

# **Tinlab Machine Learning**

## **Groepsverslag**

**Thomas Alakopsa**  
0911723

**Alex de Ridder**  
0937558

October 23, 2019



## 1 Samenvatting

## 2 Verklarende woordenlijst

## 3 Inleiding

Voor Tinlab Machine Learning wordt de verworven kennis toegepast door een intelligente controller te maken voor race simulatie Torcs. In plaats van zelf aan de knoppen te zitten en de auto te besturen, zal er een programma geschreven worden die aan de hand van getrainde modellen en binnenkomende data zelfstandig de auto bestuurd.

## 4 Projectopzet

Er wordt tijdens dit project gebruik gemaakt van Agile, waar we het werk van dit project opdelen in kleine opdrachten en afmaken in een periode van twee weken. Een algemene planning wordt gemaakt, de eerste draft is in section 4.1 te vinden. Uiteindelijk gerealiseerde planning staat in bijlage 9.3.

Om de code en verslagen op te slaan van dit project gebruiken wij Github, in bijlage 9.4 is de log te vinden van de commits. Alle verslagen worden lokaal geschreven in LaTeX en aan het einde van de dag gepusht op Github.

### 4.1 Algemene planning

Taak	Planning(week)
Requirements	1
Testplan	2
Persoonlijk verslag	6
Onderzoek controller	4
Eerste versie controller	6
Testen en verbeteren	7
Groepsverslag controller	7
Reflectieverslag	8

### Product backlog

#### Eisen controller

- snel
- getraind worden door een van de AI technieken
- voorafgesteld doel halen (Start - Finish)

Prioriteit	User story
Must	Als projectlid, neem ik deel aan de boekenclub gehost bij klasgenoten, zodat ik meer informatie over Machine Learning verkrijg
Must	Als projectlid, host ik een boekenclub voor klasgenoten over een thema binnen de AI, zodat ik meer informatie over Machine Learning leer en uitdeel
Must	Als project lid, maak ik een persoonlijk verslag, over de wekelijkse geleerde stof en zelfopgedane kennis, zodat ik meer informatie over Machine Learning verkrijg.
Must	Als projectlid, schrijf ik een ethische verantwoording, zodat er een ethisch product wordt geleverd.
Must	Als projectlid, wil ik een controller trainen, die een auto rijdt in het computerprogramma torcs, zodat het vak behaald kan worden

- Weinig damage
- Geen idee verder .

## 5 Methode

Aan het begin van het project zijn meerdere datasets gemaakt door de input en output te loggen van een al goed rijdend systeem. Er is voor gekozen om deze datasets te gebruiken.

Om te communiceren met de "Torcs server" kan er gebruikt gemaakt worden van een client in Java of C++. Er is voor gekozen om de Java client te gebruiken, met als voornaamste reden dat er op github [1] een opzet te vinden is om een Neural Network te schrijven. Deze versie maakt gebruik van een algoritme, waar geen Machine Learning voor wordt gebruikt.

Het eindproduct zal een neurale netwerk zijn dat getraind is door middel van een dataset en verifiëerd door andere datasets. Aanpassingen in de instellingen van het neurale netwerk zullen uiteindelijk leiden tot het beste programma. Het neurale netwerk zal tijdens het trainen bij bepaalde iteraties opgeslagen worden en bij vroegtijdig stopzetten kan de training ook weer hervat worden vanaf de laatst opgeslagen iteratie.

Het getrainde neurale netwerk kan worden geverifiëerd worden op twee manieren, namelijk met de trainingsets of door het *live* te runnen op een baan. Bij het live runnen is duidelijk te zien hoe het neurale netwerk reageert op bochten. In de resultaten zal dan het verband uitgelegd worden tussen de instellingen van het neurale netwerk en de real-time uitvoering.

## 6 Vooronderzoek

### 6.1 Neuraal netwerk

Neurale netwerken zijn een reeks algoritmen die losjes gemodelleerd zijn van het menselijke brein. Een artificial brein dat gemaakt is uit een hele grote reeks artificial neurons.

#### 6.1.1 Perceptrons

Een van de meest fundamentele artificial neuron types is een perceptron. Perceptrons zijn een belangrijk onderdeel van een neuraal netwerk en kennis hierover is nodig om een neuraal netwerk te begrijpen. Een perceptron pakt verschillende binary inputs:  $x_1, x_2, \dots, x_n$  en produceert een enkele binaire output. Je kan het zien als een functie die beslissingen voor je neemt, door verschillende factoren tegen elkaar te wegen en uiteindelijk met ja of nee te antwoorden.

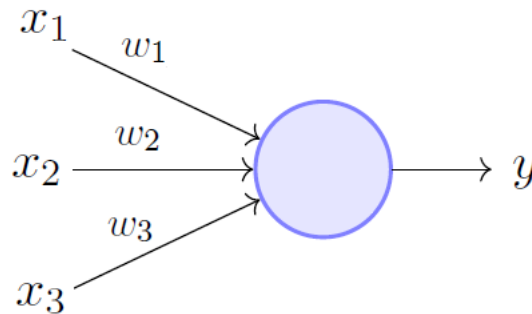


Figure 1: uitleg

In afbeelding 1 is een perceptron te zien die 3 variabelen als input neemt:  $x_1, x_2$  en  $x_3$ . Bij all deze waardes word een gewicht(weight) toegekend( $w_n$ ). Deze waarde geeft aan hoe belangrijk de input is voor deze neuron. De output van de neuron is de som van alle resultaten bij elkaar.  $\sum_j w_j x_j$  en deze waarde vergelijken met een gekozen randwaarde(threshold) om de output the berekenen. In een meer wiskundige term:

$$y(x_1, \dots, x_n) = f(w_1 x_1 + w_2 x_2 + \dots + w_n x_n) \quad (1)$$

Je kan de output van een neuron beïnvloeden door te spelen met de weights en thresholds. Door een input zijn weight te vergroten of de threshold te verlagen kan er hele andere resultaten uit het model komen.

Het is duidelijk dat de perceptron niet een compleet model is over hoe mensen hun beslissingen nemen. Maar het voorbeeld illustreert hoe een perceptron verschillende soorten bewijs kan afwegen om beslissingen te nemen. Daarom is het

aannemelijk dat een complex netwerk van perceptrons vrij subtiële beslissingen zou moeten kunnen nemen.

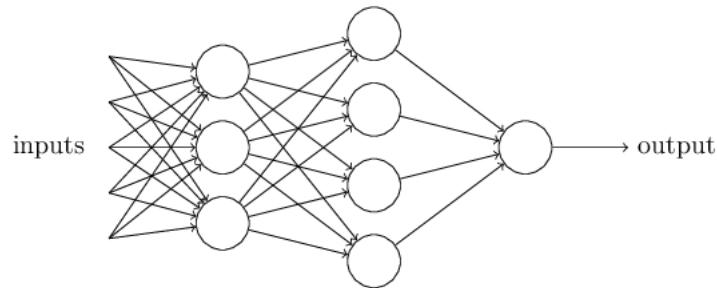


Figure 2: uitleg

In afbeelding 2 is een netwerk te zien, waar de eerste laag van perceptrons in het netwerk, drie simpele beslissingen neemt door de functie in vergelijking 1 uit te voeren. Naast de eerste laag zit er nu ook een tweede die de outputs van de eerste laag als input neemt. Op deze manier kan een perceptron in de tweede laag een beslissing nemen op een complexer en abstracter niveau dan perceptrons in de eerste laag. Deze complexiteit en abstractheid wordt verhoogd per extra laag dat je toevoegt. Op deze manier kan een meerlaags netwerk van perceptrons, zeer geavanceerde beslissingen nemen.

De volgende stap is om ons netwerk zelf lerend te maken. Om dit te doen moet je kleine aanpassingen kunnen maken aan de weights en de biases. Deze kleine aanpassingen moeten daarna ook een klein effect hebben op de output van het neurale netwerk. Echter dat is niet wat er gebeurt met perceptrons want deze heeft maar 2 outputs, een 1 en een 0. Een kleine aanpassing zal daarom niks doen of de hele uitkomst van de perceptron omdraaien. Je kan niet probleem omzeilen door een ander type neurons te gebruiken, zoals de Sigmoid en tanh neurons.

### 6.1.2 tanh neurons

Sigmoid en tanh neurons lijken erg op perceptrons alleen de manier hoe de output berekend wordt is anders.

## 6.2 python

## 6.3 Encog

**7 Resultaten**

**8 Conclusie**

## **9 Bijlages**

### **9.1 Architectuurontwerp**

Alex maakt een mooi plaatje

### **9.2 Testplan**



### 9.3 Planning

Taak	Planning	Opgeverd
Requirements	1	5
Testplan	2	6
Persoonlijk verslag	6	8
Onderzoek controller	4	5 ( <i>np</i> )
Eerste versie controller	6	8
Testen en verbeteren	7	7 ( <i>np</i> )
Tweede versie controller	6	7 ( <i>np</i> )
Groepsverslag controller	7	7 ( <i>np</i> )
Reflectieverslag	8	8 ( <i>np</i> )

Table 1: Uiteindelijke gerealiseerde planning in weken. *np* = *nieuwe periode*

## 9.4 Commitlog

```
* 88810a0 finished perspectron in vooronderzoek
* a560bed worked on perceptron explanation
* e1d4ef3 Add AdjustBreaks method, add validation sets
* 18492f9 Change break algoritmn
* 23d92b0 Add filtering scorebord
* e72aeff Add option to give file name
* 4a8bab8 finished documenting all the training results
* f98924e added all the new networks
* ad5b9cf Methode eerste versie
* 40a5a30 Add verify method
* aae00ab Break can't be less then 0
* cdacea0 Fix resume method
* 87a6cf2 Groepsverslag opzet opgezet
* f4f1786 Add 100_40
* 820c658 added fucntion that asks for name of the file or press enter to use default
* 54dd446 added 80_65_50_35 version 1, 2 and 3 and 44_33_33_22 version 1,2 and 3. all with c
* 2d21c56 addes the result of network 200_100_40 and 100_60_40
* 07ad208 Add new score
* 61f81b0 updated version of 200_100_40 and 100_60_40
* 54e3c40 Merge branch 'master' of https://github.com/ThomasAlakopsa/machine_learning
|\
| * ae46afe Generate scoreboard pdf latex
| * 321361d Run new tests
* | c850536 added my networks
|/
* 9247e8d Nieuwe trainde networks
* 7468141 add scoreboard and remove print
* 6fba598 add scoreboard and remove print
* e84e80c Change stuck method & add new training
* feb9b08 added the best network we have for now
* 2f0c7ed Add extra layer & stuck method
* f23e4e0 Add right train_data
* 567d067 Test
* 6117f60 Add neuralnetworks
* 5fb6117 Add runnable
* 8bb5459 Added Neural Network with Encog
* b6b5ec9 removed not needed files
* a7054b0 added .bbl .gz and .blg files in the git ignore
* 1bf3bd6 updated .gitignore and added folders for personal reports and a template for the f
* 991ddb0 setting up work station / code is running
* b741a3f added the code from Elvira
* 0a4409a first commit
```

## References

- [1] ElviravdVen. Opzet client. [https://github.com/ElviravdVen/Torcs\\_CI](https://github.com/ElviravdVen/Torcs_CI).  
[Online; gedownload op 18-juni-2019].