RL-QL exam 2

密室摸金

LV Pushing Group

密室摸金:

共有16个密室组成一个迷宫,密室两两相连,相邻密室之间有可进出的门,每进入一个密室都会获得相应的宝藏奖励(或暗器惩罚),这16个密室只有第15个密室有真正逃离迷宫的门(S_{win} ,记为 S_{w})其余的密室都没有可以逃离迷宫的门。最外围的密室都有假的"逃离门"($S_{failure}$,记为 S_{f}),一旦进入就掉如悬崖了。

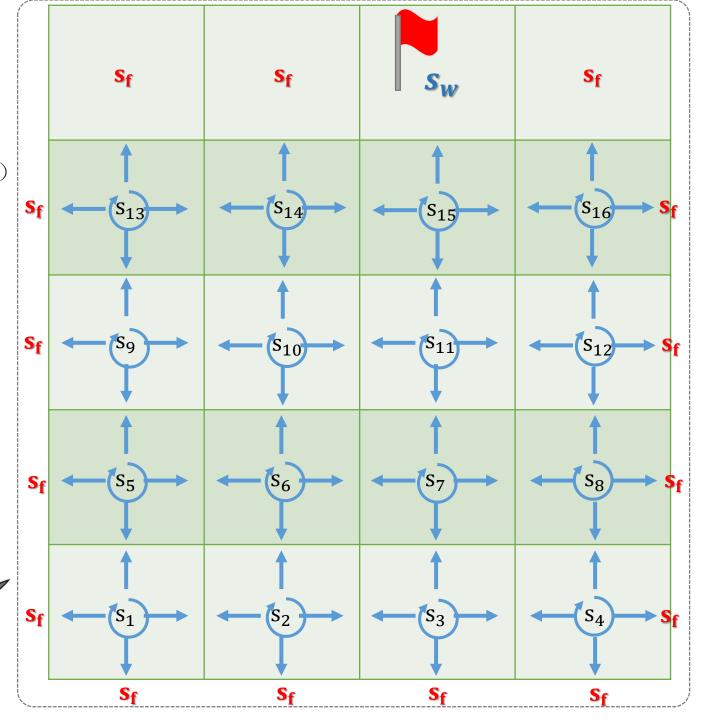
问题:将玩家随机放入一个密室,让玩家通过Q learning学习如何选择<u>actions</u>,使得拿到更多的奖励 并获得游戏的胜利(离开迷宫)。

数学描述:

 $S = \{s_i\}_{i=1}^{16}$ $a = \{'up', 'down', 'left', 'right', 'stay'\}$ R表和T表已经设计好,随机初始化一个Q表,并进行学习。

结果呈现:

随机给定起点,输出最优的选择路径;



			+	→	1)		1		—	→	1)
R	a_1	a_2	a_3	a_4	a_5	T	a_1	a_2	a_3	a_4	a_5
s_1	0.1	-0.5	-0.5	0.1	-0.2	s_1	<i>S</i> ₅	S_f	S_f	s_2	s_1
s_2	0.1	-0.5	-0.1	0.1	-0.2	<i>s</i> ₂	s ₆	S_f	<i>s</i> ₁	s_3	s ₂
s_3	0.1	-0.5	-0.1	-0.1	-0.2	s_3	S ₇	S_f	<i>s</i> ₂	s_4	<i>s</i> ₃
S_4	0.1	-0.5	0.1	-0.5	-0.2	s_4	<i>s</i> ₈	S_f	s_3	S_f	s_4
s_5	0.1	-0.1	-0.5	0.1	-0.2	<i>s</i> ₅	S 9	s_1	S_f	s ₆	<i>S</i> ₅
s ₆	0.1	-0.1	-0.1	0.1	-0.2	s ₆	s ₁₀	s ₂	S ₅	S ₇	s ₆
S_7	0.1	-0.1	-0.1	-0.1	-0.2	S ₇	<i>S</i> ₁₁	s_3	s ₆	S ₈	S ₇
s_8	0.1	-0.1	0.1	-0.5	-0.2	s ₈	<i>S</i> ₁₂	S_4	S ₇	S_f	<i>s</i> ₈
S_9	0.1	-0.1	-0.5	0.1	-0.2	S ₉	<i>s</i> ₁₃	S ₅	S_f	S ₁₀	S 9
s_{10}	0.1	-0.1	-0.1	0.1	-0.2	s ₁₀	S ₁₄	s ₆	S_9	S ₁₁	s_{10}
S ₁₁	0.1	-0.1	-0.1	-0.1	-0.2	s ₁₁	S ₁₅	s_7	S ₁₀	S ₁₂	s ₁₁
S ₁₂	0.1	-0.1	0.1	-0.5	-0.2	s ₁₂	s ₁₆	<i>S</i> ₈	S ₁₁	S_f	s ₁₂
S ₁₃	-0.5	-0.1	-0.5	0.1	-0.2	s ₁₃	S_f	S_9	S_f	S ₁₄	s ₁₃
S ₁₄	-0.5	-0.1	-0.1	0.1	-0.2	s ₁₄	S_f	<i>S</i> ₁₀	S ₁₃	S ₁₅	s ₁₄
S ₁₅	0.5	-0.1	-0.1	-0.1	-0.2	s ₁₅	S_W	S ₁₁	S ₁₄	s ₁₆	s ₁₅
<i>s</i> ₁₆	-0.5	-0.1	0.1	-0.5	-0.2	s ₁₆	S_f	<i>S</i> ₁₂	S ₁₅	s_f	s_{16}