

# Gradient strategii

# Gradient strategii

- Dotychczas rozpatrywaliśmy metody akcji-wartości.
  - Zakładaliśmy, że agent najpierw szacuje wartość funkcji  $Q$  a dopiero później, na podstawie tego oszacowania wybiera odpowiednią akcję, np. za pomocą strategii  $\epsilon$ -zachłannej.
- Rozpatrzmy sytuację w której chcemy aby agent uczył się optymalnych zachowań bezpośrednio, z pominięciem szacowania funkcji wartości.

# Gradient strategii

- Dotychczas rozpatrywaliśmy metody akcji-wartości.
  - Zakładaliśmy, że agent najpierw szacuje wartość funkcji  $Q$  a dopiero później, na podstawie tego oszacowania wybiera odpowiednią akcję, np. za pomocą strategii  $\epsilon$ -zachłannej.
- Rozpatrzmy sytuację w której chcemy aby agent uczył się optymalnych zachowań bezpośrednio, z pominięciem szacowania funkcji wartości.
- Umożliwia to uczenie agenta nawet w sytuacji w której:
  - Optymalna strategia jest **stochastyczna**
  - Przestrzeń akcji jest **ciągła**

# Przykład

- [https://www.youtube.com/watch?v= wjPEMkPJkM](https://www.youtube.com/watch?v=wjPEMkPJkM)

# Gradient strategii

- Ponadto w wielu przypadkach okazuje się, że aproksymacja strategii  $\pi(a|s, w)$  jest po prostu dużo efektywniejsza niż aproksymacja funkcji wartości  $Q(s, a, \theta)$ 
  - W przypadku złożonych problemów, gdzie przestrzeń akcji jest duża, metoda gradientu strategii zbiega znacznie szybciej.

# Strategia Softmax

- W przypadku gdy przestrzeń akcji  $a$  jest dyskretna intuicyjnym sposobem definiowania strategii jest:

$$\pi(a'|s) = \frac{e^{h(s,a',w)}}{\sum_{a \in A(s)} e^{h(s,a,w)}}$$

gdzie miara **preferencji**  $h(s, a, w) \in \mathbb{R}$  jest parametryzacją każdej dopuszczalnej pary stan akcja.

- Funkcja  $h$  może przyjmować różne postaci:
  - W najprostszym przypadku może to być po prostu kombinacja liniowa wektora cech reprezentującego parę stan-akcja:
$$h(s, a, w) = x(s, a)^T w$$
  - albo dowolna inna bardziej złożona metoda aproksymacji (np. **sieć neuronowa**).

# Optymalizacja strategii

- Wiedząc jak możemy parametryzować strategię  $\pi(a|s)$  w jaki sposób powinniśmy wyznaczyć jej optymalną wartość?
- Naszym celem jest znalezienie wag  $w$ , które zapewnią najlepsze oszacowanie  $\pi(a|s, w)$ .
- Aby tego dokonać musimy wprowadzić miarę **jakości oszacowania**  $J(w)$ .
  - Dla przypadków epizodycznych:  $J(w) = V_{\pi_w}(s_0)$  (**wartość stanu początkowego**)
  - Dla przypadków ciągłych:  $J(w) = \sum_s d_{\pi_w}(s) V_{\pi_w}(s)$  (**przeciętna wartość stanu**)
  - Lub:  $J(w) = \sum_s d_{\pi_w}(s) \sum_a \pi_w(s|a) R(s, a, s')$  (**przeciętna nagroda**)

# Optymalizacja strategii

- Wtedy jedyne co nam pozostaje to zastosowanie odpowiedniego znajdującego lokalne maksimum funkcji  $J(w)$ :

$$\Delta w = \alpha \nabla_w J(w)$$

- Wyrażenie  $\nabla_w J(w)$  nazywamy **gradientem strategii**:

$$\nabla_w J(w) = \begin{pmatrix} \frac{\partial J(w)}{\partial w_1} \\ \vdots \\ \frac{\partial J(w)}{\partial w_n} \end{pmatrix}$$

:



# Twierdzenie o Gradiencie Strategii

- Zakładając, że funkcja strategii jest różniczkowalna i znamy jej gradient  $\nabla_w \pi_w(a|s)$  możemy wyznaczyć:

$$\nabla_w \pi_w(a|s) = \pi_w(a|s) \frac{\nabla_w \pi_w(a|s)}{\pi_w(a|s)} = \pi_w(a|s) \nabla_w \log \pi_w(a|s)$$

- I wtedy funkcję wyniku (**score function**):

$$\nabla_w \log \pi_w(a|s)$$

# Twierdzenie o Gradiencie Strategii

## Twierdzenie :

Dla dowolnej różniczkowalnej strategii  $\pi_w(a|s)$  i dowolnej funkcji celu  $J$  gradient strategii jest równy:

$$\nabla_w J(w) = \mathbb{E}_{\pi_w} [\nabla_w \log \pi_w(a|s) Q_{\pi_w}(s, a)]$$

# Monte Carlo Policy Gradient (REINFORCE)

1. Zainicjuj algorytm wybierając dowolną strategię  $\pi(\cdot | \cdot, w)$  parametryzowaną przez wagi  $w$  i krok uaktualnienia  $\alpha > 0$ .
2. W każdej iteracji  $k$ :
  - Wygeneruj epizod na podstawie strategii  $\pi(\cdot | \cdot, w)$ :  $s_0, a_0, r_1, \dots, s_{T-1}, a_{T-1}, r_T$ .
  - Przyjmij wartość skumulowanej przyszłej nagrody  $R = 0$
  - Dla każdego  $t = T - 1, T - 2, \dots, 1, 0$ :
    - Przypisz nową wartość  $R = \beta R + r_{t+1}$
    - Uaktualnij wagi  $w$ :  $w \leftarrow w + \alpha \beta^t \nabla_w \log \pi(a_t | s_t, w) R$

# Monte Carlo Policy Gradient (REINFORCE)

- Algorytm REINFORCE nadal ma jednak zasadniczą wadę. Jako metoda Monte Carlo ma bardzo wysoką wariancję.
- Jak ją obniżyć?

# Monte Carlo Policy Gradient (REINFORCE)

- Algorytm REINFORCE nadal ma jednak zasadniczą wadę. Jako metoda Monte Carlo ma bardzo wysoką wariancję.
- Jak ją obniżyć?
- Intuicyjną metodą jest wykorzystanie funkcji bazowej (**baseline function**)  $b(s)$ .
- Wtedy uaktualnienie wag  $w$  wygląda następująco:
$$A(s, a) = R - b(s)$$
$$w \leftarrow w + \alpha \beta^t \nabla_w \log \pi(a_t | s_t, w) A(s, a)$$
- Funkcje  $A(s)$  nazywamy funkcją korzyści (**advantage function**)
- Aby nie zaburzać wyników, taka funkcja musi być niezależna od akcji  $a$ . Naturalnym kandydatem jest **aproksymata funkcji wartości stanu**  $\hat{v}(s, \theta)$ .

# Monte Carlo Policy Gradient z funkcją bazową (REINFORCE)

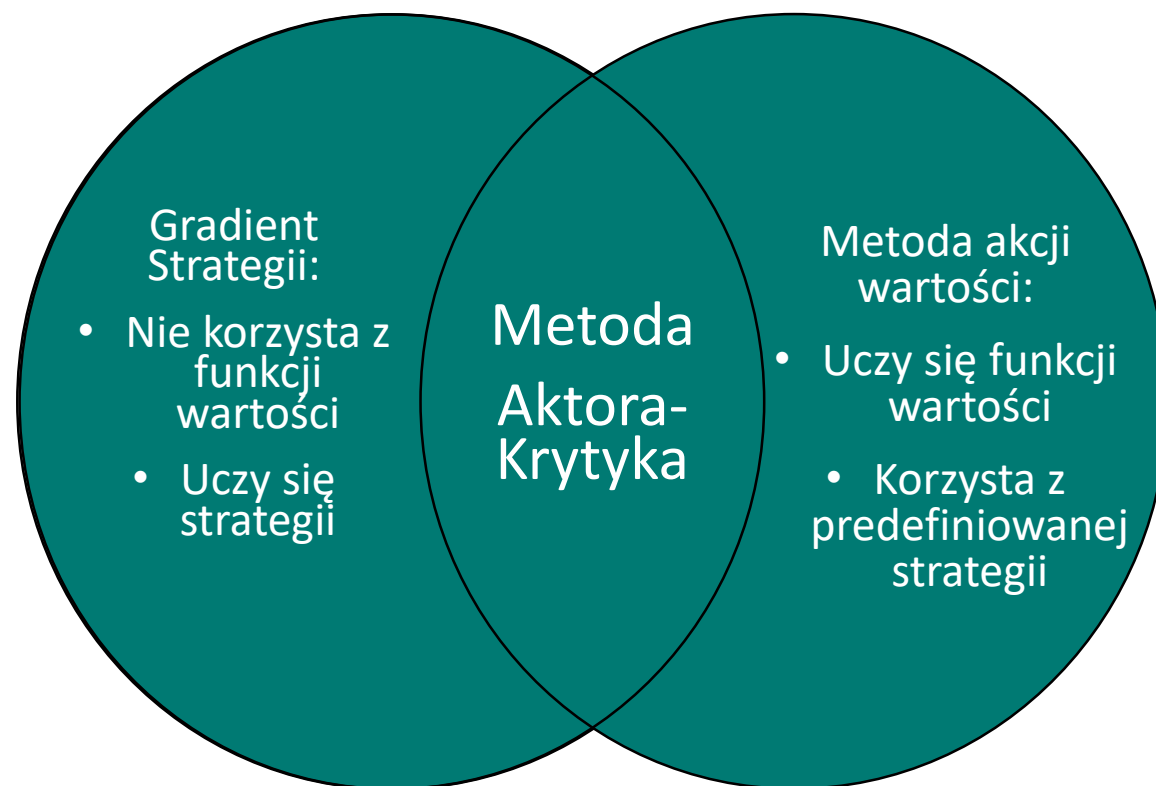
1. Zainicjuj algorytm wybierając dowolną strategię  $\pi(\cdot | \cdot, w)$  parametryzowaną przez wagi  $w$ , aproksymację funkcji wartości  $\hat{v}(s, \theta)$  parametryzowaną przez wagi  $\theta$  i kroki uaktualnienia  $\alpha^w, \alpha^\theta > 0$ .
2. W każdej iteracji  $k$ :
  - Wygeneruj epizod na podstawie strategii  $\pi(\cdot | \cdot, w): s_0, a_0, r_1, \dots, s_{T-1}, a_{T-1}, r_T$ .
  - Przyjmij wartość skumulowanej przyszłej nagrody  $R = 0$
  - Dla każdego  $t = T - 1, T - 2, \dots, 1, 0$ :
    - Przypisz nową wartość  $R = \beta R + r_{t+1}$
    - Wyznacz wielkość korzyści  $A(s, a): A(s, a) = R - \hat{v}(s, \theta)$
    - Uaktualnij wagi  $\theta: \theta \leftarrow \theta + \alpha^\theta \nabla_\theta \hat{v}(s, \theta) A(s, a)$
    - Uaktualnij wagi  $w: w \leftarrow w + \alpha^w \beta^t \nabla_w \log \pi(a_t | s_t, w) A(s, a)$

# Gradient strategii

- Pomimo redukcji wariancji jest to nadal algorytm Monte Carlo.
- Czy jest możliwe wykorzystanie gradientu strategii w przypadku uczenia różnicowego?

# Metoda Aktora-Krytyka

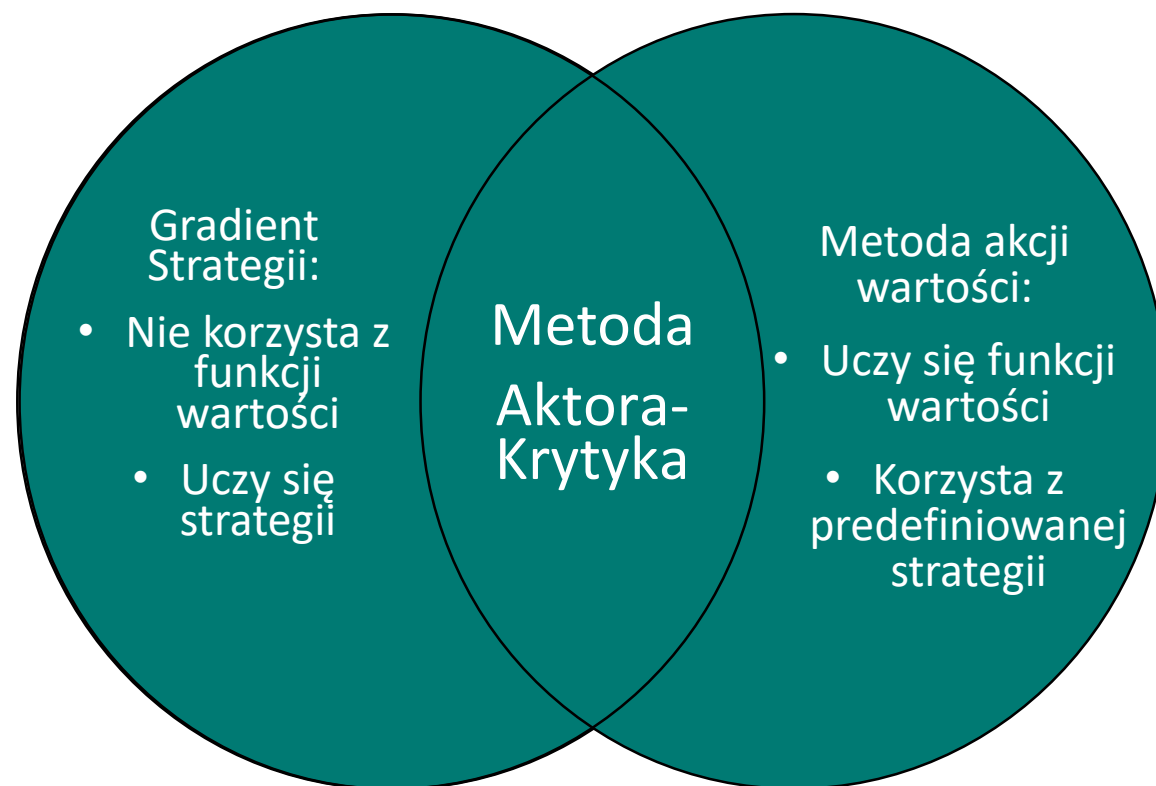
- W takim wypadku musimy wprowadzić odpowiednią metodę hybrydową





# Metoda Aktora-Krytyka

- W takim wypadku musimy wprowadzić odpowiednią metodę hybrydową
- **Krytyk** szacuje wartość funkcji wartości akcji:
$$Q(s, a) \approx \hat{Q}(s, a, \theta)$$
- **Aktor** uaktualnia strategię w kierunku sugerowanym przez krytyka:
$$\Delta w = \alpha \nabla_w \log \pi(a|s, w) \hat{Q}(s, a, \theta)$$



# Metoda Aktora-Krytyka

1. Zainicjuj algorytm wybierając dowolną strategię  $\pi(\cdot | \cdot, w)$  parametryzowaną przez wagi  $w$ , aproksymację funkcji wartości  $\hat{Q}(s, a, \theta)$  parametryzowaną przez wagi  $\theta$  i kroki uaktualnienia  $\alpha^w, \alpha^\theta > 0$ .
2. W każdej iteracji  $k$ :
  - Wyznacz akcję  $A$  za pomocą strategii  $\pi(\cdot | \cdot, w)$
  - Podejmij akcję  $A$  i zaobserwuj nagrodę  $R$  i stan  $S'$
  - Wyznacz akcję  $A'$  za pomocą strategii  $\pi(\cdot | \cdot, w)$
  - Wyznacz wielkość przyrostu  $\delta$ :  $\delta = R + \beta \hat{Q}(S', A', \theta) - \hat{Q}(S, A, \theta)$ 
    - Uaktualnij wagi  $\theta$ :  $\theta \leftarrow \theta + \alpha^\theta \nabla_\theta \hat{Q}(S, A, \theta) \delta$
    - Uaktualnij wagi  $w$ :  $w \leftarrow w + \alpha^w \beta^t \nabla_w \log \pi(a_t | s_t, w) \hat{Q}(S, A, \theta)$

# Metoda Aktora-Krytyka

- W przypadku metody aktora-krytyka podążamy za przybliżonym gradientem:

$$\nabla_w J(w) \approx \mathbb{E}_{\pi_w} [\nabla_w \log \pi_w(a|s) \hat{Q}(s, a, \theta)]$$

- W oczywisty sposób wprowadza to obciążenie do modelu, przez co agent może nie znaleźć optymalnego rozwiązania.
- Okazuje się jednak, że spełnienie dwóch prostych warunków gwarantuje że rozwiązanie będzie dokładne:

# Metoda Aktora-Krytyka

- Gdy aproksymacja funkcji wartości jest **kompatybilna** ze strategią:

$$\nabla_{\theta} \hat{Q}(s, a, \theta) = \nabla_w \log \pi_w(a|s)$$

- Gdy aproksymacja funkcji wartości minimalizuje błąd średniokwadratowy:

$$MSE = \mathbb{E}_{\pi_w} [(\hat{Q}(s, a, \theta) - Q_{\pi_w}(s, a))^2]$$

- Wtedy gradient będzie dokładny:

$$\nabla_w J(w) = \mathbb{E}_{\pi_w} [\nabla_w \log \pi_w(a|s) \hat{Q}(s, a, \theta)]$$

Na mocy twierdzenia o aproksymacji funkcji kompatybilnych (**compatible function approximation theorem**).

# Metoda Aktora-Krytyka

- Jak ustaliliśmy poprzednio wykorzystanie funkcji korzyści zmniejsza wariancje i znacznie poprawia proces uczenia.
- Jak zastosować ją w przypadku uczenia różnicowego?
- Najprostszy sposób:

$$A(s, a) = \hat{Q}(s, a, \theta) - \hat{v}(s, \psi)$$

# Metoda Aktora-Krytyka

- Jak ustaliliśmy poprzednio wykorzystanie funkcji korzyści zmniejsza wariancje i znacznie poprawia proces uczenia.
- Jak zastosować ją w przypadku uczenia różnicowego?
- Najprostszy sposób:

$$A(s, a) = \hat{Q}(s, a, \theta) - \hat{v}(s, \psi)$$

- W takim przypadku konieczna jest jednak aproksymacja trzech funkcji:  $\pi(a|s, w)$ ,  $\hat{Q}(s, a, \theta)$ ,  $\hat{v}(s, \psi)$ .
- Okazuje się, że da się ten proces znacznie ułatwić.

# Metoda Aktora-Krytyka

- Dla rzeczywistej funkcji wartości  $v_{\pi_w}$  błąd uczenia różnicowego  $\delta_{\pi_w} = r + \beta v_{\pi_w}(s') - v_{\pi_w}(s)$  jest nieobciążonym estymatorem funkcji przewagi:

$$\begin{aligned}\mathbb{E}_{\pi_w}[\delta_{\pi_w} | s, a] &= \mathbb{E}_{\pi_w}[r + \beta v_{\pi_w}(s') | s, a] - v_{\pi_w}(s) \\ &= Q_{\pi_w}(s, a) - v_{\pi_w}(s) \\ &= A(s, a)\end{aligned}$$

- Dzięki temu możemy wykorzystać błąd uczenia różnicowego do uaktualniania gradientu strategii i aproksymować tylko jedną funkcję krytyka  $\hat{v}(s, \psi)$ .

# Advantage Actor-Critic (A2C)

1. Zainicjuj algorytm wybierając dowolną strategię  $\pi(\cdot | \cdot, w)$  parametryzowaną przez wagi  $w$ , aproksymację funkcji wartości  $\hat{v}(s, \psi)$  parametryzowaną przez wagi  $\psi$  i kroki uaktualnienia  $\alpha^w, \alpha^\psi > 0$ .
2. W każdej iteracji  $k$ :
  - Wyznacz akcję  $A$  za pomocą strategii  $\pi(\cdot | \cdot, w)$
  - Wyznacz wartość  $\hat{v}(S, \psi)$
  - Podejmij akcję  $A$  i zaobserwuj nagrodę  $R$  i stan  $S'$
  - Wyznacz wartość  $\hat{v}(S', \psi)$
  - Wyznacz wielkość korzyści  $A(s, a)$ :  $A(s, a) = R + \beta \hat{v}(S', \psi) - \hat{v}(S, \psi)$ 
    - Uaktualnij wagi  $\psi$ :  $\psi \leftarrow \psi + \alpha^\psi \nabla_\psi \hat{v}(S, \psi) A(s, a)$
    - Uaktualnij wagi  $w$ :  $w \leftarrow w + \alpha^w \beta^t \nabla_w \log \pi(a_t | s_t, w) A(s, a)$



# Gradient strategii w przypadku ciągłej przestrzeni akcji

- W przypadkach dyskretnych definiowaliśmy aproksymowaną strategię  $\pi(a|s)$  jako rozkład prawdopodobieństwa. Analogicznie musimy postąpić w tym wypadku, przyjmując jednak, że rozkład, którego szukamy jest ciągły.
- Musimy jednak przyjąć a priori do jakiej rodziny rozkładów należy strategia  $\pi(a|s)$ .
- Najpopularniejszym założeniem jest przyjęcie, że  $\pi(a|s)$  jest zmienną o rozkładzie normalnym.

# Gradient strategii w przypadku ciągłej przestrzeni akcji

- Wtedy  $\pi(a|s)$  możemy przedstawić jako:

$$\pi(a|s) = \frac{1}{\sigma(s; \theta_\sigma) \sqrt{2\pi}} \exp\left(-\frac{(a - \mu(s; \theta_\mu))^2}{2\sigma(s; \theta_\sigma)^2}\right)$$

Gdzie średnia  $\mu: \mathcal{S} \times \mathbb{R}^d \rightarrow \mathbb{R}$  i odchylenie standardowe  $\sigma: \mathcal{S} \times \mathbb{R}^d \rightarrow \mathbb{R}^+$  są aproksymowanymi funkcjami parametryzowanymi odpowiednio przez  $\theta_\mu, \theta_\sigma$

# Przykład

## Mountain Car

[https://en.wikipedia.org/wiki/Mountain\\_car\\_problem](https://en.wikipedia.org/wiki/Mountain_car_problem)

