



**Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

**Отчёт по лабораторной рубежному контролю №2 по курсу
«Методы машинного обучения»**

Выполнил:

Пименов Г. Ю. ИУ5-24М

Проверил:

Гапанюк Ю. Е.

Москва, 2023

Задание:

Для одного из алгоритмов временных различий, реализованных Вами в соответствующей лабораторная работе: SARSA Q-обучение
Двойное Q-обучение осуществите подбор гиперпараметров. Критерием оптимизации должна являться суммарная награда.

Выполнение:

```
import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt
import gymnasium as gym
from tqdm import tqdm
import matplotlib

matplotlib.use('TkAgg')

#
*****
***** БАЗОВЫЙ АГЕНТ
*****
*****

class BasicAgent:
    """
    Базовый агент, от которого
    наследуются стратегии обучения
    """
    # Наименование алгоритма
    ALGO_NAME = '---'

    def __init__(self, env,
                 eps=0.1):
        # Среда
        self.env = env
        # Размерности Q-матрицы
        self.nA = env.action_space.n
        self.nS = env.observation_space.n
        # и сама матрица
        self.Q = np.zeros((self.nS,
                           self.nA))
        # Значения коэффициентов
        # Порог выбора случайного действия
```

```

        self.eps = eps      # Награды
по                               эпизодам
self.episodes_reward = []

    def print_q(self):      print('Вывод
Q-матрицы
для алгоритма ',
self.ALGO_NAME)
        print(self.Q)

    def get_state(self, state):
        """
        Возвращает правильное
начальное состояние
        """
        if type(state) is tuple:
            # Если состояние вернулось с
виде кортежа, то вернуть только
номер состояния
            return state[0]      else:
            return state

    def greedy(self, state):
        """
        <<Жадное>>      текущее
действие              Возвращает
действие, соответствующее
максимальному Q-значению
для состояния state
        """
        return
np.argmax(self.Q[state])

    def make_action(self, state):
        """
        Выбор действия агентом
        """
        if np.random.uniform(0, 1) <
self.eps:

            # Если вероятность меньше
eps
            # то выбирается случайное
действие
            return
self.env.action_space.sample()
        else:      # иначе действие,
соответствующее
максимальному Q-значению
            return self.greedy(state)
        def
draw_episodes_reward(self):

```

```

        # Построение графика наград по
        эпизодам
        fig, ax = plt.subplots(figsize=(15,
10))
        y = self.episodes_reward
        x
        = list(range(1, len(y) + 1))
        plt.plot(x,
y, '-', linewidth=1, color='green')
        plt.title('Награды по эпизодам')
        plt.xlabel('Номер эпизода')
        plt.ylabel('Награда')
        plt.show()

```

```

def learn():
    """
    Реализация алгоритма
    обучения
    """
    pass

```

```

#
*****
***** SARSA
*****
*****

```

```

class SARSA_Agent(BasicAgent):
    """
    Реализация алгоритма
    SARSA
    """
    # Наименование алгоритма
    ALGO_NAME = 'SARSA'

    def __init__(self, env, eps=0.4,
lr=0.1, gamma=0.98,
num_episodes=20000):
        # Вызов конструктора верхнего
        уровня
        super().__init__(env, eps)
        # Learning rate
        self.lr = lr
        # Коэффициент
        дисконтирования
        self.gamma
        = gamma
        # Количество эпизодов
        self.num_episodes
        =
        num_episodes
        # Постепенное
        уменьшение eps
        self.eps_decay = 0.00005
        self.eps_threshold = 0.01

```

```

def learn(self):
    """

```

Обучение на основе алгоритма SARSA

```
"""
    self.episodes_reward = []      #
Цикл по эпизодам
    for ep in
tqdm(list(range(self.num_episode
s)))):
    # Начальное состояние среды
    state =
self.get_state(self.env.reset())
    # Флаг штатного завершения
эпизода
    done = False      #
Флаг нештатного завершения
эпизода
    truncated = False      #
Суммарная награда по эпизоду
    tot_rew = 0

    # По мере заполнения
Q-матрицы уменьшаем вероятность
случайного выбора действия
    if self.eps > self.eps_threshold:
        self.eps -= self.eps_decay

    # Выбор действия      action
=
self.make_action(state)

    # Проигрывание одного
эпизода до финального состояния
    while not (done or truncated):

        # Выполняем шаг в среде
        next_state, rew, done,
truncated, _ =
self.env.step(action)

        # Выполняем следующее
действие
        next_action =
self.make_action(next_state)

        # Правило
обновления Q для SARSA
        self.Q[state][action] =
self.Q[state][action] + self.lr * \
            (rew +
self.gamma
self.Q[next_state][next_action]
self.Q[state][action])
```

```

        # Следующее
        состояние считаем текущим
        state      =      next_state
        action = next_action      #
        Суммарная награда за эпизод
        tot_rew += rew      if
        (done or truncated):

        self.episodes_reward.append(tot_rew)

#
*****
***** Q-обучение
*****
*****

class
QLearning_Agent(BasicAgent):
    """
        Реализация алгоритма QLearning
    """
    #      Наименование      алгоритма
    ALGO_NAME = 'Qобучение'

    def __init__(self, env, eps=0.4,
lr=0.1,      gamma=0.98,
num_episodes=20000):
        # Вызов конструктора верхнего
        уровня
        super().__init__(env,      eps)
        # Learning rate      self.lr = lr
        #      Коэффициент
        дисконтирования      self.gamma
        = gamma
        #      Количество      эпизодов
        self.num_episodes      =
        num_episodes      # Постепенное
        уменьшение eps
        self.eps_decay = 0.00005
        self.eps_threshold = 0.01

    def learn(self):
        """
            Обучение на основе алгоритма
            Q-Learning
        """
        self.episodes_reward = []
        # Цикл по эпизодам      for
        ep in
        tqdm(list(range(self.num_episode

```

```

s))) :
    # Начальное состояние среды
    state =
self.get_state(self.env.reset())
    # Флаг штатного
завершения эпизода done
= False # Флаг
нештатного завершения
эпизода
    truncated = False #
Суммарная награда по эпизоду
    tot_rew = 0

    # По мере заполнения
Q-матрицы уменьшаем вероятность
случайного выбора действия
    if self.eps > self.eps_threshold:
        self.eps -= self.eps_decay

    # Проигрывание одного
эпизода до финального состояния
    while not (done or truncated):

        # Выбор действия #
В SARSA следующее действие
выбиралось после шага в среде
        action =
self.make_action(state)

        # Выполняем шаг в среде
        next_state, rew, done,
truncated, _ =
self.env.step(action)

        # Правило
обновления Q для SARSA (для
сравнения)
        # 
$$self.Q[state][action] = self.Q[state][action] + self.lr * (rew + self.gamma * self.Q[next_state][next_action] - self.Q[state][action])$$


        # Правило
обновления для Q-обучения
self.Q[state][action] =
self.Q[state][action] + self.lr * \
        (rew +
self.gamma *
np.max(self.Q[next_state])
self.Q[state][action])

```

```

        # Следующее
        состояние считаем текущим
        state = next_state #
        Суммарная награда за эпизод
        tot_rew += rew if
        (done or truncated):

        self.episodes_reward.append(tot_rew)

#
*****
***** Двойное Qобучение
*****
*****

class
DoubleQLearning_Agent(BasicA
gent):
    """
    Реализация алгоритма Double Q-
    Learning
    """
    # Наименование алгоритма
    ALGO_NAME = 'Двойное
    Qобучение'

    def __init__(self, env, eps=0.4,
    lr=0.1, gamma=0.98,
    num_episodes=20000):
        # Вызов конструктора верхнего
        уровня super().__init__(env, eps)
        # Вторая матрица self.Q2
        = np.zeros((self.nS,
        self.nA)) #
        Learning rate self.lr
        = lr
        # Коэффициент
        дисконтирования self.gamma
        = gamma
        # Количество эпизодов
        self.num_episodes =
        num_episodes # Постепенное
        уменьшение eps
        self.eps_decay = 0.00005
        self.eps_threshold = 0.01

    def greedy(self, state):
        """
        <<Жадное>> текущее
        действие Возвращает
        действие, соответствующее

```



```

максимальному Q-значению
для состояния state
"""
    temp_q    =    self.Q[state]    +
self.Q2[state]
    return np.argmax(temp_q)

def print_q(self):
    print('Вывод    Q-матриц    для
алгоритма    ', self.ALGO_NAME)
    print('Q1')                print(self.Q)
    print('Q2')
    print(self.Q2)

def learn(self):
    """
    Обучение на основе алгоритма
    Double Q-Learning    """
    self.episodes_reward = []
    # Цикл по эпизодам
    for ep in
tqdm(list(range(self.num_episode
s)))):
        # Начальное состояние среды
        state                =
self.get_state(self.env.reset())
        # Флаг штатного завершения
эпизода
        done = False        #
Флаг нештатного завершения
эпизода
        truncated = False    #
Суммарная награда по эпизоду
        tot_rew = 0

        # По мере заполнения
Q-матрицы уменьшаем вероятность
случайного выбора действия
        if self.eps > self.eps_threshold:
            self.eps -= self.eps_decay

        #    Проигрывание    одного
эпизода до финального состояния
        while not (done or truncated):

            # Выбор действия        #
В SARSA следующее действие
выбиралось после шага в среде
            action =
self.make_action(state)

            # Выполняем шаг в среде

```

```

        next_state,    rew,    done,
truncated, _ =
self.env.step(action)

        if np.random.rand() < 0.5:
            # Обновление первой
таблицы
            self.Q[state][action] =
self.Q[state][action] + self.lr * \
                (rew
+                self.gamma *
self.Q2[next_state][np.argmax(se
lf.Q[next_state])]) -

self.Q[state][action])
        else:
            # Обновление второй
таблицы
            self.Q2[state][action]
= self.Q2[state][action] + self.lr *
\
                (rew
+                self.gamma *
self.Q[next_state][np.argmax(self
.Q2[next_state])]) -

self.Q2[state][action])

            # Следующее
состояние считаем текущим
state = next_state #
Суммарная награда за эпизод
tot_rew += rew if
(done or truncated):

self.episodes_reward.append(tot_rew)

def play_agent(agent):
    """
    Проигрывание сессии для
обученного агента
    """
    env2 = gym.make('FrozenLake-v1',
render_mode='human')
    state = env2.reset()[0]    done =
False    while not done:    action =
agent.greedy(state)    next_state,
reward, terminated, truncated, _ =
env2.step(action)    env2.render()
state = next_state    if terminated or
truncated:

```

```
done = True
```

```
def run_sarsa():  
    env = gym.make('FrozenLakev1')  
    agent = SARSA_Agent(env)  
    agent.learn()          agent.print_q()  
    agent.draw_episodes_reward()  
    play_agent(agent)
```

```
def run_q_learning():  
    env = gym.make('FrozenLakev1')  
    agent = QLearning_Agent(env)  
    agent.learn()          agent.print_q()  
    agent.draw_episodes_reward()  
    play_agent(agent)
```

```
def run_double_q_learning():    env =  
gym.make('FrozenLakev1')  
    agent =  
DoubleQLearning_Agent(env)  
    agent.learn()          agent.print_q()  
agent.draw_episodes_reward()  
    play_agent(agent)
```

```
def main():                    #  
run_sarsa()                    #  
run_q_learning()  
    run_double_q_learning()
```

```
main() # if __name__ ==  
'lab5': #    main()
```