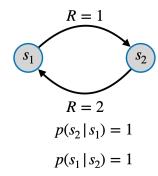
#### APRENDIZAJE REFORZADO

### Guía 3: Programación Dinámica

### **Ejercicio 1**

[Programación] Para el proceso de Markov de recompensas (MRP) de la figura, calcular los valores de los estados de forma iterativa con los siguientes algoritmos y compare sus convergencias. Considere factor de descuento  $\gamma < 0.9$ .

- a) Actualizar todos los valores a la vez por iteración:  $\mathbf{v}_{k+1} = \mathbf{r} + \gamma \mathbf{P} \mathbf{v}_k$ , con  $\mathbf{v}_k$ ,  $\mathbf{r}$  siendo los vectores de valores y recompensas, respectivamente; y  $\mathbf{P}$  la matriz de probabilidades de transición.
- b) Actualizar el valor de un estado por vez (in place):  $v_{k+1}(s') = r(s') + \gamma v_k(s)$ , con  $v_k(s)$  y r(s') siendo los valores y recompensas correspondientes a los estados s y s', respectivamente.



### **Ejercicio 2**

En el Ejemplo 4.1 (*GridWorld*, Sutton&Barto, 2018), donde la política  $\pi$  es aleatoria y equiprobable:

- a) ¿Cuánto vale  $q_{\pi}(11, down)$ ?
- b) ¿Cuánto vale  $q_{\pi}(7, down)$ ?

  Nota: Utilice v(11) = -14 (Fig. 4.1 del libro)

Justifique sus respuestas

## **Ejercicio 3**

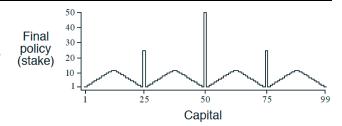
En el Ejemplo 4.1 (*GridWorld*, Sutton&Barto, 2018), suponga que se agrega un nuevo estado 15 debajo del estado 13 y sus acciones: *left*, *up*, *right* y *down*, lleva al agente a los estados 12, 13, 14 y 15, respectivamente.

a) Considere que las transiciones desde los estados originales no se cambian. ¿Cuánto vale  $v_{\pi}(15)$  para la política  $\pi$  aleatoria y equiprobable? Utilice v(12) = -22, v(13) = -20, v(14) = -14 (Fig. 4.1 del libro)

Justifique su respuesta

#### **Ejercicio 4**

En el Ejemplo 4.3 (Gambler's problem, Sutton&Barto, 2018) la política óptima tiene una forma particular (ver figura) con máximo en 50. Es decir, cuando el jugador tiene \$50, le conviene apostarlo todo; sin embargo, cuando tiene \$51, le conviene apostar \$1. ¿Por qué sucede esto?



# APRENDIZAJE REFORZADO

## Ejercicio 5

[Programación] Implemente el Algoritmo de Iteración de Valores para el el Ejemplo 4.3 (Gambler's problem, Sutton&Barto, 2018) para los siguientes casos:

- a) P(CARA) = 0.25
- b) P(CARA) = 0.55

Compare los resultados y saque conclusiones.