$).

El entorno devuelve una observación con la siguiente estructura:

- $obs[0]$: posición del agente en el eje x.
- $obs[1]$: posición del agente en el eje y.
- $obs[2]$: posición del objeto 1 en el eje x.
- $obs[3]$: posición del objeto 1 en el eje y.
- $obs[4]$: posición del objeto 2 en el eje x.
- $obs[5]$: posición del objeto 2 en el eje y.
- $obs[6]$: posición del objeto 3 en el eje x.
- $obs[7]$: posición del objeto 3 en el eje y.
- $obs[8]$: *agent_has_object*. Representa si el agente porta un objeto o no.
- $obs[9]$: *collision*. A 1 si el agente ha chocado con pared o estantería.
- $obs[10]$: *delivery*. A 1 si el agente suelta un objeto en la zona de entrega.

El entorno recibe una acción del agente que, para todos los estados, puede ser $\mathcal{A}(s) = \{arriba, abajo, izquierda, derecha, coger, soltar\}$. Entonces, si el agente elige una acción de movimiento, se desplaza 0.25 metros en la dirección elegida; y si elige una acción sobre un objeto, aplica lo siguiente:

- coger: si el agente elige esta acción y hay un objeto a menos de 60 cm, entonces recoge con éxito dicho objeto, lo que se reflejará en un flanco a 1 en la variable `agent_has_object`. A partir de este momento, salvo que termine el episodio, la posición de ese objeto será la del agente.
- soltar: sólo aplica a los entornos 2 y 3. En estos, hay un flanco a 0 de la variable `agent_has_object`, aunque importa poco, dado que en todos los casos (fracaso o éxito) se termina el episodio.

4. Ingeniería de variables, diseño de la recompensa y entrenamiento de los agentes

Todo esto lo tienes que resolver apoyándote en lo desarrollado en la sesión anterior y con los nuevos conocimientos adquiridos en las sesiones de teoría.

La única cuestión relevante para poner en marcha los procesos es que hay que pasar unos argumentos al constructor de la clase `WarehouseEnv()` que tenéis en el script `almacen_all.py` que os hemos compartido. En concreto, hay que especificar dos variables al instanciar la clase, que son auto explicativas: `random_objects=True/False` y `drop=True/False`. La relación entre estas binarias y los entornos es:

- Entorno 1: `random_objects = False, drop = False`
- Entorno 2: `random_objects = False, drop = True`
- Entorno 3: `random_objects=True, drop = True`

5. Objetivo de la práctica

El objetivo de esta práctica es función del entorno, y se puede definir como:

- Entorno 1: entrenar mediante aprendizaje por refuerzo un agente que llegue en el menor número de pasos posible a un objeto y lo coja.
- Entornos 2 y 3: entrenar mediante aprendizaje por refuerzo un agente que entregue un objeto en el área de recogida en el menor número de pasos posible.

Para ello, debes aplicar todas las técnicas que consideres oportunas de las vistas en clase.

Al principio de la sesión se presentará una rúbrica aproximada con los detalles que vamos a evaluar en la presentación final del trabajo, algo que debería orientaros a la hora de elegir entre las opciones disponibles.

6. Memoria de trabajo

Aunque este trabajo lo vamos a evaluar en la presentación final, debes recoger en un cuaderno de trabajo todo lo que vayas haciendo. Eventualmente podemos pedírtelo para comprobar alguno de los resultados/desarrollos tras la presentación final.