

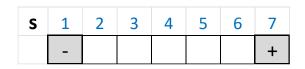
Modelo do mundo para um *Processo de Decisão de Markov* (PDM)

S − conjunto de estados do mundo

A(s) – conjunto de acções possíveis no estado $s \in S$

T(s,a,s') – probabilidade de transição de s para s' através de a

R(s,a,s') – recompensa esperada na transição de s para s' através de a



Estados terminais (não admitem transições)

Estados possíveis $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\}$

Acções possíveis A(s)

 $\overset{\longleftarrow}{\rightarrow}$

Modelo de transição

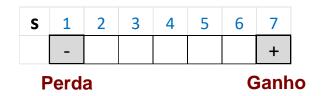
Ambiente determinista

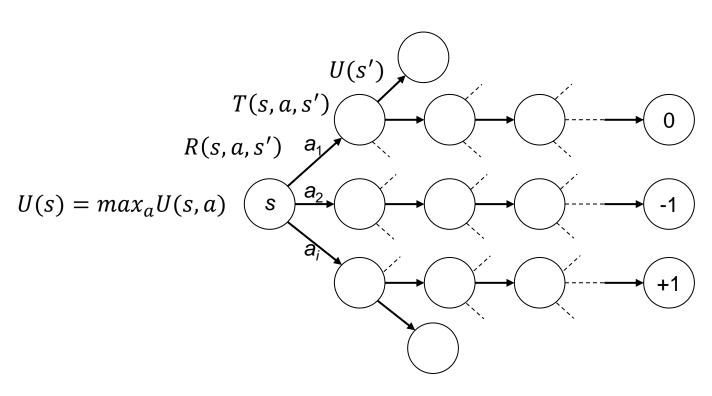
 $T(s,a,s') = 1; s, s' \in S$

		T(s,	a,s')												
	S	1	L	2			3		4		5		0	7	
•	a	←	\rightarrow	←	\rightarrow										
S	s'	1	2	1	3	2	4	3	5	4	6	5	7	6	7
		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0

Modelo de recompensa

	R(s,	,a,s')											
S	1		2		- 3	3		4		5		6		7
а	←	\rightarrow	←	\rightarrow										
s'	1	2	1	3	2	4	3	5	4	6	5	7	6	7
	0	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0





$$U(s,a) = \sum_{s' \in suc(s)} T(s,a,s') [R(s,a,s') + \gamma U(s')]$$

S	1	2	3	4	5	6	7
	-						+

Ambiente determinista

$$T(s,a,s') = 1; s, s' \in S$$

Estados possíveis

$$S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\}$$

$$U(s) = max_a U(s, a)$$

Cálculo da utilidade

γ	Δma	ax
0,5	0,0	

$U(s,a) = \sum_{s} T(s,a,s')[R(s,a,s') + \gamma U(s')]$

Modelo de transição

	T(s,	a,s')												
S	1 2				(1)	3		4		5		6		7
а	←	\rightarrow												
s'	1	2	1	3	2	4	3	5	4	6	5	7	6	7
	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0

Iteração 7 6 **U** | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 1 **U** 0,000 0,000 0,000 0,000 1,000 0,000 0,000 0,000 0,000 0,000 0,000 1,000 0,000 2 **U** 0,000 0,000 0,000 0,000 0,500 1,000 0,000 0,000 0,000 0,000 0,000 <mark>0,500</mark> 0,000 0,000 **U** 0,000 0,000 0,000 0,250 0,500 1,000 0,000 3 0,000 0,000 0,000 <mark>0,250</mark> 0,000 0,000 0,000 **U** 0,000 0,000 0,125 0,250 0,500 1,000 0,000 0,000 0,000 0,125 0,000 0,000 0,000 0,000 5 0,000 0,063 0,125 0,250 0,500 1,000 0,000 0,000 0,063 0,000 0,000 0,000 0,000 0,000 6 U 0,000 0,063 0,125 0,250 0,500 1,000 0,000 0,000 0,000 0,000 0,000 0,000 0,000 0,000

Modelo de recompensa

	R(s,	,a,s')											
S		1	2		3	3		4		5		5	7	
а	←	\rightarrow	←	\rightarrow	←	\rightarrow	←	\rightarrow	←	\rightarrow	←	\rightarrow	←	\rightarrow
s'	1	2	1	3	2	4	3	5	4	6	5	7	6	7
	0	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0

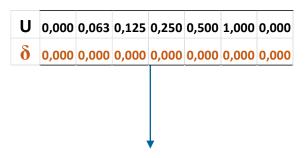
Utilidade final

S	1	2	3	4	5	6	7
	-						+

Estados terminais (não admitem transições)

γ 0,5

Utilidade final



 $\pi^*(s) = argmax_a U(s, a)$

$$U(s,a) = \sum_{s' \in suc(s)} T(s,a,s')[R(s,a,s') + \gamma U(s')]$$

Ambiente determinista:

Cada acção só tem um estado sucessor com **T**(**s**,**a**,**s**') = 1

Ambiente determinista

 $T(s,a,s') = 1; s, s' \in S$

Estados possíveis

 $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\}$

Acções possíveis

A(s)←

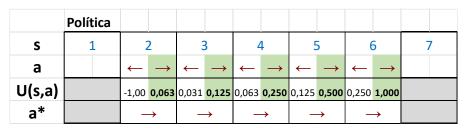
Modelo de transição

	T(s,	a,s')												
S		1	2		3	3		4		5		6		7
а	←	\rightarrow	←	\rightarrow	←	\rightarrow								
s'	1	2	1	3	2	4	3	5	4	6	5	7	6	7
	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0

Modelo de recompensa

	R(s,	a,s')											
S	1		2		(1)	3		4		5		6		7
а	←	\rightarrow	←	\rightarrow										
s'	1	2	1	3	2	4	3	5	4	6	5	7	6	7
	0	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0

Cálculo da política



Política óptima