



# Reinforcement Learning: An Introduction

强化学习导论第二版习题解答

作者：吕昀琰

组织：UESTC

时间：March 24, 2020



*Victory won't come to us unless we go to it. — M. Moore*

# 目录

<b>1</b>	<b>介绍</b>	<b>1</b>
1.1	强化学习 . . . . .	1
1.2	例子 . . . . .	1
1.3	强化学习的要素 . . . . .	1
1.4	局限和范围 . . . . .	1
1.5	拓展例子：井字游戏 . . . . .	1
1.6	总结 . . . . .	2
1.7	强化学习的早期历史 . . . . .	2
 <b>第一部分 表格解决方法</b>		<b>3</b>
<b>2</b>	<b>多臂赌博机</b>	<b>4</b>
2.1	$k$ 臂赌博机问题 . . . . .	4
2.2	动作值方法 . . . . .	4
2.3	10 臂试验 . . . . .	4
2.4	渐增实现 . . . . .	5
2.5	非平稳问题 . . . . .	5
2.6	乐观初始值 . . . . .	5

# 第一章 介绍

---

## 1.1 强化学习

## 1.2 例子

## 1.3 强化学习的要素

## 1.4 局限和范围

## 1.5 拓展例子：井字游戏

🔥 **练习 1.1** : *Self-Play* 假设上面描述的强化学习算法不是与随机对手对战，而是与自身对战，双方都在学习。你认为在这种情况下会发生什么？它会学习一个不同的策略来选择动作吗？ □

**解** 当与自身对战时：

- 比起固定的对手，与自身对战将学习不同的策略，因为在这种情况下，对手也会有所变化。
- 由于对手也在不断变化，因此可能无法学习最佳策略。
- 可能卡在循环中。因为与自身博弈，自身策略和对手策略都在优化。
- 策略可以保持静态，因为就平均而言，通过每次迭代它们处于平局。

🔥 **练习 1.2** : *Symmetries* 许多井字游戏的位置看起来不同，但由于对称性实际上是一样的。我们如何修改上述学习过程来利用这一点？这种变化会在哪些方面改善学习过程？现在再想想。假设对手没有利用对称性。那样的话，我们应该吗？那么，对称相等的位置必然具有相同的值，这是真的吗？ □

**解** 我们可以将状态标记为对称的唯一状态，这样我们的搜索空间更小，这样我们就可以更好地估计最佳玩法。

如果我们面对的对手在比赛时没有考虑对称性，那么我们也不应将状态标记为相同。因为对手也是环境的一部分，而环境给出的这些状态并不一致。

🔥 **练习 1.3** : *Greedy Play* 假设强化学习玩家是贪婪的，也就是说，他总是做出让他达到最佳位置的移动。它会比不贪婪的玩家学得更好或更差吗？可能会发生什么问题？ □

**解** 贪婪的玩家不会探索，因此通常会比非贪婪的玩家表现更差。

如果贪婪的玩家对状态的价值有一个完美的估计，那它将更好。


🔥 **练习 1.4** : *Learning from Exploration* 假设学习更新发生在所有移动之后，包括探索移动。如果随时间逐步减小步长参数（而不是探索的趋势），则状态值将收敛到一组不同的概率。当我们从或者不从探索性动作中学习时对应的两组概率是什么（概念上）？假设我们

确实在继续进行探索移动，那么哪一组概率可能更好学习？哪个会带来更多胜利？ □

**解** 如果我们不从探索性动作中学习，那么所学到的状态概率将是随机的，因为我们不会更新在给定状态下采取给定动作时会发生的情况。

如果我们从探索性动作中进行学习，那么我们的极限概率应该是状态和动作选择的期望分布。

显然，由于玩家更好地理解正在玩的“游戏”，因此对概率密度的更全面的了解应该会带来更好的玩法。

 **练习 1.5: Other Improvements** 你还能想出其他方法来提高强化学习玩家吗？你能想出更好的办法来解决所提出的井字游戏问题吗？ □

**解** 一种可能的方法是持有已保存的玩法库。例如，当在一组已知状态中，始终执行库中所对应的移动。这有点像国际象棋游戏，其中有很多“开场”位置被专家玩家认为是好的。这可以加快整个学习过程，或至少改善强化学习玩家的初期发挥。

由于井字游戏是如此简单，我们可以使用递归解决此问题，并计算所有可能的对手移动，并在每一步中选择能最大化我们获胜机会的移动。

## 1.6 总结

## 1.7 强化学习的早期历史


## 第一部分

# 表格解决方法

## 第二章 多臂赌博机

### 2.1 $k$ 臂赌博机问题


### 2.2 动作值方法

 **练习 2.1** 在  $\varepsilon$ -greedy 动作选择中，对于两个动作和  $\varepsilon = 0.5$  的情况，选择贪婪动作的概率是多少？ □

**解** 设动作集合中总共具有  $n$  个动作。在  $\varepsilon$ -greedy 方法中，agent 有  $\varepsilon$  的概率机会从动作集合中随机选择，有  $1 - \varepsilon$  的概率机会选择贪婪动作。已知  $\varepsilon = 0.5$  和  $n = 2$ ，那么选择贪婪动作的概率为：

$$\frac{1}{n} \times \varepsilon + (1 - \varepsilon) = \frac{1}{2} \times 0.5 + (1 - 0.5) = 0.75$$


### 2.3 10 臂试验

 **练习 2.2** : *Bandit example* 考虑一个具有  $k = 4$  个动作的  $k$  臂赌博机问题，分别表示为 1、2、3 和 4。考虑对该问题应用赌博机算法，该算法使用  $\varepsilon$ -greedy 动作选择，样本平均动作值估计和对于所有  $a$ ， $Q_1(a) = 0$ 。假设动作和奖励的初始序列为  $A_1 = 1, R_1 = -1, A_2 = 2, R_2 = 1, A_3 = 2, R_3 = -2, A_4 = 2, R_4 = 2, A_5 = 3, R_5 = 0$ 。在某些时间步上， $\varepsilon$  情况可能已经发生，导致随机选择一个动作。这肯定发生在哪些时间步？在哪些时间步这可能已经发生？ □

**解** 根据题意列出每一步的动作值，已选择的动作，和选择该动作的原因如下：

时间步	动作值	已选择的动作	选择原因	原因说明				
1	<table><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	0	0	1	贪婪或随机	所有动作值相等，都为 0
0	0	0	0					
2	<table><tr><td>-1</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></table>	-1	0	0	0	2	贪婪或随机	2、3、4 的动作值相等
-1	0	0	0					
3	<table><tr><td>-1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr></table>	-1	1	0	0	2	贪婪	2 的动作值最大
-1	1	0	0					
4	<table><tr><td>-1</td><td>-1/2</td><td>0</td><td>0</td></tr></table>	-1	-1/2	0	0	2	随机	2 的动作值最小
-1	-1/2	0	0					
5	<table><tr><td>-1</td><td>1/3</td><td>0</td><td>0</td></tr></table>	-1	1/3	0	0	3	随机	2 的动作值最大
-1	1/3	0	0					

由表可知， $\varepsilon$  情况肯定在  $A_4$  和  $A_5$  发生，可能在  $A_1$  和  $A_2$  发生。

 **练习 2.3** 在图 2.2 所示的比较中，就累积奖励和选择最佳动作的概率而言，哪种方法在长期内表现最好？它会好多少？量化地表达你的答案。 □

解  $\varepsilon = 0.01$  将有更好的表现，因为在两种情况下，当  $t \rightarrow \infty$  时，我们都有  $Q_t \rightarrow q_*$ 。因此，在这种情况下，总奖励和选择最佳行动的可能性将比  $\varepsilon = 0.1$  大 10 倍。

## 2.4 渐增实现

## 2.5 非平稳问题

练习 2.4 如果步长参数  $\alpha_n$  不恒定，则估计值  $Q_n$  是先前接收的奖励的加权平均值，其权重与 (2.6) 给出的权重不同。就步长参数的序列而言，对于一般情况，类似于 (2.6)，每个先前奖励的权重是多少？□

解 推导过程与 (2.6) 类似：

$$\begin{aligned}
 Q_{n+1} &= Q_n + \alpha_n[R_n - Q_n] \\
 &= \alpha_n R_n + (1 - \alpha_n)Q_n \\
 &= \alpha_n R_n + (1 - \alpha_n)[\alpha_{n-1}R_{n-1} + (1 - \alpha_{n-1})Q_{n-1}] \\
 &= \alpha_n R_n + (1 - \alpha_n)\alpha_{n-1}R_{n-1} + (1 - \alpha_n)(1 - \alpha_{n-1})Q_{n-1} \\
 &= \alpha_n R_n + (1 - \alpha_n)\alpha_{n-1}R_{n-1} + (1 - \alpha_n)(1 - \alpha_{n-1})\alpha_{n-2}R_{n-2} + \cdots + \\
 &\quad (1 - \alpha_n)(1 - \alpha_{n-1})(1 - \alpha_{n-2}) \cdots (1 - \alpha_2)(1 - \alpha_1)Q_1 \\
 &= \left( \prod_{i=1}^n (1 - \alpha_i) \right) Q_1 + \sum_{i=1}^n \alpha_i R_i \prod_{k=i+1}^n (1 - \alpha_k)
 \end{aligned}$$

练习 2.5 (编程) 设计并进行实验，以证明样本平均方法对于解决非平稳问题的困难。使用 10 臂试验的修改版本，其中起初所有  $q_*(a)$  均相等，然后进行独立的随机游走（比如在每一步对所有  $q_*(a)$  加上均值为零且标准差为 0.01 的正态分布增量）。绘制类似图 2.3 所示的图，为使用样本平均值进行增量计算的动作值方法，和另一使用恒定步长参数  $\alpha = 0.1$  的动作值方法去准备图。使用  $\varepsilon = 0.1$  和更长的运行时间，比如 10,000 步。□

解 见 `exercise-programming/exercise2.5.py`。

## 2.6 乐观初始值

练习 2.6: *Mysterious Spikes* 图 2.3 中显示的结果应该是相当可靠的，因为它们是 2000 多个单独的、随机选择的 10 臂赌博机任务的平均值。那么，为什么乐观方法的曲线的早期部分会有振荡和尖峰呢？换句话说，是什么让这种方法在特定的早期步骤上表现得更好或更差呢？

解 在步骤 10 之后的某个时刻，agent 将找到最优值。然后它将贪婪地选择此值。小步长参数（相对于初始值 5 较小）意味着最优值的估计值将朝着其真实值缓慢收敛。

该真实值可能小于 5。这意味着，由于步长较小，其中一个次优动作的值仍接近 5。因此，在某个时刻，agent 又开始次优动作。

练习 2.7: *Unbiased Constant-Step-Size Trick* 在本章的大部分内容中，我们使用样本平均来估计动作值，因为样本平均不会产生恒定步长所产生的初始偏差（参见导致 (2.6) 的

分析)。然而，样本平均并不是一个完全令人满意的解决方案，因为它们在非平稳问题上的表现可能很差。是否有可能避免固定步长的偏差，同时保持它们在非平稳问题上的优势？一种方法是使用步长为

$$\beta_n \doteq \alpha / \bar{o}_n, \quad (2.1)$$

来处理特定动作的第  $n$  次奖励，其中  $\alpha > 0$  是常规的恒定步长，而  $\bar{o}_n$  是从 0 开始的跟踪：

$$\bar{o}_n \doteq \bar{o}_{n-1} + \alpha(1 - \bar{o}_{n-1}), \quad \text{对于 } n \geq 0, \quad \bar{o}_0 \doteq 0. \quad (2.2)$$

进行类似 (2.6) 中的分析，表明  $Q$  值是没有初始偏差的指数近期加权平均。

**解** 考虑练习 2.4 的答案。由于  $\beta_1 = 1$ ，因此对于  $k > 1$ ， $Q_k$  与  $Q_1$  无关。现在有迹象表明，随着我们往前看，剩余总和中的权重会降低。即

$$\omega_i = \beta_i \prod_{k=i+1}^n (1 - \beta_k)$$

对于固定的  $n$  随  $i$  而增加。为此，观测到

$$\frac{\omega_{i+1}}{\omega_i} = \frac{\beta_{i+1}}{\beta_i(1 - \beta_{i+1})} = \frac{1}{1 - \alpha} > 1$$

如果假定  $\alpha < 1$  时。如果  $\alpha = 1$ ，那么对于  $\forall t$ ， $\beta_t = 1$ 。