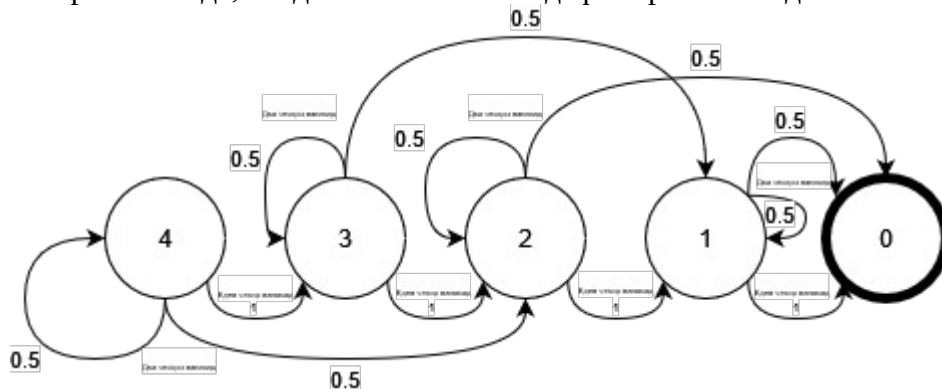


Задача 1: Чекор или два наназад

- а) Не се чита најдобро на фотографијата, но текстовите се „Еден чекор наназад“ и „Два чекори наназад“, соодветно како што е дефинирано во задачата.



- б) $V^*(2)$. $a=\{ \text{„Еден чекор наназад“}, \text{„Два чекори наназад“} \}$

States	4	3	2	1	0
V_0	0	0	0	0	0
V_1	0	0	2	1	0
V_2	2.25	2.25	2.5	1	0

- а) $V_0=0$ За сите состојби бидејќи при $k=0$ агентот нема повеќе чекори, крај на играта
 б) $k=1$:

Во состојбите 4 и 3 пак вредноста ќе биде 0 бидејќи од тие состојби невозможно е да се стигне до терминална состојба ако имаме само уште еден timestep до крај на играта.

За состојба 2:

$$V_1(2) = \max \sum T(2, a, s') [R(2, a, s') + \gamma V_0(s')] =$$

$$\max [1 + \gamma * V_0(1), 0.5 * (4 + \gamma * V_0(0)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_0(2))] =$$

$$\max [1 + 0.5 * 0, 0.5 * (4 + 0.5 * 0) + 0] = \max [1, 2 + 0] = 2$$

За состојба 1:

$$V_1(1) = \max \sum T(1, a, s') [R(1, a, s') + \gamma V_0(s')] =$$

$$\max [1 + \gamma * V_0(0), 0.5 * (1 + \gamma * V_0(0)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_0(1))] =$$

$$\max [1 + 0.5 * 0, 0.5 * (1 + 0.5 * 0) + 0] = \max [1, 0.5 + 0] = 1$$

Состојба 0 има вредност 0 бидејќи таа е терминална и од неа нема акции кои агентот може да ги преземе и притоа да добие некаква награда за нив. (пример немаме награда за завршување со играта)

$$\begin{aligned}
 V_2(4) &= \max \sum T(4, a, s') [R(4, a, s') + \gamma V_1(s')] = \\
 \text{c) } & \max[1 + \gamma * V_1(3), 0.5 * (4 + \gamma * V_1(2)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(4))] = \\
 & \max[1 + 0.5 * 0, 0.5 * (4 + 0.5 * 1) + 0.5 * (0 + 0.5 * 0)] = \max[1, 2.25 + 0] = 2.25
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_2(3) &= \max \sum T(3, a, s') [R(3, a, s') + \gamma V_1(s')] = \\
 & \max[1 + \gamma * V_1(2), 0.5 * (4 + \gamma * V_1(1)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(3))] = \\
 & \max[1 + 0.5 * 1, 0.5 * (4 + 0.5 * 1) + 0.5 * (0 + 0.5 * 0)] = \max[1.5, 2.25 + 0] = 2.25
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_2(2) &= \max \sum T(2, a, s') [R(2, a, s') + \gamma V_1(s')] = \\
 & \max[1 + \gamma * V_1(1), 0.5 * (4 + \gamma * V_1(0)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(2))] = \\
 & \max[1 + 0.5 * 1, 0.5 * (4 + 0.5 * 0) + 0.5 * (0 + 0.5 * 2)] = \max[1.5, 2 + 0.5] = 2.5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 V_2(1) &= \max \sum T(1, a, s') [R(1, a, s') + \gamma V_2(s')] = \\
 & \max[1 + \gamma * V_0(0), 0.5 * (1 + \gamma * V_0(0)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(1))] = \\
 & \max[1 + 0.5 * 0, 0.5 * (1 + 0.5 * 0) + 0.5 * (0 + 0.5 * 1)] = \max[1, 0.5 + 0.25] = 1
 \end{aligned}$$

Согласно барањата од задачата, за состојба 2, оптималната вредност $V^*(2)=2$. Оптималната политика се добива така што со $\arg\max$ на местото од \max во претходните пресметки за V_2 ја добиваме акцијата која треба да се превземе во секоја состојба:

State	4	3	2	1	0
π^*	Два чекори назад	Два чекори назад	Два чекори назад	Еден черкор назад	Крај?

Оптималната политика која агентот ќе ја преземе во $V^*(2)$ е Два чекори наназад

- c) Овој дел ќе го пресметам во однос на табелата со итерации добиена на претходното барање, бидејќи проверуваме дали сме ги добиле оптималните вредности рачно, би било многу долг процес(многу итерации). Односно, ќе сметам дека алгоритмот конвергирал по пресметаните две итерации.

$$\begin{aligned}
 Q^*(4, \text{чекор наназад}) &= \sum T(4, \text{чекор наназад}, s') [R(4, \text{чекор наназад}, s') + \gamma V_2(s')] = \\
 & 1 + \gamma * V_2(3) = 1 + 0.5 * 2.25 = 2.125
 \end{aligned}$$

d)

States	4	3	2	1	0
V_0	0	0	0	0	0
V_1	2	2	2	2	2
V_2	3	3	3	3	3

e)

Образложение:

$$\begin{aligned}
 V_1(4) &= \max \sum T(4, a, s') [R(4, a, s') + \gamma V_0(s')] = \\
 & \max[1 + \gamma * V_0(3), 0.5 * (4 + \gamma * V_0(2)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_0(4))] = \\
 & \max[1 + 0.5 * 0, 0.5 * (4 + 0.5 * 0) + 0] = \max[1, 2 + 0] = 2 \\
 V_1(3) &= \max \sum T(3, a, s') [R(3, a, s') + \gamma V_0(s')] = \\
 & \max[1 + \gamma * V_0(3), 0.5 * (4 + \gamma * V_0(1)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_0(3))] = \\
 & \max[1 + 0.5 * 0, 0.5 * (4 + 0.5 * 0) + 0] = \max[1, 2 + 0] = 2
 \end{aligned}$$

$V_1(1)=2$, бидејќи како што е наведено во алтернативната форма на задачата, два чекори наназад од состојба 1 ќе го врати агентот во состојба 4.

Во оваа алтернативна форма на задачата, во $k=1$:

$$\begin{aligned} V_1(1) &= \max \sum T(1, a, s') [R(1, a, s') + \gamma V_0(s')] = \\ \max [1 + \gamma * V_0(0), 0.5 * (4 + \gamma * V_0(4)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_0(1))] &= \\ \max [1 + 0.5 * 0, 0.5 * (4 + 0.5 * 0) + 0] &= \max [1, 2 + 0] = 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_1(0) &= \max \sum T(0, a, s') [R(0, a, s') + \gamma V_0(s')] = \\ \max [1 + \gamma * V_0(4), 0.5 * (4 + \gamma * V_0(3)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_0(0))] &= \\ \max [1 + 0.5 * 0, 0.5 * (4 + 0.5 * 0) + 0] &= \max [1, 2 + 0] = 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_2(4) &= \max \sum T(4, a, s') [R(4, a, s') + \gamma V_1(s')] = \\ \max [1 + \gamma * V_1(3), 0.5 * (4 + \gamma * V_1(2)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(4))] &= \\ \max [1 + 0.5 * 2, 0.5 * (4 + 0.5 * 2) + 0.5 * (0 + 0.5 * 2)] &= \max [2, 2.5 + 0.5] = 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_2(3) &= \max \sum T(3, a, s') [R(3, a, s') + \gamma V_1(s')] = \\ \max [1 + \gamma * V_1(2), 0.5 * (4 + \gamma * V_1(1)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(3))] &= \\ \max [1 + 0.5 * 2, 0.5 * (4 + 0.5 * 2) + 0.5 * (0 + 0.5 * 2)] &= \max [2, 2.5 + 0.5] = 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_2(2) &= \max \sum T(2, a, s') [R(2, a, s') + \gamma V_1(s')] = \\ \max [1 + \gamma * V_1(1), 0.5 * (4 + \gamma * V_1(0)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(2))] &= \\ \max [1 + 0.5 * 2, 0.5 * (4 + 0.5 * 2) + 0.5 * (0 + 0.5 * 2)] &= \max [2, 2.5 + 0.5] = 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_2(1) &= \max \sum T(1, a, s') [R(1, a, s') + \gamma V_1(s')] = \\ \max [1 + \gamma * V_1(0), 0.5 * (4 + \gamma * V_1(4)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(1))] &= \\ \max [1 + 0.5 * 2, 0.5 * (4 + 0.5 * 2) + 0.5 * (0 + 0.5 * 2)] &= \max [2, 2.5 + 0.5] = 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} V_2(0) &= \max \sum T(0, a, s') [R(0, a, s') + \gamma V_2(s')] = \\ \max [1 + \gamma * V_1(4), 0.5 * (4 + \gamma * V_1(3)) + 0.5 * (0 + \gamma * V_1(0))] &= \\ \max [1 + 0.5 * 2, 0.5 * (4 + 0.5 * 2) + 0.5 * (0 + 0.5 * 2)] &= \max [2, 2.5 + 0.5] = 3 \end{aligned}$$

f) Оптималната политика е:

State	4	3	2	1	0
π^*	Два чекори назад	Два чекори назад	Два чекори назад	Два чекори назад	Два чекори назад

Задача 2: Save the Earth!

- a) actions={do nothing(n), environmental policy(p), environmental disaster(d), irresponsible behavior(r)}
 $\gamma=1$

State	Status Quo (SQ)	Global Warming Alarm (GW)	Still a Chance (SC)	Doomsday (DD)
V_0	0	0	0	0
V_1	0.36	0.2	1.92	-10
V_2	7.2304	3.232	2.592	-20
V_3	9.31504	4.848	8.84064	-30

За овој дел од проблемот повторно како и во првата задача ќе ја користам формулата за Value функцијата (односно Белмановата равенка):

$$V_{k+1}(s) = \max \sum T(s, a, s') [R(s, a, s') + \gamma V_k(s')]$$

Во $k=1$

$$\begin{aligned} V_1(SQ) &= \max [\sum T(SQ, n, s') * (R(SQ, n, s') + \gamma V_0(s')), \sum T(SQ, p, s') * (R(SQ, p, s') + \gamma V_0(s')), \sum T(SQ, r, s') * (R(SQ, r, s') + \gamma V_0(s'))] \\ &= \max [1 * (-0.1 + 1 * 0), 0.6 * (-0.1 + 1 * 0) + 0.4 * (10 + 1 * 0), 0.1 * (-0.1 + 1 * 0) + 0.9 * (-10 + 1 * 0)] = \\ &= \max [-0.1, -0.06 + 0.4, -0.01 - 0.9] = \max [-0.1, 0.36, -0.91] = 0.36 \end{aligned}$$

(За сите понатамошни пресметки постапката е слична, па ќе ги пишувам само резултатите.)

$$V_1(GW) = 0.2$$

$$V_1(SC) = 1.92$$

$$V_1(DD) = -10$$

Во $k=2$:

$$V_2(SQ) = 7.2304$$

$$V_2(GW) = 3.232$$

$$V_2(SC) = 2.592$$

$$V_2(DD) = -20$$

Во $k=3$:

$$V_3(SQ) = 9.31504$$

$$V_3(GW) = 4.848$$

$$V_3(SC) = 8.84064$$

$$V_3(DD) = -30$$

- b) Доколку пресметките ми беа добри (пишував рачно, на тетратка), изгледа дека вредностите на состојбите **НЕ** конвергираат после првите 3 чекори, туку сè уште значително се зголемуваат.

с) Користејќи ја формулата:

$$\pi^* = \operatorname{argmax} \sum T(s, n, s') * (R(s, n, s') + \gamma V^*(s'))$$

Доколку добиените вредности за последната итерација на вредноста за Status Quo состојбата ги замениме во формулата погоре, (се добива $\max[4.104, 7.3352]$), акцијата која доведува до поголема вредност е **Environmental policy**.

d)

State	Status Quo (SQ)	Still a Chance (SC)
π_i	Do nothing	Do Nothing
V^{π_i}	-0.1	1.92
π_{i+1}	Environmental policy	Do Nothing

Ажурираната оптимална стратегија ја добив на ист начин како што добив за претходното барање.