



دانشگاه صنعتی شریف
دانشکده‌ی مهندسی هوافضا

پروژه کارشناسی ارشد
مهندسی فضا

عنوان:

هدایت یادگیری تقویتی مقاوم مبتنی بر بازی دیفرانسیلی در محیط‌های پویای چندجسمی با پیشران کم

نگارش:

علی بنی اسد

استاد راهنما:

دکتر هادی نوبهاری

دی ۱۴۰۳



به نام خدا

دانشگاه صنعتی شریف

دانشکده‌ی مهندسی هوافضا

پروژه کارشناسی ارشد

عنوان: هدایت یادگیری تقویتی مقاوم مبتنی بر بازی دیفرانسیلی در محیط‌های پویای چندجسمی
با پیشران کم

نگارش: علی بنی اسد

کمیته‌ی ممتحنین

استاد راهنما: دکتر هادی نوبهاری
امضاء:

استاد مشاور: استاد مشاور
امضاء:

استاد مدعو: استاد ممتحن
امضاء:

تاریخ:

سپاس

از استاد بزرگوارم جناب آقای دکتر نوبهاری که با کمک‌ها و راهنمایی‌های بی‌دریغشان، بنده را در انجام این پروژه یاری داده‌اند، تشکر و قدردانی می‌کنم. از پدر دلسوزم ممنونم که در انجام این پروژه مرا یاری نمود. در نهایت در کمال تواضع، با تمام وجود بر دستان مادرم بوسه می‌زنم که اگر حمایت بی‌دریغش، نگاه مهربانش و دستان گرمش نبود برگ برگ این دست نوشته و پروژه وجود نداشت.

چکیده

در این پژوهش، از یک روش مبتنی بر نظریه بازی^۱ به منظور کنترل وضعیت استند سه درجه آزادی چهارپره استفاده شده است. در این روش بازیکن اول سعی در ردگیری ورودی مطلوب می‌کند و بازیکن دوم با ایجاد اغتشاش سعی در ایجاد خطا در ردگیری بازیکن اول می‌کند. در این روش انتخاب حرکت با استفاده از تعادل نش^۲ که با فرض بدترین حرکت دیگر بازیکن است، انجام می‌شود. این روش نسبت به اغتشاش ورودی و همچنین نسبت به عدم قطعیت مدل‌سازی می‌تواند مقاوم باشد. برای ارزیابی عملکرد این روش ابتدا شبیه‌سازی‌هایی در محیط سیمولینک انجام شده است و سپس، با پیاده‌سازی روی استند سه درجه آزادی صحت عملکرد کنترل‌کننده تایید شده است.

کلیدواژه‌ها: چهارپره، بازی دیفرانسیلی، نظریه بازی، تعادل نش، استند سه درجه آزادی، مدل‌مبنا، تنظیم‌کننده مربعی خطی

¹Game Theory

²Nash Equilibrium

فهرست مطالب

۱	مقدمه	۱
۱	۱-۱ انگیزه پژوهش	۱
۱	۲-۱ تعریف مسئله	۱
۲	۳-۱ اهداف و نوآوری	۲
۲	۴-۱ یادگیری تقویتی	۲
۲	۵-۱ یادگیری تقویتی چند عاملی	۲
۲	۶-۱ محتوای گزارش	۲
۳	۲ پیشینه پژوهش	۳
۳	۱-۲ ماموریت‌های بین مداری	۳
۵	۲-۲ یادگیری تقویتی	۵
۵	۳-۲ یادگیری تقویتی چندعاملی	۵
۶	۳ یادگیری تقویتی	۶
۶	۱-۳ مفاهیم اولیه	۶
۷	۳-۱-۱ حالت و مشاهدات	۷
۷	۳-۱-۲ فضای عمل	۷
۷	۳-۱-۳ سیاست	۷
۸	۳-۱-۴ مسیر	۸

۸	۵-۱-۳ تابع پاداش و برگشت
۹	۶-۱-۳ ارزش در یادگیری تقویتی
۱۰	۷-۱-۳ معادلات بلمن
۱۱	۸-۱-۳ تابع مزیت
۱۲	۲-۳ عامل گرادیان سیاست عمیق قطعی
۱۲	۱-۲-۳ یادگیری Q در DDPG
۱۴	۲-۲-۳ سیاست در DDPG
۱۴	۳-۲-۳ اکتشاف و بهره‌برداری در DDPG
۱۴	۴-۲-۳ شبکه‌د DDPG
۱۶	۳-۳ عامل گرادیان سیاست عمیق قطعی تاخیری دوگانه
۱۷	۱-۳-۳ اکتشاف و بهره‌برداری در TD3
۱۷	۲-۳-۳ شبکه‌د TD3
۱۹	۴-۳ عامل عملگر نقاد نرم
۱۹	۱-۴-۳ یادگیری تقویتی تنظیم‌شده با آنتروپی
۱۹	۲-۴-۳ سیاست در SAC
۲۰	۳-۴-۳ تابع ارزش در SAC
۲۰	۴-۴-۳ تابع Q در SAC
۲۰	۵-۴-۳ معادله بلمن در SAC
۲۱	۶-۴-۳ یادگیری Q
۲۱	۷-۴-۳ سیاست در SAC
۲۲	۸-۴-۳ اکتشاف و بهره‌برداری در SAC
۲۳	۹-۴-۳ شبکه‌د SAC
۲۴	۵-۳ عامل بهینه‌سازی سیاست مجاور
۲۵	۱-۵-۳ سیاست در الگوریتم PPO

۲۶	۲-۵-۳	اکتشاف و بهره‌برداری در PPO
۲۶	۳-۵-۳	شبکه‌کد PPO
۲۸	۴	یادگیری تقویتی چند عاملی
۲۸	۱-۴	تعاریف و مفاهیم اساسی
۲۹	۲-۴	نظریه بازی‌ها
۲۹	۱-۲-۴	تعادل نش
۳۰	۲-۲-۴	بازی مجموع صفر
۳۲	۵	مدل‌سازی محیط یادگیری سه جسمی
۳۳	۱-۵	مسئله سه جسمی محدود دایره‌ای
۳۶	۲-۵	معادلات لاگرانژ در مسأله‌ی سه جسمی محدود دایره‌ای
۳۶	۳-۵	
۳۶	۴-۵	
۳۷	۵-۵	
۳۹	۶-۵	
۴۰	۷-۵	
۴۳	۶	شبیه‌سازی عامل در محیط سه جسمی
۴۳	۱-۶	طراحی عامل
۴۳	۱-۱-۶	فضای حالت
۴۴	۲-۱-۶	فضای عمل
۴۵	۳-۱-۶	تابع پاداش
۴۶	۲-۶	شبیه‌سازی عامل
۴۶	۱-۲-۶	الگوریتم‌های مورد استفاده
۴۷	۲-۲-۶	فرآیند آموزش

۷ سخت افزار در حلقه عملکرد عامل در محیط ۴۹

۸ ارزیابی و نتایج یادگیری ۵۰

۸-۱ تنظیمات آزمایشی ۵۰

۸-۲ نتایج عملکرد الگوریتم‌ها ۵۰

۸-۳ تحلیل پایداری و همگرایی ۵۰

۸-۴ مقایسه با معیارهای مرجع ۵۱

فهرست جداول

- ۱-۵ مقادیر عددی برای مسئله سه جسمی محدود (سیستم زمین-ماه) ۳۳
- ۲-۵ مقادیر عددی برای مسئله سه جسمی محدود (سیستم زمین-ماه) ۴۱
- ۱-۶ ویژگی‌های الگوریتم‌های مورد استفاده در شبیه‌سازی ۴۶

فهرست تصاویر

۱-۳	حلقه تعامل عامل و محیط	۷
۱-۵	هندسه مسئله سه بدنه محدود	۳۳
۲-۵	هندسه مسئله سه بدنه محدود	۳۳
۳-۵	نقاط لاگرانژ	۴۱
۱-۶	ساختار شبکه عصبی عامل	۴۷
۱-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در شرایط اولیه تصادفی	۵۱
۲-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در حضور اغتشاش در	
۵۱	عملگرها	
۳-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در مواجهه با عدم	
۵۲	تطابق مدل	
۴-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در شرایط مشاهده ناقص	۵۲
۵-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در حضور نویز حسگر	۵۳
۶-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در شرایط تأخیر زمانی	۵۳
۷-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در سناریوهای مختلف	۵۴
۸-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی PPO در سناریوهای مختلف	۵۴
۹-۸	مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی SAC در سناریوهای مختلف	۵۵

فهرست الگوریتم‌ها

۱	گرایان سیاست عمیق قطعی	۱۵
۲	عامل گرایان سیاست عمیق قطعی تاخیری دوگانه	۱۸
۳	عامل عملگرد نقاد نرم	۲۳
۴	بهینه‌سازی سیاست مجاور (PPO-Clip)	۲۷

فصل ۱

مقدمه

۱-۱ انگیزه پژوهش

۲-۱ تعریف مسئله

در سال‌های اخیر، پیشرفت‌های فناوری در زمینه‌های مختلف، از جمله کنترل پرواز، پردازش سیگنال و هوش مصنوعی، به افزایش کاربردهای ماهواره با پیشران کم در منظومه زمین-ماه کمک کرده است. ماهواره با پیشران کم می‌تواند برای تعقیب ماهواره‌ها، انتقال مداری و استقرار ماهواره‌ها استفاده شود. روش‌های هدایت بهینه قدیمی جهت کنترل ماهواره‌ها اغلب نیازمند فرضیات ساده‌کننده، منابع محاسباتی فراوان و شرایط اولیه مناسب هستند. الگوریتم‌های مبتنی بر یادگیری تقویتی این توانایی را دارند که بدون مشکلات اشاره‌شده هدایت ماهواره را انجام دهند. به همین دلیل، این الگوریتم‌ها می‌توانند امکان محاسبات درونی (On-board Computing) را فراهم می‌کنند.

۳-۱ اهداف و نوآوری

۴-۱ یادگیری تقویتی

۵-۱ یادگیری تقویتی چند عاملی

۶-۱ محتوای گزارش

فصل ۲

پیشینه پژوهش

۱-۲ مأموریت‌های بین مداری

هدایت فضاپیماها معمولاً با استفاده از ایستگاه‌های زمینی انجام می‌شود. با این حال، این تکنیک‌ها دارای محدودیت‌هایی از جمله حساسیت به قطع ارتباطات، تاخیرهای زمانی، و محدودیت‌های منابع محاسباتی هستند. الگوریتم‌های یادگیری تقویتی و بازی‌های دیفرانسیلی می‌توانند برای بهبود قابلیت‌های هدایت فضاپیماها، از جمله مقاومت در برابر تغییرات محیطی، کاهش تاخیرهای ناشی از ارتباطات زمینی، و افزایش کارایی محاسباتی، مورد استفاده قرار گیرند.

هدایت فضاپیماها معمولاً پیش از پرواز انجام می‌شود. این روش‌ها می‌توانند از تکنیک‌های بهینه‌سازی فراگیر [۱] یا برنامه‌نویسی غیرخطی برای تولید مسیرها و فرمان‌های کنترلی بهینه استفاده کنند. با این حال، این روش‌ها معمولاً حجم محاسباتی زیادی دارند و برای استفاده درون‌سفینه نامناسب هستند [۲]. یادگیری ماشین می‌تواند برای بهبود قابلیت‌های هدایت فضاپیماها استفاده شود. کنترل‌کننده شبکه عصبی حلقه‌بسته می‌تواند برای محاسبه سریع و خودکار تاریخچه کنترل استفاده شود. یادگیری تقویتی نیز می‌تواند برای یادگیری رفتارهای هدایت بهینه استفاده شود.

روش‌های هدایت و بهینه‌سازی مسیر فضاپیماها به‌طور کلی به راه‌حل‌های اولیه مناسب نیاز دارند. در مسائل چند جسمی، طراحان مسیر اغلب حدس‌های اولیه کم‌هزینه‌ای برای انتقال‌ها با استفاده از نظریه سیستم‌های دینامیکی و منی‌فولدهای ثابت [۳، ۴] ایجاد می‌کنند.

شبکه‌های عصبی ویژگی‌های جذابی برای فعال‌سازی هدایت در فضاپیما دارند. به‌عنوان مثال، شبکه‌های عصبی می‌توانند به‌طور مستقیم از تخمین‌های وضعیت به دستورهای پیش‌ران کنترلی که با محدودیت‌های مأموریت

سازگار است، برسند. عملکرد هدایت شبکه‌های عصبی در مطالعاتی مانند فرود بر سیارات [۵]، عملیات نزدیکی به سیارات [۶] و کنترل فضاپیما با پیشران ازدست‌رفته [۷] نشان داده شده است. تازه‌ترین پیشرفت‌های تکنیک‌های یادگیری ماشین در مسائل خودکارسازی درونی به‌طور گسترده‌ای مورد مطالعه قرار گرفته‌اند؛ از پژوهش‌های اولیه تا توانایی‌های پیاده‌سازی. به‌عنوان مثال، الگوریتم‌های یادگیری ماشین ابتدایی در فضاپیماهای مریخی نبرد برای کمک به شناسایی ویژگی‌های زمین‌شناسی تعبیه شده‌اند. الگوریتم AEGIS توانایی انتخاب خودکار هدف توسط یک دوربین در داخل فضاپیماهای Spirit، Opportunity و Curiosity را فعال دارد [۸]. در کامپیوتر پرواز اصلی، فرآیند دقت‌افزایی (Refinement Process) نیاز به ۹۴ تا ۹۶ ثانیه دارد [۹]، که به‌طور قابل توجهی کمتر از زمان مورد نیاز برای ارسال تصاویر به زمین و انتظار برای انتخاب دستی توسط دانشمندان است. برنامه‌های آینده برای کاربردهای یادگیری ماشین درون‌سفینه شامل توانایی‌های رباتیکی درون‌سفینه برای فضاپیماهای Perseverance [۱۰، ۱۱] و شناسایی عیب برای Europa Clipper [۱۲] می‌شود. الگوریتم‌های یادگیری ماشین پتانسیلی برای سهم مهمی در مأموریت‌های اتوماسیون آینده دارند.

علاوه بر رباتیک سیاره‌ای، پژوهش‌های مختلفی به استفاده از تکنیک‌های مختلف یادگیری ماشین در مسائل نجومی پرداخته‌اند. در طراحی مسیر عملکرد رگرسیون معمولاً مؤثرتر هست. به‌عنوان مثال، از یک شبکه عصبی (NN) در بهینه‌سازی مسیرهای رانشگر کم‌پیشران استفاده شده است [۱۳]. پژوهش‌های جدید شامل شناسایی انتقال‌های هتروکلینیک [۱۴]، اصلاح مسیر رانشگر کم‌پیشران [۱۵] و تجزیه و تحلیل مشکلات ازدست‌رفتن رانشگر [۷] می‌شود.

تکنیک‌های یادگیری نظارتی می‌توانند نتایج مطلوبی تولید کنند؛ اما، دارای محدودیت‌های قابل توجهی هستند. یکی از این محدودیت‌ها این است که این رویکردها بر وجود دانش پیش از فرآیند تصمیم‌گیری متکی هستند. این امر مستلزم دقیق‌بودن داده‌های تولیدشده توسط کاربر برای نتایج مطلوب و همچنین وجود تکنیک‌های موجود برای حل مشکل کنونی و تولید داده است.

در سال‌های اخیر، قابلیت یادگیری تقویتی (RL) در دستیابی به عملکرد بهینه در دامنه‌هایی با ابهام محیطی قابل توجه، به اثبات رسیده است [۱۶، ۱۷]. هدایت انجام‌شده توسط RL را می‌توان به‌صورت گسترده بر اساس فاز پرواز دسته‌بندی کرد. مسائل فرود [۱۸، ۱۹] و عملیات در نزدیکی اجسام کوچک [۵، ۶]، از حوزه‌های پژوهشی هستند که از RL استفاده می‌کنند. تحقیقات دیگر شامل مواجهه تداخل خارجی جوی [۲۰]، نگهداری ایستگاهی [۲۱] و هدایت به‌صورت جلوگیری از شناسایی [۲۲] است. مطالعاتی که فضاپیماهای رانشگر کم‌پیشران را در یک چارچوب دینامیکی چند بدنی با استفاده از RL انجام‌شده‌است، شامل طراحی انتقال با استفاده از Q-learning [۲۳]، Proximal Policy Optimization [۲۴] و هدایت نزدیکی مدار [۲۵] است.

۲-۲ یادگیری تقویتی

۳-۲ یادگیری تقویتی چندعاملی

فصل ۳

یادگیری تقویتی

در این فصل به بررسی یادگیری تقویتی پرداخته شده است. ابتدا در فصل ۱-۳ مفاهیم اولیه یادگیری تقویتی ارائه شده است. در ادامه عامل‌های گرادیان سیاست عمیق قطعی ۲-۳، گرادیان سیاست عمیق قطعی تاخیری دوگانه ۳-۳، عملگر نقاد نرم ۴-۳ و بهینه‌سازی سیاست مجاور ۵-۳ توضیح داده شده است.

۱-۳ مفاهیم اولیه

دو بخش اصلی یادگیری تقویتی^۱ شامل عامل^۲ و محیط^۳ است. عامل در محیط قرار دارد و با آن در تعامل است. در هر مرحله از تعامل بین عامل و محیط، عامل یک مشاهده جزئی از وضعیت محیط انجام می‌دهد و سپس در مورد اقدامی که باید انجام دهد، تصمیم می‌گیرد. وقتی عامل روی محیط عمل می‌کند، محیط تغییر می‌کند؛ اما، ممکن است محیط به تنهایی نیز تغییر کند. عامل همچنین یک سیگنال پاداش^۴ از محیط دریافت می‌کند؛ سیگنالی که به عامل می‌گوید وضعیت تعامل فعلی آن با محیط چقدر خوب یا بد است. هدف عامل بیشینه‌کردن پاداش انباشته خود است که برگشت^۵ نام دارد. یادگیری تقویتی به روش‌هایی گفته می‌شود که در آن‌ها عامل رفتارهای مناسب برای رسیدن به هدف خود را می‌آموزد. در شکل ۱-۳ تعامل بین محیط و عامل نشان داده شده است.

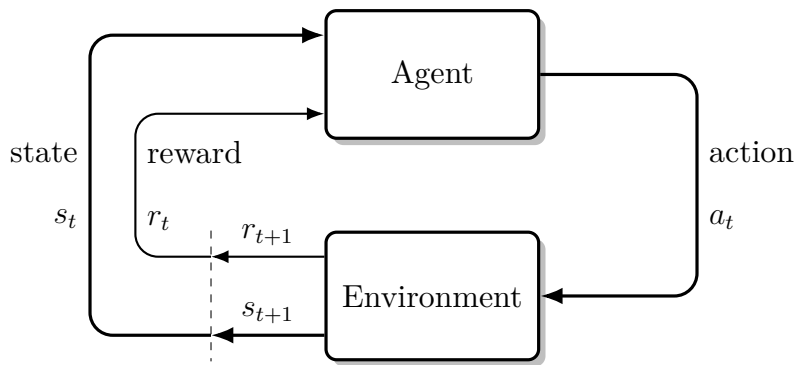
^۱ Reinforcement Learning (RL)

^۲ Agent

^۳ Environment

^۴ Reward

^۵ Return



شکل ۱-۳: حلقه تعامل عامل و محیط

۱-۱-۳ حالت و مشاهدات

حالت^۶ (s) توصیف کاملی از وضعیت محیط است. همه‌ی اطلاعات محیط در حالت وجود دارد. مشاهده^۷ (o) یک توصیف جزئی از حالت است که ممکن است تمامی اطلاعات نباشد. در این پژوهش مشاهده توصیف کاملی از محیط هست؛ در نتیجه، حالت و مشاهده برابر هستند.

۲-۱-۳ فضای عمل

فضای عمل (a) در یادگیری تقویتی، مجموعه‌ای از تمام اقداماتی است که یک عامل می‌تواند در محیط انجام دهد. این فضا می‌تواند گسسته^۸ یا پیوسته^۹ باشد. در این پژوهش فضای عمل پیوسته و محدود به یک بازه مشخص است.

۳-۱-۳ سیاست

سیاست^{۱۰} قاعده‌ای است که یک عامل برای تصمیم‌گیری در مورد اقدامات خود استفاده می‌کند. در این پژوهش به تناسب الگوریتم پیاده‌سازی شده از سیاست قطعی^{۱۱} یا تصادفی^{۱۲} استفاده شده است که به دو صورت زیر نشان

^۶State

^۷Observation

^۸Discrete

^۹Continuous

^{۱۰}Policy

^{۱۱}Deterministic

^{۱۲}Stochastic

داده می‌شود:

$$a_t = \mu(s_t) \quad (۱-۳)$$

$$a_t \sim \pi(\cdot | s_t) \quad (۲-۳)$$

که زیروند t بیانگر زمان است. در یادگیری تقویتی عمیق از سیاست‌های پارامتری شده استفاده می‌شود. خروجی این سیاست‌ها تابعی پارامترهای سیاست (وزن‌ها و بایاس‌های یک شبکه عصبی) هستند که می‌توان از الگوریتم‌های بهینه‌سازی جهت تعیین مقدار بهینه این پارامترها استفاده کرد. در این پژوهش پارامترهای سیاست با θ نشان داده شده‌است و سپس نماد آن به‌عنوان زیروند سیاست مانند معادله (۳-۳) نشان داده شده‌است.

$$a_t = \mu_\theta(s_t) \quad (۳-۳)$$

$$a_t \sim \pi_\theta(\cdot | s_t)$$

۴-۱-۳ مسیر

یک مسیر^{۱۳} یک توالی از حالت‌ها و عمل‌ها در محیط است.

$$\tau = (s_0, a_0, s_1, a_1, \dots) \quad (۴-۳)$$

گذار حالت^{۱۴} به اتفاقاتی که در محیط بین زمان t در حالت s_t و زمان $t + 1$ در حالت s_{t+1} رخ می‌دهد، گفته می‌شود. این گذارها توسط قوانین طبیعی محیط انجام می‌شوند و تنها به آخرین اقدام انجام‌شده توسط عامل (a_t) بستگی دارند. گذار حالت را می‌توان به‌صورت زیر تعریف کرد.

$$s_{t+1} = f(s_t, a_t) \quad (۵-۳)$$

۵-۱-۳ تابع پاداش و برگشت

تابع پاداش^{۱۵} در حالت کلی به حالت فعلی محیط، آخرین عمل انجام‌شده و حالت بعدی محیط بستگی دارد. تابع پاداش را می‌توان به‌صورت زیر تعریف کرد.

$$r_t = R(s_t, a_t, s_{t+1}) \quad (۶-۳)$$

¹³Trajectory

¹⁴State Transition

¹⁵Reward Function

در این پژوهش، پاداش تنها تابعی از جفتِ حالت-عمل ($r_t = R(s_t, a_t)$) فرض شده است. هدف عامل این است که مجموع پاداش‌های به دست آمده در طول یک مسیر را به حداکثر برساند. در این پژوهش مجموع پاداش‌ها در طول یک مسیر را با نماد $R(\tau)$ نشان داده شده است و به آن تابع برگشت^{۱۶} گفته می‌شود. یکی از انواع برگشت، برگشت بدون تنزیل^{۱۷} با افق محدود^{۱۸} است که مجموع پاداش‌های به دست آمده در یک بازه زمانی ثابت و از مسیر τ است که در معادله (۷-۳) نشان داده شده است.

$$R(\tau) = \sum_{t=0}^T r_t \quad (۷-۳)$$

نوع دیگری از برگشت، برگشت تنزیل شده با افق نامحدود^{۱۹} است که مجموع همه پاداش‌هایی است که تا به حال توسط عامل به دست آمده است. اما، فاصله زمانی تا دریافت پاداش باعث تنزیل ارزش آن می‌شود. این معادله برگشت (۸-۳) شامل یک فاکتور تنزیل^{۲۰} با نماد γ است که عددی بین صفر و یک است.

$$R(\tau) = \sum_{t=0}^{\infty} \gamma^t r_t \quad (۸-۳)$$

۳-۱-۶ ارزش در یادگیری تقویتی

در یادگیری تقویتی، دانستن ارزش^{۲۱} یک حالت یا جفتِ حالت-عمل ضروری است. منظور از ارزش، برگشت مورد انتظار^{۲۲} است. یعنی اگر از آن حالت یا جفتِ حالت-عمل شروع شود و سپس برای همیشه طبق یک سیاست خاص عمل شود، به طور میانگین چه مقدار پاداش دریافت خواهد شد. توابع ارزش تقریباً در تمام الگوریتم‌های یادگیری تقویتی به کار می‌روند. در اینجا به چهار تابع مهم اشاره شده است.

۱. تابع ارزش تحت سیاست^{۲۳} ($V^\pi(s)$): خروجی این تابع برگشت مورد انتظار است در صورتی که از حالت s شروع شود و همیشه طبق سیاست π عمل شود و به صورت زیر بیان می‌شود:

$$V^\pi(s) = \mathbb{E}_{\tau \sim \pi} [R(\tau) | s_0 = s] \quad (۹-۳)$$

۲. تابع ارزش-عمل تحت سیاست^{۲۴} ($Q^\pi(s, a)$): خروجی این تابع برگشت مورد انتظار است در صورتی که از حالت s شروع شود، یک اقدام دلخواه a (که ممکن است از سیاست π نباشد) انجام شود و سپس

¹⁶Return

¹⁷Discount

¹⁸Finite-Horizon Undiscounted Return

¹⁹Infinite-Horizon Discounted Return

²⁰Discount Factor

²¹Value

²²Expected Return

²³On-Policy Value Function

²⁴On-Policy Action-Value Function

برای همیشه طبق سیاست π عمل شود و به صورت زیر بیان می شود:

$$Q^\pi(s, a) = \mathbb{E}_{\tau \sim \pi} [R(\tau) | s_0 = s, a_0 = a] \quad (۱۰-۳)$$

۳. تابع ارزش بهینه^{۲۵} ($V^*(s)$): خروجی این تابع برگشت مورد انتظار است در صورتی که از حالت s شروع شود و همیشه طبق سیاست بهینه در محیط عمل شود و به صورت زیر بیان می شود:

$$V^*(s) = \max_{\pi} (V^\pi(s)) \quad (۱۱-۳)$$

۴. تابع ارزش-عمل بهینه^{۲۶} ($Q^*(s, a)$): خروجی این تابع برگشت مورد انتظار است در صورتی که از حالت s شروع شود، یک اقدام دلخواه a انجام شود و سپس برای همیشه طبق سیاست بهینه در محیط عمل شود و به صورت زیر بیان می شود:

$$Q^*(s, a) = \max_{\pi} (Q^\pi(s, a)) \quad (۱۲-۳)$$

۷-۱-۳ معادلات بلمن

توابع ارزش اشاره شده از معادلات خاصی که به آن ها معادلات بلمن گفته می شود، پیروی می کنند. ایده اصلی پشت معادلات بلمن این است که ارزش نقطه شروع برابر است با پاداشی است که انتظار دارید از آنجا دریافت کنید، به علاوه ارزش مکانی که بعداً به آنجا می رسید. معادلات بلمن برای توابع ارزش سیاست محور به شرح زیر هستند:

$$V^\pi(s) = \mathbb{E}_{\substack{a \sim \pi \\ s' \sim P}} [r(s, a) + \gamma V^\pi(s')] \quad (۱۳-۳)$$

$$Q^\pi(s, a) = r(s, a) + \mathbb{E}_{s' \sim P} \left[\gamma \mathbb{E}_{a' \sim \pi} [Q^\pi(s', a')] \right] \quad (۱۴-۳)$$

که در آن $V^\pi(s)$ تابع ارزش حالت s تحت سیاست π است؛ $Q^\pi(s, a)$ تابع ارزش عمل a در حالت s تحت سیاست π است؛ $R(s, a)$ پاداش دریافتی پس از انجام عمل a در حالت s است؛ γ ضریب تنزیل است که ارزش پاداش های آینده را کاهش می دهد؛ $s' \sim P(\cdot | s, a)$ نشان می دهد که حالت بعدی s' از توزیع انتقال محیط P با شرط های s و a نمونه برداری می شود؛ و $a' \sim \pi(\cdot | s')$ نشان می دهد که عمل بعدی a' از سیاست

²⁵Optimal Value Function

²⁶Optimal Action-Value Function

π با شرط حالت جدید s' نمونه برداری می شود. این معادلات بیانگر این هستند که ارزش یک حالت یا عمل، مجموع پاداش مورد انتظار آن و ارزش حالت بعدی است که بر اساس سیاست فعلی تعیین می شود. معادلات بلمن برای توابع ارزش بهینه به شرح زیر هستند:

$$V^*(s) = \max_a \mathbb{E}_{s' \sim P} [r(s, a) + \gamma V^*(s')] \quad (۱۵-۳)$$

$$Q^*(s, a) = r(s, a) + \mathbb{E}_{s' \sim P} \left[\gamma \max_{a'} Q^*(s', a') \right] \quad (۱۶-۳)$$

تفاوت حیاتی بین معادلات بلمن برای توابع ارزش سیاست محور و توابع ارزش بهینه، عدم حضور یا حضور عملگر max بر روی اعمال است. حضور آن منعکس کننده این است که هرگاه عامل بتواند عمل خود را انتخاب کند، برای عمل بهینه، باید هر عملی را که منجر به بالاترین ارزش می شود انتخاب کند.

۳-۱-۸ تابع مزیت

گاهی در یادگیری تقویتی، نیازی به توصیف میزان خوبی یک عمل به صورت مطلق نیست، بلکه تنها می خواهیم بدانیم که چه مقدار بهتر از سایر اعمال به طور متوسط است. به عبارت دیگر، مزیت نسبی آن عمل مورد بررسی قرار می گیرد. این مفهوم با تابع مزیت^{۲۷} توضیح داده می شود.

تابع مزیت $A^\pi(s, a)$ که مربوط به سیاست π است، توصیف می کند که انجام یک عمل خاص a در حالت s چقدر بهتر از انتخاب تصادفی یک عمل بر اساس $\pi(\cdot|s)$ است، با فرض اینکه شما برای همیشه پس از آن مطابق با π عمل می کنید. به صورت ریاضی، تابع مزیت به صورت زیر تعریف می شود:

$$A^\pi(s, a) = Q^\pi(s, a) - V^\pi(s)$$

که در آن $A^\pi(s, a)$ تابع مزیت برای عمل a در حالت s است. $Q^\pi(s, a)$ تابع ارزش عمل a در حالت s تحت سیاست π است و $V^\pi(s)$ تابع ارزش حالت s تحت سیاست π است. این تابع مزیت نشان می دهد که انجام عمل a در حالت s نسبت به میانگین اعمال تحت سیاست π چقدر مزیت دارد. اگر $A^\pi(s, a)$ مثبت باشد، نشان دهنده این است که عمل a بهتر از میانگین اعمال است و اگر منفی باشد، نشان دهنده کمتر بودن عملکرد آن نسبت به میانگین است.

²⁷ Advantage Function

۲-۳ عامل گرادیان سیاست عمیق قطعی

گرادیان سیاست عمیق قطعی^{۲۸} الگوریتمی است که همزمان یک تابع Q و یک سیاست را یاد می‌گیرد. این الگوریتم برای یادگیری تابع Q از داده‌های غیرسیاست محور^{۲۹} و معادله بلمن استفاده می‌کند. این الگوریتم برای یادگیری سیاست نیز از تابع Q استفاده می‌کند.

این رویکرد وابستگی نزدیکی به یادگیری Q دارد. اگر تابع ارزش-عمل بهینه مشخص باشد، در هر حالت داده‌شده عمل بهینه را می‌توان با حل معادله (۱۷-۳) به دست آورد.

$$a^*(s) = \arg \max_a Q^*(s, a) \quad (۱۷-۳)$$

الگوریتم DDPG ترکیبی از یادگیری تقریبی برای $Q^*(s, a)$ و یادگیری تقریبی برای $a^*(s)$ است و به صورتی طراحی شده است که برای محیط‌هایی با فضاها عمل پیوسته مناسب باشد. آنچه این الگوریتم را برای فضای عمل پیوسته مناسب می‌کند، روش محاسبه $a^*(s)$ است. فرض می‌شود که تابع $Q^*(s, a)$ نسبت به آرگومان عمل مشتق‌پذیر است. مشتق‌پذیری این امکان را می‌دهد که یک روش یادگیری مبتنی بر گرادیان برای سیاست $\mu(s)$ استفاده شود. سپس، به جای اجرای یک بهینه‌سازی زمان‌بر در هر بار محاسبه $\max_a Q(s, a)$ ، می‌توان آن را با رابطه $\max_a Q(s, a) \approx Q(s, \mu(s))$ تقریب زد.

۱-۲-۳ یادگیری Q در DDPG

معادله بلمن که تابع ارزش عمل بهینه $(Q^*(s, a))$ را توصیف می‌کند، در پایین آورده شده است.

$$Q^*(s, a) = r(s, a) + \mathbb{E}_{s' \sim P} \left[\gamma \max_{a'} Q^*(s', a') \right] \quad (۱۸-۳)$$

عبارت $s' \sim P$ به این معنی است که وضعیت بعدی یعنی s' از توزیع احتمال $P(\cdot | s, a)$ نمونه گرفته می‌شود. در معادله بلمن نقطه شروع برای یادگیری $Q^*(s, a)$ یک مقداردهی تقریبی است. پارامترهای شبکه عصبی $Q_\phi(s, a)$ با علامت ϕ نشان داده شده است. مجموعه \mathcal{D} شامل اطلاعات جمع‌آوری شده تغییر از یک حالت به حالت دیگر (s, a, r, s', d) (که d نشان می‌دهد که آیا وضعیت s' پایانی است یا خیر) است. در بهینه‌سازی از تابع خطای میانگین مربعات بلمن^{۳۰} (MSBE) استفاده شده است که معیاری برای نزدیکی Q_ϕ به حالت بهینه برای برآورده کردن معادله بلمن است.

²⁸Deep Deterministic Policy Gradient (DDPG)

²⁹Off-Policy

³⁰Mean Squared Bellman Error

$$L(\phi, \mathcal{D}) = \mathbb{E}_{(s,a,r,s',d) \sim \mathcal{D}} \left[\left(Q_{\phi}(s, a) - \left(r + \gamma(1-d) \max_{a'} Q_{\phi}(s', a') \right) \right)^2 \right] \quad (19-3)$$

در الگوریتم DDPG دو ترفند برای عملکرد بهتر استفاده شده است که در ادامه به بررسی آن پرداخته شده است.

- بافرهای تکرار بازی

الگوریتم‌های یادگیری تقویتی جهت آموزش یک شبکه عصبی عمیق برای تقریب $Q^*(s, a)$ از بافرهای تکرار بازی^{۳۱} تجربه شده استفاده می‌کنند. این مجموعه \mathcal{D} شامل تجربیات قبلی عامل است. برای داشتن رفتار پایدار در الگوریتم، بافر تکرار بازی باید به اندازه کافی بزرگ باشد تا شامل یک دامنه گسترده از تجربیات شود. انتخاب داده‌های بافر به دقت انجام شده است چرا که اگر فقط از داده‌های بسیار جدید استفاده شود، بیش‌برازش^{۳۲} رخ می‌دهد و اگر از تجربه بیش از حد استفاده شود، ممکن است فرآیند یادگیری کند شود.

- شبکه‌های هدف

الگوریتم‌های یادگیری Q از شبکه‌های هدف استفاده می‌کنند. اصطلاح زیر به عنوان هدف شناخته می‌شود.

$$r + \gamma(1-d) \max_{a'} Q_{\phi}(s', a') \quad (20-3)$$

در هنگام کمینه کردن تابع خطای میانگین مربعات بلمن، سعی شده است تا تابع Q شبیه‌تر به هدف یعنی رابطه (۲۰-۳) شود. اما مشکل این است که هدف بستگی به پارامترهای در حال آموزش ϕ دارد. این باعث ایجاد ناپایداری در کمینه کردن تابع خطای میانگین مربعات بلمن می‌شود. راه حل آن استفاده از یک مجموعه پارامترهایی است که با تأخیر زمانی به ϕ نزدیک می‌شوند. به عبارت دیگر، یک شبکه دوم ایجاد می‌شود که به آن شبکه هدف گفته می‌شود. شبکه هدف پارامترهای شبکه اول را با تأخیر دنبال می‌کند. پارامترهای شبکه هدف با نشان ϕ_{targ} نشان داده می‌شوند. در الگوریتم DDPG، شبکه هدف در هر به‌روزرسانی شبکه اصلی، با میانگین‌گیری پولیاک^{۳۳} به صورت زیر به‌روزرسانی می‌شود.

$$\phi_{\text{targ}} \leftarrow \rho \phi_{\text{targ}} + (1 - \rho) \phi \quad (21-3)$$

در رابطه بالا ρ یک ابرپارامتر^{۳۴} است که بین صفر و یک انتخاب می‌شود. در این پژوهش این مقدار نزدیک به یک در نظر گرفته شده است.

³¹Replay Buffers

³²Overfit

³³Polyak Averaging

³⁴Hyperparameter

الگوریتم DDPG نیاز به یک شبکه سیاست هدف ($\mu_{\theta_{\text{targ}}}$) برای محاسبه عمل‌هایی که به‌طور تقریبی بیشینه $Q_{\phi_{\text{targ}}}$ را حاصل کند، را دارد. برای رسیدن به این شبکه سیاست هدف از همان روشی که تابع Q به دست می‌آید یعنی با میانگین‌گیری پولیاک از پارامترهای سیاست در طول زمان آموزش استفاده می‌شود.

با در نظر گرفتن موارد اشاره‌شده، یادگیری Q در DDPG با کمینه‌کردن تابع خطای میانگین مربعات بلمن (MSBE) یعنی معادله (۲۲-۳) با استفاده از کاهش گرادیان تصادفی^{۳۵} انجام می‌شود.

$$L(\phi, \mathcal{D}) = \mathbb{E}_{(s,a,r,s',d) \sim \mathcal{D}} \left[\left(Q_{\phi}(s, a) - (r + \gamma(1-d)Q_{\phi_{\text{targ}}}(s', \mu_{\theta_{\text{targ}}}(s'))) \right)^2 \right] \quad (22-3)$$

۲-۲-۳ سیاست در DDPG

در این بخش یک سیاست تعیین‌شده $\mu_{\theta}(s)$ یاد گرفته می‌شود تا عملی را انجام می‌دهد که بیشینه $Q_{\phi}(s, a)$ رخ دهد. از آنجا که فضای عمل پیوسته است و فرض شده‌است که تابع Q نسبت به عمل مشتق‌پذیر است، رابطه زیر با استفاده از صعود گرادیان^{۳۶} (تنها نسبت به پارامترهای سیاست) بیشینه می‌شود.

$$\max_{\theta} \mathbb{E}_{s \sim \mathcal{D}} [Q_{\phi}(s, \mu_{\theta}(s))] \quad (23-3)$$

۳-۲-۳ اکتشاف و بهره‌برداری در DDPG

برای بهبود اکتشاف^{۳۷} در سیاست‌های DDPG، در زمان آموزش نویز به عمل‌ها اضافه می‌شود. نویسندگان مقاله DDPG [۲۶] توصیه کرده‌اند که نویز OU^{۳۸} با هم‌بندی زمانی^{۳۹} اضافه شود. در زمان بهره‌برداری^{۴۰} سیاست، از آنچه یاد گرفته است، نویز به عمل‌ها اضافه نمی‌شود.

۴-۲-۳ شبکه‌کد DDPG

در این بخش، شبکه‌کد الگوریتم DDPG پیاده‌سازی شده آورده شده‌است. در این پژوهش الگوریتم ۱ در محیط پایتون با استفاده از کتابخانه TensorFlow [۲۷] پیاده‌سازی شده‌است.

³⁵Stochastic Gradient Descent

³⁶Gradient Ascent

³⁷Exploration

³⁸Ornstein-Uhlenbeck

³⁹Time-Correlated

⁴⁰Exploitation

ورودی: پارامترهای اولیه سیاست (θ) ، پارامترهای تابع $Q(\phi)$ ، بافر تکرار بازی خالی (\mathcal{D})

۱: پارامترهای هدف را برابر با پارامترهای اصلی قرار دهید $\phi_{\text{targ}} \leftarrow \phi, \theta_{\text{targ}} \leftarrow \theta$

۲: تا وقتی همگرایی رخ دهد:

۳: وضعیت s را مشاهده کرده و عمل $a = \text{clip}(\mu_{\theta}(s) + \epsilon, a_{\text{Low}}, a_{\text{High}})$ را انتخاب کنید به طوری که $\epsilon \sim \mathcal{N}$ است.

۴: عمل a را در محیط اجرا کنید.

۵: وضعیت بعدی s' ، پاداش r و سیگنال پایان d را مشاهده کنید تا نشان دهد آیا s' پایانی است یا خیر.

۶: اگر s' پایانی است، وضعیت محیط را بازنشانی کنید.

۷: اگر زمان بهروزرسانی فرا رسیده است:

۸: به ازای هر تعداد بهروزرسانی:

۹: یک دسته تصادفی گذر از یک حالت به حالت دیگر، $B = \{(s, a, r, s', d)\}$ ، از \mathcal{D} نمونه‌گیری شود.

۱۰: هدف را محاسبه کنید:

$$y(r, s', d) = r + \gamma(1 - d)Q_{\phi_{\text{targ}}}(s', \mu_{\theta_{\text{targ}}}(s'))$$

۱۱: تابع Q را با یک مرحله از نزول گرادیان با استفاده از رابطه زیر بهروزرسانی کنید:

$$\nabla_{\phi} \frac{1}{|B|} \sum_{(s, a, r, s', d) \in B} (Q_{\phi}(s, a) - y(r, s', d))^2$$

۱۲: سیاست را با یک مرحله از صعود گرادیان با استفاده از رابطه زیر بهروزرسانی کنید:

$$\nabla_{\theta} \frac{1}{|B|} \sum_{s \in B} Q_{\phi}(s, \mu_{\theta}(s))$$

۱۳: شبکه‌های هدف را با استفاده از معادلات زیر بهروزرسانی کنید:

$$\phi_{\text{targ}} \leftarrow \rho \phi_{\text{targ}} + (1 - \rho) \phi$$

$$\theta_{\text{targ}} \leftarrow \rho \theta_{\text{targ}} + (1 - \rho) \theta$$

۳-۳ عامل گرادیان سیاست عمیق قطعی تاخیری دوگانه

عامل گرادیان سیاست عمیق قطعی تاخیری دوگانه^{۴۱} یکی از الگوریتم‌های یادگیری تقویتی است که برای حل مسائل کنترل در محیط‌های پیوسته طراحی شده است. این الگوریتم بر اساس الگوریتم DDPG توسعه یافته و با استفاده از تکنیک‌های مختلف، پایداری و کارایی یادگیری را بهبود می‌بخشد. در حالی که DDPG گاهی اوقات می‌تواند عملکرد بسیار خوبی داشته باشد، اما اغلب نسبت به ابرپارامترها و سایر انواع تنظیمات یادگیری حساس است. یک حالت رایج شکست عامل DDPG در یادگیری این است که تابع Q یادگرفته شده شروع به بیش‌برآورد مقادیر Q می‌کند که منجر به واگرایی سیاست می‌شود. واگرایی به این دلیل رخ می‌دهد که در فرآیند یادگیری سیاست از تخمین تابع Q استفاده می‌شود که افزایش خطای تابع Q منجر به ناپایداری در یادگیری سیاست می‌شود.

الگوریتم TD3 (Twin Delayed DDPG) از دو ترفند زیر جهت بهبود مشکلات اشاره شده استفاده می‌کند.

- یادگیری دوگانه‌ی محدود شده^{۴۲}: الگوریتم TD3 به جای یک تابع Q ، دو تابع Q_{ϕ_1} و Q_{ϕ_2} را یاد می‌گیرد (از این رو دوگانه^{۴۳} نامیده می‌شود) و از کوچک‌ترین مقدار این دو Q_{ϕ_1} و Q_{ϕ_2} در تابع بلمن استفاده می‌شود. نحوه محاسبه هدف بر اساس دو تابع Q اشاره شده در رابطه (۲۴-۳) آورده شده است.

$$y(r, s', d) = r + \gamma(1 - d) \min_{i=1,2} Q_{\phi_i, \text{targ}}(s', a'(s')) \quad (24-3)$$

سپس، در هر دو تابع Q_{ϕ_1} و Q_{ϕ_2} یادگیری انجام می‌شود.

$$L(\phi_1, \mathcal{D}) = \mathbb{E}_{(s,a,r,s',d) \sim \mathcal{D}} \left(Q_{\phi_1}(s, a) - y(r, s', d) \right)^2 \quad (25-3)$$

$$L(\phi_2, \mathcal{D}) = \mathbb{E}_{(s,a,r,s',d) \sim \mathcal{D}} \left(Q_{\phi_2}(s, a) - y(r, s', d) \right)^2 \quad (26-3)$$

- به‌روزرسانی‌های تاخیری سیاست^{۴۴}: الگوریتم TD3 سیاست را با تاخیر بیشتری نسبت به تابع Q به‌روزرسانی می‌کند. در مرجع [۲۸] توصیه شده است که برای هر دو به‌روزرسانی تابع Q ، یک به‌روزرسانی سیاست انجام شود.

⁴¹Twin Delayed Deep Deterministic Policy Gradient (TD3)

⁴²Clipped Double-Q Learning

⁴³twin

⁴⁴Delayed Policy Updates

این دو ترفند منجر به بهبود قابل توجه عملکرد TD3 نسبت به DDPG پایه می‌شوند. در نهایت سیاست با پیشنهاد کردن Q_{ϕ_1} آموخته می‌شود:

$$\max_{\theta} E_{s \sim \mathcal{D}} [Q_{\phi_1}(s, \mu_{\theta}(s))] \quad (27-3)$$

۱-۳-۳ اکتشاف و بهره‌برداری در TD3

الگوریتم TD3 یک سیاست قطعی را به صورت غیرسیاست محور آموزش می‌دهد. از آنجایی که سیاست قطعی است، در ابتدا عامل تنوع کافی از اعمال را برای یافتن روش‌های مفید امتحان نمی‌کند. برای بهبود اکتشاف سیاست‌های TD3، در زمان آموزش نویز به عمل‌ها اضافه می‌شود. در این پژوهش، نویز گاوسی با میانگین صفر بدون هم‌بندی زمانی اعمال شده‌است. شدت نویز جهت بهره‌برداری بهتر در طول زمان کاهش می‌یابد.

۲-۳-۳ شبه‌کد TD3

در این بخش الگوریتم TD3 پیاده‌سازی شده آورده شده‌است. در این پژوهش الگوریتم ۴ در محیط پایتون با استفاده از کتابخانه PyTorch [۲۹] پیاده‌سازی شده‌است.

الگوریتم ۲ عامل گرادیان سیاست عمیق قطعی تاخیری دوگانه

ورودی: پارامترهای اولیه سیاست (θ) ، پارامترهای تابع Q (ϕ_1, ϕ_2) ، بافر بازی خالی (\mathcal{D})

۱: پارامترهای هدف را برابر با پارامترهای اصلی قرار دهید $\phi_{\text{targ},2} \leftarrow \phi_2, \phi_{\text{targ},1} \leftarrow \phi_1, \theta_{\text{targ}} \leftarrow \theta$

۲: تا وقتی همگرایی رخ دهد:

۳: وضعیت (s) را مشاهده کرده و عمل $a = \text{clip}(\mu_\theta(s) + \epsilon, a_{\text{Low}}, a_{\text{High}})$ را انتخاب کنید، به طوری که $\epsilon \sim \mathcal{N}$ است.

۴: عمل a را در محیط اجرا کنید.

۵: وضعیت بعدی s' ، پاداش r و سیگنال پایان d را مشاهده کنید تا نشان دهد آیا s' پایانی است یا خیر.

۶: اگر s' پایانی است، وضعیت محیط را بازنشانی کنید.

۷: اگر زمان به روزرسانی فرا رسیده است:

۸: به ازای j در هر تعداد به روزرسانی:

۹: یک دسته تصادفی گذر از یک حالت به حالت دیگر، $B = \{(s, a, r, s', d)\}$ ، از \mathcal{D} نمونه‌گیری شود.

۱۰: هدف را محاسبه کنید:

$$y(r, s', d) = r + \gamma(1 - d) \min_{i=1,2} Q_{\phi_{\text{targ},i}}(s', a'(s'))$$

۱۱: تابع Q را با یک مرحله از نزول گرادیان با استفاده از رابطه زیر به روزرسانی کنید:

$$\nabla_{\phi_i} \frac{1}{|B|} \sum_{(s,a,r,s',d) \in B} (Q_{\phi_i}(s, a) - y(r, s', d))^2 \quad \text{for } i = 1, 2$$

۱۲: اگر باقیمانده j بر تاخیر سیاست برابر ۰ باشد:

۱۳: سیاست را با یک مرحله از صعود گرادیان با استفاده از رابطه زیر به روزرسانی کنید:

$$\nabla_{\theta} \frac{1}{|B|} \sum_{s \in B} Q_{\phi_1}(s, \mu_\theta(s))$$

۱۴: شبکه‌های هدف را با استفاده از معادلات زیر به روزرسانی کنید:

$$\phi_{\text{targ},i} \leftarrow \rho \phi_{\text{targ},i} + (1 - \rho) \phi_i \quad \text{for } i = 1, 2$$

$$\theta_{\text{targ}} \leftarrow \rho \theta_{\text{targ}} + (1 - \rho) \theta$$

۴-۳ عامل عملگر نقاد نرم

عملگر نقاد نرم^{۴۵} الگوریتمی است که یک سیاست تصادفی را به صورت غیرسیاست محور بهینه می‌کند و پلی بین بهینه‌سازی سیاست تصادفی و رویکردهای غیرسیاست محور مانند DDPG ایجاد می‌کند. این الگوریتم جانشین مستقیم TD3 نیست (زیرا تقریباً همزمان منتشر شده است)؛ اما، ترفند یادگیری دوگانه محدود شده را در خود جای داده است و به دلیل سیاست تصادفی SAC، از روشی به نام صاف کردن سیاست هدف^{۴۶} استفاده شده است. یکی از ویژگی‌های اصلی SAC، تنظیم آنتروپی است. آنتروپی معیاری از تصادفی بودن انتخاب عمل در سیاست است. آموزش سیاست در جهت تعادل بهینه بین آنتروپی و بیشینه‌سازی بازده مورد انتظار است. این شرایط ارتباط نزدیکی با تعادل اکتشاف-بهره‌برداری دارد. افزایش آنتروپی منجر به اکتشاف بیشتر می‌شود که می‌تواند یادگیری را در مراحل بعدی تسریع کند. همچنین، می‌تواند از همگرایی زودهنگام سیاست به یک بهینه محلی بد جلوگیری کند. برای توضیح SAC، ابتدا باید به بررسی یادگیری تقویتی تنظیم شده با آنتروپی^{۴۷} پرداخته شود. در RL تنظیم شده با آنتروپی، روابط تابع ارزش کمی متفاوت است.

۱-۴-۳ یادگیری تقویتی تنظیم شده با آنتروپی

آنتروپی معیاری برای سنجش میزان عدم قطعیت یا تصادفی بودن یک متغیر تصادفی یا توزیع احتمال آن است. به عبارت دقیق‌تر، آنتروپی برای یک توزیع احتمال، میانگین اطلاعات حاصل از نمونه‌برداری از آن توزیع را اندازه‌گیری می‌کند. در زمینه یادگیری تقویتی، تنظیم با آنتروپی تکنیکی است که با افزودن یک ترم متناسب با آنتروپی سیاست به تابع هدف، عامل را تشویق به اکتشاف بیشتر و اتخاذ سیاست‌های تصادفی‌تر می‌کند. این امر می‌تواند به بهبود پایداری فرآیند یادگیری و جلوگیری از همگرایی زودهنگام به بهینه‌های محلی کمک کند. فرض کنید X یک متغیر تصادفی پیوسته با تابع چگالی احتمال $p(x)$ باشد. آنتروپی $H(X)$ این متغیر تصادفی به صورت امید ریاضی لگاریتم منفی چگالی احتمال آن تعریف می‌شود:

$$H(X) = \mathbb{E}_{x \sim p} [-\log p(x)] \quad (28-3)$$

۲-۴-۳ سیاست در SAC

در یادگیری تقویتی تنظیم شده با آنتروپی، عامل در هر مرحله زمانی متناسب با آنتروپی سیاست در آن مرحله زمانی پاداش دریافت می‌کند. بر اساس توضیحات اشاره شده روابط یادگیری تقویتی به صورت زیر می‌شود.

⁴⁵Soft Actor Critic (SAC)

⁴⁶Target Policy Smoothing

⁴⁷Entropy-Regularized Reinforcement Learning

$$\pi^* = \arg \max_{\pi} \mathbb{E}_{\tau \sim \pi} \sum_{t=0}^{\infty} \gamma^t \left(R(s_t, a_t, s_{t+1}) + \alpha H(\pi(\cdot|s_t)) \right) \quad (29-3)$$

که در آن $(\alpha > 0)$ ضریب مبادله^{۴۸} است.

۳-۴-۳ تابع ارزش در SAC

اکنون می‌توان تابع ارزش کمی متفاوت را بر اساس این مفهوم تعریف کرد. V^π به گونه‌ای تغییر می‌کند که پاداش‌های آنتروپی را از هر مرحله زمانی شامل می‌شود.

$$V^\pi(s) = \mathbb{E}_{\tau \sim \pi} \left[\sum_{t=0}^{\infty} \gamma^t \left(R(s_t, a_t, s_{t+1}) + \alpha H(\pi(\cdot|s_t)) \right) \middle| s_0 = s \right] \quad (30-3)$$

۴-۴-۳ تابع Q در SAC

تابع Q^π به گونه‌ای تغییر می‌کند که پاداش‌های آنتروپی را از هر مرحله زمانی به جز مرحله اول شامل می‌شود.

$$Q^\pi(s, a) = \mathbb{E}_{\tau \sim \pi} \left[\sum_{t=0}^{\infty} \gamma^t R(s_t, a_t, s_{t+1}) + \alpha \sum_{t=1}^{\infty} \gamma^t H(\pi(\cdot|s_t)) \middle| s_0 = s, a_0 = a \right] \quad (31-3)$$

با این تعاریف رابطه V^π و Q^π به صورت زیر است.

$$V^\pi(s) = \mathbb{E}_{a \sim \pi} [Q^\pi(s, a)] + \alpha H(\pi(\cdot|s)) \quad (32-3)$$

۵-۴-۳ معادله بلمن در SAC

معادله بلمن در حالت تنظیم‌شده با آنتروپی به صورت زیر ارائه می‌شود.

$$Q^\pi(s, a) = \mathbb{E}_{\substack{s' \sim P \\ a' \sim \pi}} [R(s, a, s') + \gamma (Q^\pi(s', a') + \alpha H(\pi(\cdot|s')))] \quad (33-3)$$

$$= \mathbb{E}_{s' \sim P} [R(s, a, s') + \gamma V^\pi(s')] \quad (34-3)$$

⁴⁸Trade-Off

۶-۴-۳ یادگیری Q

با در نظر گرفتن موارد اشاره شده، یادگیری Q در SAC با کمینه کردن تابع خطای میانگین مربعات بلمن (MSBE) یعنی معادله (۳۵-۳) با استفاده از کاهش گرادیان انجام می شود.

$$L(\phi_i, \mathcal{D}) = \mathbb{E}_{(s,a,r,s',d) \sim \mathcal{D}} \left[\left(Q_{\phi_i}(s, a) - y(r, s', d) \right)^2 \right] \quad (۳۵-۳)$$

در معادله (۳۵-۳) تابع هدف برای روش یادگیری تقویتی SAC به صورت زیر تعریف می شود.

$$y(r, s', d) = r + \gamma(1 - d) \left(\min_{j=1,2} Q_{\phi_{\text{targ},j}}(s', \tilde{a}') - \alpha \log \pi_{\theta}(\tilde{a}'|s') \right), \quad \tilde{a}' \sim \pi_{\theta}(\cdot|s') \quad (۳۶-۳)$$

نماد عمل بعدی را به جای a' به \tilde{a}' تغییر داده شده تا مشخص شود که عمل های بعدی باید آخرین سیاست نمونه برداری شوند در حالی که r و s باید از بافر تکرار بازی آمده باشند.

۷-۴-۳ سیاست در SAC

سیاست باید در هر وضعیت برای به حداکثر رساندن بازگشت مورد انتظار آینده به همراه آنتروپی مورد انتظار آینده عمل کند. یعنی باید $V^{\pi}(s)$ را به حداکثر برساند، بسط تابع ارزش در ادامه آمده است.

$$V^{\pi}(s) = \mathbb{E}_{a \sim \pi} [Q^{\pi}(s, a)] + \alpha H(\pi(\cdot|s)) \quad (۳۷-۳)$$

$$= \mathbb{E}_{a \sim \pi} [Q^{\pi}(s, a) - \alpha \log \pi(a|s)] \quad (۳۸-۳)$$

روش بهینه سازی سیاست از ترفند پارامترسازی مجدد^{۴۹} استفاده می کند، که در آن نمونه ای از $\pi_{\theta}(\cdot|s)$ با محاسبه یک تابع قطعی از وضعیت، پارامترهای سیاست و نویز مستقل استخراج می شود. در این پژوهش مانند نویسندگان مقاله SAC [۳۰]، از یک سیاست گاوسی فشرده^{۵۰} استفاده شده است. بر اساس این روش نمونه ها مطابق با رابطه زیر بدست می آیند:

$$\tilde{a}_{\theta}(s, \xi) = \tanh(\mu_{\theta}(s) + \sigma_{\theta}(s) \odot \xi), \quad \xi \sim \mathcal{N}(0, I) \quad (۳۹-۳)$$

تابع \tanh در سیاست SAC تضمین می کند که اعمال در یک محدوده متناهی محدود شوند. این مورد در سیاست های VPG، TRPO و PPO وجود ندارد. همچنین اعمال این تابع توزیع را از حالت گاوسی تغییر می دهد.

⁴⁹Reparameterization

⁵⁰Squashed Gaussian Policy

در الگوریتم SAC با استفاده از ترفند پارامتری‌سازی مجدد، عمل‌ها از یک توزیع نرمال به‌وسیله نویز تصادفی تولید شده و به این ترتیب امکان محاسبه مشتق‌ها به‌طور مستقیم از طریق تابع توزیع فراهم می‌شود، که باعث ثبات و کارایی بیشتر در آموزش می‌شود. اما در حالت بدون پارامتری‌سازی مجدد، عمل‌ها مستقیماً از توزیع سیاست نمونه‌برداری می‌شوند و محاسبه گرادیان نیازمند استفاده از ترفند نسبت احتمال^{۵۱} است که معمولاً باعث افزایش واریانس و ناپایداری در آموزش می‌شود.

$$\mathbb{E}_{a \sim \pi_\theta} [Q^{\pi_\theta}(s, a) - \alpha \log \pi_\theta(a|s)] = \mathbb{E}_{\xi \sim \mathcal{N}} [Q^{\pi_\theta}(s, \tilde{a}_\theta(s, \xi)) - \alpha \log \pi_\theta(\tilde{a}_\theta(s, \xi)|s)] \quad (۴۰-۳)$$

برای به‌دست آوردن تابع هزینه سیاست، گام نهایی این است که باید Q^{π_θ} را با یکی از تخمین‌زننده‌های تابع خود جایگزین کنیم. برخلاف TD3 که از Q_{ϕ_1} (فقط اولین تخمین‌زننده Q) استفاده می‌کند، SAC از $\min_{j=1,2} Q_{\phi_j}$ (کمینه‌ی دو تخمین‌زننده Q) استفاده می‌کند. بنابراین، سیاست طبق رابطه زیر بهینه‌سازی می‌شود:

$$\max_{\theta} \mathbb{E}_{s \sim \mathcal{D}} \left[\min_{j=1,2} Q_{\phi_j}(s, \tilde{a}_\theta(s, \xi)) - \alpha \log \pi_\theta(\tilde{a}_\theta(s, \xi)|s) \right] \quad (۴۱-۳)$$

که تقریباً مشابه بهینه‌سازی سیاست در DDPG و TD3 است، به جز ترفند min-double-Q، تصادفی بودن و عبارت آنتروپی.

۸-۴-۳ اکتشاف و بهره‌برداری در SAC

الگوریتم SAC یک سیاست تصادفی با تنظیم‌سازی آنتروپی آموزش می‌دهد و به صورت سیاست محور به اکتشاف می‌پردازد. ضریب تنظیم آنتروپی α به طور صریح تعادل بین اکتشاف و بهره‌برداری را کنترل می‌کند، به‌طوری‌که مقادیر بالاتر α به اکتشاف بیشتر و مقادیر پایین‌تر α به بهره‌برداری بیشتر منجر می‌شود. مقدار بهینه α (که به یادگیری پایدارتر و پاداش بالاتر منجر می‌شود) ممکن است در محیط‌های مختلف متفاوت باشد و نیاز به تنظیم دقیق داشته باشد. در زمان آزمایش، برای ارزیابی میزان بهره‌برداری سیاست از آنچه یاد گرفته است، تصادفی بودن را حذف کرده و از عمل میانگین به جای نمونه‌برداری از توزیع استفاده می‌کنیم. این روش معمولاً عملکرد را نسبت به سیاست تصادفی بهبود می‌بخشد.

⁵¹Likelihood Ratio Trick

۳-۴-۹ شبکه‌کد SAC

در این بخش الگوریتم SAC پیاده‌سازی شده آورده شده‌است. در این پژوهش الگوریتم ۳ در محیط پایتون با استفاده از کتابخانه PyTorch [۲۹] پیاده‌سازی شده است.

الگوریتم ۳ عامل عملگرد نقاد نرم

ورودی: پارامترهای اولیه سیاست (θ) ، پارامترهای تابع Q (ϕ_1, ϕ_2) ، بافر بازی خالی (\mathcal{D})

۱: پارامترهای هدف را برابر با پارامترهای اصلی قرار دهید $\theta_{\text{targ}} \leftarrow \theta$ ، $\phi_{\text{targ},1} \leftarrow \phi_1$ ، $\phi_{\text{targ},2} \leftarrow \phi_2$

۲: تا وقتی همگرایی رخ دهد:

۳: وضعیت (s) را مشاهده کرده و عمل $a \sim \pi_\theta(\cdot|s)$ را انتخاب کنید.

۴: عمل a را در محیط اجرا کنید.

۵: وضعیت بعدی s' ، پاداش r و سیگنال پایان d را مشاهده کنید تا نشان دهد آیا s' پایانی است یا

خیر.

۶: اگر s' پایانی است، وضعیت محیط را بازنشانی کنید.

۷: اگر زمان به‌روزرسانی فرا رسیده است:

۸: به ازای j در هر تعداد به‌روزرسانی:

۹: یک دسته تصادفی گذر از یک حالت به حالت دیگر، $B = \{(s, a, r, s', d)\}$ ، از \mathcal{D}

نمونه‌گیری شود.

۱۰: هدف را محاسبه کنید:

$$y(r, s', d) = r + \gamma(1 - d) \left(\min_{i=1,2} Q_{\phi_{\text{targ},i}}(s', \tilde{a}') - \alpha \log \pi_\theta(\tilde{a}'|s') \right), \quad \tilde{a}' \sim \pi_\theta(\cdot|s')$$

۱۱: تابع Q را با یک مرحله از نزول گرادیان با استفاده از رابطه زیر به‌روزرسانی کنید:

$$\nabla_{\phi_i} \frac{1}{|B|} \sum_{(s,a,r,s',d) \in B} (Q_{\phi_i}(s, a) - y(r, s', d))^2 \quad \text{for } i = 1, 2$$

۱۲: سیاست را با یک مرحله از صعود گرادیان با استفاده از رابطه زیر به‌روزرسانی کنید:

$$\nabla_\theta \frac{1}{|B|} \sum_{s \in B} \left(\min_{i=1,2} Q_{\phi_i}(s, \tilde{a}_\theta(s)) - \alpha \log \pi_\theta(\tilde{a}_\theta(s)|s) \right)$$

۱۳: شبکه‌های هدف را با استفاده از معادلات زیر به‌روزرسانی کنید:

$$\phi_{\text{targ},i} \leftarrow \rho \phi_{\text{targ},i} + (1 - \rho) \phi_i \quad \text{for } i = 1, 2$$

۳-۵ عامل بهینه‌سازی سیاست مجاور

الگوریتم بهینه‌سازی سیاست مجاور^{۵۲} یک الگوریتم بهینه‌سازی سیاست مبتنی بر گرادینان است که برای حل مسائل کنترل مسئله‌های یادگیری تقویتی استفاده می‌شود. این الگوریتم از الگوریتم TRPO^{۵۳} الهام گرفته شده است و با اعمال تغییراتی بر روی آن، سرعت و کارایی آن را افزایش داده است. در این بخش به بررسی این الگوریتم و نحوه عملکرد آن می‌پردازیم. الگوریتم PPO همانند سایر الگوریتم‌های یادگیری تقویتی، به دنبال یافتن بهترین گام ممکن برای بهبود عملکرد سیاست با استفاده از داده‌های موجود است. این الگوریتم تلاش می‌کند تا از گام‌های بزرگ که می‌توانند منجر به افت ناگهانی عملکرد شوند، اجتناب کند. برخلاف روش‌های پیچیده‌تر مرتبه دوم مانند TRPO، PPO از مجموعه‌ای از روش‌های مرتبه اول ساده‌تر برای حفظ نزدیکی سیاست‌های جدید به سیاست‌های قبلی استفاده می‌کند. این سادگی در پیاده‌سازی، PPO را به روشی کارآمدتر تبدیل می‌کند، در حالی که از نظر تجربی نشان داده شده است که عملکردی حداقل به اندازه TRPO دارد. از جمله ویژگی‌های مهم این الگوریتم می‌توان به سیاست محور بودن آن اشاره کرد. این الگوریتم برای عامل‌های یادگیری تقویتی که سیاست‌های پیوسته و گسسته دارند، مناسب است.

الگوریتم PPO دارای دو گونه اصلی PPO-Clip و PPO-Penalty است. در ادامه به بررسی هر یک از این دو گونه پرداخته شده است.

- **روش PPO-Penalty:** روش PPO-Penalty به دنبال حل تقریبی و به‌روزرسانی با محدودیت واگرایی کولباک-لیبلر^{۵۴} است، مشابه روشی که در الگوریتم TRPO استفاده شده است. با این حال، به جای اعمال یک محدودیت سخت^{۵۵}، PPO-Penalty واگرایی KL را در تابع هدف جریمه می‌کند. این جریمه به طور خودکار در طول آموزش تنظیم می‌شود تا از افت ناگهانی عملکرد جلوگیری کند.

- **روش PPO-Clip:** در این روش، هیچ عبارت واگرایی KL در تابع هدف وجود ندارد و هیچ محدودیتی اعمال نمی‌شود. در عوض، PPO-Clip از یک عملیات بریدن^{۵۶} خاص در تابع هدف استفاده می‌کند تا انگیزه سیاست جدید برای دور شدن از سیاست قبلی را از بین ببرد.

در این پژوهش از روش PPO-Clip برای آموزش عامل‌های یادگیری تقویتی استفاده شده است.

⁵²Proximal Policy Optimization (PPO)

⁵³Trust Region Policy Optimization

⁵⁴Kullback-Leibler (KL) Divergence

⁵⁵Hard Constraint

⁵⁶Clipping

۳-۵-۱ سیاست در الگوریتم PPO

تابع سیاست در الگوریتم PPO به صورت یک شبکه عصبی پیاده‌سازی شده‌است. این شبکه عصبی ورودی‌های محیط را دریافت کرده و اقدامی را که باید عامل انجام دهد را تولید می‌کند. این شبکه عصبی می‌تواند شامل چندین لایه پنهان با توابع فعال‌سازی مختلف باشد. در این پژوهش از یک شبکه عصبی با سه لایه پنهان و تابع فعال‌سازی ReLu استفاده شده‌است. تابع سیاست در الگوریتم PPO به صورت زیر به‌روزرسانی می‌شود:

$$\theta_{k+1} = \arg \max_{\theta} E_{s,a \sim \pi_{\theta_k}} [L(s, a, \theta_k, \theta)] \quad (۴۲-۳)$$

در این پژوهش برای به حداکثر رساندن تابع هدف، چندین گام بهینه‌سازی گرادیان کاهشی تصادفی^{۵۷} اجرا شده‌است. در معادله بالا L به‌صورت زیر تعریف شده‌است:

$$L(s, a, \theta_k, \theta) = \min \left(\frac{\pi_{\theta}(a|s)}{\pi_{\theta_k}(a|s)} A^{\pi_{\theta_k}}(s, a), \text{clip} \left(\frac{\pi_{\theta}(a|s)}{\pi_{\theta_k}(a|s)}, 1 - \epsilon, 1 + \epsilon \right) A^{\pi_{\theta_k}}(s, a) \right) \quad (۴۳-۳)$$

که در آن ϵ یک فرایامتر است که مقدار آن معمولاً کوچک است. این فرایامتر مشخص می‌کند که چقدر اندازه گام بهینه‌سازی باید محدود شود. در این پژوهش مقدار $\epsilon = 0.2$ انتخاب شده‌است. جهت سادگی در پیاده‌سازی معادله (۴۳-۳) به معادله تغییر داده شده‌است.

$$L(s, a, \theta_k, \theta) = \min \left(\frac{\pi_{\theta}(a|s)}{\pi_{\theta_k}(a|s)} A^{\pi_{\theta_k}}(s, a), g(\epsilon, A^{\pi_{\theta_k}}(s, a)) \right) \quad (۴۴-۳)$$

که تابع g به صورت زیر تعریف شده‌است.

$$g(\epsilon, A) = \begin{cases} (1 + \epsilon)A & A \geq 0 \\ (1 - \epsilon)A & A < 0 \end{cases} \quad (۴۵-۳)$$

در حالی که این نوع محدود کردن (PPO-Clip) تا حد زیادی به اطمینان از به‌روزرسانی‌های معقول سیاست کمک می‌کند، همچنان ممکن است با سیاست به‌دست آید که بیش از حد از سیاست قدیمی دور باشد. برای جلوگیری از این امر، پیاده‌سازی‌های مختلف PPO از مجموعه‌ای از ترفندها استفاده می‌کنند. در پیاده‌سازی این پژوهش، از روشی ساده به نام توقف زودهنگام^{۵۸} استفاده شده‌است. اگر میانگین واگرایی کولباک-لیبلر (KL) خط‌مشی جدید از خط‌مشی قدیمی از یک آستانه فراتر رود، گام‌های گرادیان (بهینه‌سازی) را متوقف می‌شوند.

^{۵۷}Stochastic Gradient Descent (SGD)

^{۵۸}Early Stopping

۳-۵-۲ اکتشاف و بهره‌برداری در PPO

الگوریتم PPO از یک سیاست تصادفی به صورت سیاست‌محور برای آموزش استفاده می‌کند. این به این معنی است که اکتشاف محیط با نمونه‌گیری عمل‌ها بر اساس آخرین نسخه از این سیاست تصادفی انجام می‌شود. میزان تصادفی بودن انتخاب عمل به شرایط اولیه و فرآیند آموزش بستگی دارد.

در طول آموزش، سیاست به طور کلی به تدریج کمتر تصادفی می‌شود، زیرا قانون به‌روزرسانی آن را تشویق می‌کند تا از پاداش‌هایی که قبلاً پیدا کرده است، بهره‌برداری کند. البته این موضوع می‌تواند منجر به رسیدن سیاست به بهینه‌های محلی^{۵۹} شود.

۳-۵-۳ شبه‌کد PPO

در این بخش الگوریتم PPO پیاده‌سازی شده آورده شده است. در این پژوهش الگوریتم^۴ در محیط پایتون با استفاده از کتابخانه PyTorch [۲۹] پیاده‌سازی شده است.

⁵⁹Local Optima

الگوریتم ۴ بهینه‌سازی سیاست مجاور (PPO-Clip)

ورودی: پارامترهای اولیه سیاست (θ_0) ، پارامترهای تابع ارزش (ϕ_0)

۱: به ازای $k = 0, 1, 2, \dots$:

۲: مجموعه‌ای از مسیرها به نام $\mathcal{D}_k = \{\tau_i\}$ با اجرای سیاست $\pi_k = \pi(\theta_k)$ در محیط جمع‌آوری شود.

۳: پاداش‌های باقی‌مانده (\hat{R}_t) محاسبه شود.

۴: برآوردهای مزیت را محاسبه کنید، \hat{A}_t (با استفاده از هر روش تخمین مزیت) بر اساس تابع ارزش فعلی V_{ϕ_k} .

۵: سیاست را با به حداکثر رساندن تابع هدف PPO-Clip به‌روزرسانی کنید:

$$\theta_{k+1} = \arg \max_{\theta} \frac{1}{|\mathcal{D}_k|T} \sum_{\tau \in \mathcal{D}_k} \sum_{t=0}^T \min \left(\frac{\pi_{\theta}(a_t|s_t)}{\pi_{\theta_k}(a_t|s_t)} A^{\pi_{\theta_k}}(s_t, a_t), g(\epsilon, A^{\pi_{\theta_k}}(s_t, a_t)) \right)$$

معمولاً از طریق گرادیان افزایشی تصادفی Adam.

۶: برازش تابع ارزش با رگرسیون بر روی میانگین مربعات خطا:

$$\phi_{k+1} = \arg \min_{\phi} \frac{1}{|\mathcal{D}_k|T} \sum_{\tau \in \mathcal{D}_k} \sum_{t=0}^T \left(V_{\phi}(s_t) - \hat{R}_t \right)^2$$

معمولاً از طریق برخی از الگوریتم‌های کاهشی گرادیان.

فصل ۴

یادگیری تقویتی چند عاملی

کاربردهای پیچیده در یادگیری تقویتی نیازمند اضافه کردن چندین عامل^۱ برای انجام همزمان وظایف مختلف هستند. با این حال، افزایش تعداد عامل‌ها چالش‌هایی در مدیریت تعاملات میان آن‌ها به همراه دارد. در این فصل، بر اساس مسئله بهینه‌سازی برای هر عامل، مفهوم تعادل^۲ معرفی شده تا رفتارهای توزیعی چندعاملی را تنظیم کند. رابطه رقابت میان عامل‌ها در سناریوهای مختلف تحلیل شده و آن‌ها با الگوریتم‌های معمول یادگیری تقویتی چندعاملی ترکیب شده‌اند. بر اساس انواع تعاملات، یک چارچوب نظریه بازی برای مدل‌سازی عمومی در سناریوهای چندعاملی استفاده شده است. با تحلیل بهینه‌سازی و وضعیت تعادل برای هر بخش از چارچوب، سیاست بهینه یادگیری تقویتی چندعاملی برای هر عامل بررسی شده است.

۴-۱ تعاریف و مفاهیم اساسی

یادگیری تقویتی چندعاملی^۳ به بررسی چگونگی یادگیری و تصمیم‌گیری چندین عامل مستقل در یک محیط مشترک پرداخته می‌شود. برای تحلیل دقیق و درک بهتر این حوزه، اجزای اصلی آن شامل عامل، سیاست و مطلوبیت^۴ در نظر گرفته می‌شوند که در ادامه به صورت مختصر و منسجم تشریح می‌گردند.

- عامل: یک موجودیت مستقل به عنوان عامل تعریف می‌شود که به صورت خودمختار با محیط تعامل کرده و بر اساس مشاهدات رفتار سایر عامل‌ها، سیاست‌هایش انتخاب می‌گردند تا سود حداکثر یا ضرر حداقل حاصل شود. در سناریوهای مورد بررسی، چندین عامل به صورت مستقل عمل می‌کنند؛ اما اگر

¹Multi-Agent

²Equilibrium

³Multi-Agent Reinforcement Learning (MARL)

⁴Utility

تعداد عامل‌ها به یک کاهش یابد، MARL به یادگیری تقویتی معمولی تبدیل می‌شود.

- سیاست: برای هر عامل در MARL، سیاستی خاص در نظر گرفته می‌شود که به عنوان روشی برای انتخاب اقدامات بر اساس وضعیت محیط و رفتار سایر عامل‌ها تعریف می‌گردد. این سیاست‌ها با هدف به حداکثر رساندن سود و به حداقل رساندن هزینه طراحی شده و تحت تأثیر محیط و سیاست‌های دیگر عامل‌ها قرار می‌گیرند.

- مطلوبیت: مطلوبیت هر عامل بر اساس نیازها و وابستگی‌هایش به محیط و سایر عامل‌ها تعریف شده و به صورت سود منهای هزینه، با توجه به اهداف مختلف محاسبه می‌شود. در سناریوهای چندعاملی، از طریق یادگیری از محیط و تعامل با دیگران، مطلوبیت هر عامل بهینه می‌گردد.

در این چارچوب، برای هر عامل در MARL تابع مطلوبیت خاصی در نظر گرفته شده و بر اساس مشاهدات و تجربیات حاصل از تعاملات، یادگیری سیاست به صورت مستقل انجام می‌شود تا ارزش مطلوبیت به حداکثر برسد، بدون اینکه مستقیماً به مطلوبیت سایر عامل‌ها توجه شود. این فرآیند ممکن است به رقابت یا همکاری میان عامل‌ها منجر گردد. با توجه به پیچیدگی تعاملات میان چندین عامل، تحلیل نظریه بازی‌ها به عنوان ابزاری مؤثر برای تصمیم‌گیری در این حوزه به کار گرفته می‌شود. بسته به سناریوهای مختلف، این بازی‌ها در دسته‌بندی‌های متفاوتی قرار داده شده که در بخش‌های بعدی بررسی خواهند شد.

۲-۴ نظریه بازی‌ها

نظریه بازی‌ها شاخه‌ای از ریاضیات است که به مطالعه تصمیم‌گیری در موقعیت‌هایی می‌پردازد که نتیجه انتخاب‌های هر فرد به تصمیمات دیگران وابسته است. این نظریه چارچوبی برای تحلیل تعاملات میان بازیکنان ارائه می‌دهد و در حوزه‌های مختلفی مانند اقتصاد، علوم سیاسی، زیست‌شناسی و علوم کامپیوتر کاربرد دارد. در این فصل، دو مفهوم کلیدی نظریه بازی‌ها یعنی تعادل نش و بازی‌های مجموع صفر بررسی شده است.

۱-۲-۴ تعادل نش

تعادل نش^۵ یکی از بنیادی‌ترین مفاهیم در نظریه بازی‌ها است که توسط جان نش در سال ۱۹۵۰ معرفی شد. این مفهوم به مجموعه‌ای از بازی‌ها اشاره دارد که در آن هیچ بازیکنی نمی‌تواند با تغییر یک‌جانبه سیاست خود، سود بیشتری به دست آورد، به شرطی که سیاست‌های سایر بازیکنان ثابت بماند.

⁵Nash Equilibrium

- تعریف تعادل نش: فرض کنید یک بازی با n بازیکن داریم. هر بازیکن i دارای مجموعه سیاست‌های Π_i و تابع مطلوبیت $u_i : \Pi_1 \times \Pi_2 \times \dots \times \Pi_n \rightarrow \mathbb{R}$ است. یک مجموعه سیاست $\pi^* = (\pi_1^*, \pi_2^*, \dots, \pi_n^*)$ تعادل نش نامیده می‌شود اگر برای هر بازیکن i و هر سیاست $\pi_i \in \Pi_i$ در وضعیت s داشته باشیم:

$$u_i(\pi_i^*, \pi_{-i}^*, s) \geq u_i(\pi_i, \pi_{-i}^*, s) \quad (۱-۴)$$

در اینجا، π_{-i}^* نشان‌دهنده سیاست‌های همه بازیکنان به جز بازیکن i است. در ادامه پژوهش جهت استفاده از چارچوب نظریه بازی در یادگیری تقویتی تابع مطلوبیت به‌گونه‌ای تعریف شده است که برابر با تابع ارزش $u_i(\pi_i, \pi_{-i}, s) = V_i^{\pi_i, \pi_{-i}}(s)$ باشد.

- اهمیت تعادل نش: تعادل نش نقطه‌ای را در بازی مشخص می‌کند که هر بازیکن بهترین پاسخ را نسبت به انتخاب‌های دیگران ارائه داده است. این مفهوم به‌ویژه در بازی‌های غیرهمکارانه، به‌عنوان پیش‌بینی رفتار منطقی بازیکنان استفاده می‌شود و در زمینه‌هایی مانند یادگیری تقویتی چند عامله کاربرد گسترده‌ای دارد.

۲-۲-۴ بازی مجموع صفر

بازی‌های مجموع صفر^۶ دسته‌ای از بازی‌ها هستند که در آن‌ها تابع ارزش یک بازیکن دقیقاً برابر با ضرر بازیکن دیگر است. به عبارت دیگر، مجموع ارزشهای همه بازیکنان در هر مرحله صفر است.

- تعریف بازی مجموع صفر: در یک بازی دو نفره، اگر تابع ارزش بازیکن اول $(V_1^{(\pi_1, \pi_2)}(s))$ و بازیکن دوم $(V_2^{(\pi_1, \pi_2)}(s))$ به‌گونه‌ای باشد که برای هر مجموعه سیاست (π_1, π_2) به صورت زیر باشد را یک بازی مجموع صفر نامیده می‌شود.

$$V_1^{(\pi_1, \pi_2)}(s) + V_2^{(\pi_1, \pi_2)}(s) = 0 \rightarrow V_1^{(\pi_1, \pi_2)}(s) = -V_2^{(\pi_1, \pi_2)}(s) \quad (۲-۴)$$

- سیاست بهینه در بازی مجموع صفر: در بازی‌های مجموع صفر، سیاست بهینه هر بازیکن، انتخابی است که تابع ارزش خود را در برابر بهترین پاسخ حریف به حداکثر برساند. این سیاست اغلب به تعادل نش منجر می‌شود. سیاست بهینه دو بازیکن در بازی مجموع صفر با تابع ارزش معادله (۲-۴) به صورت زیر است.

^۶Zero-Sum Games

$$V_1^*(s) = \max_{\pi_1} \min_{\pi_2} V_1^{(\pi_1, \pi_2)}(s) \tag{۳-۴}$$

$$V_2^*(s) = \max_{\pi_2} \min_{\pi_1} V_2^{(\pi_1, \pi_2)}(s) \tag{۴-۴}$$

فصل ۵

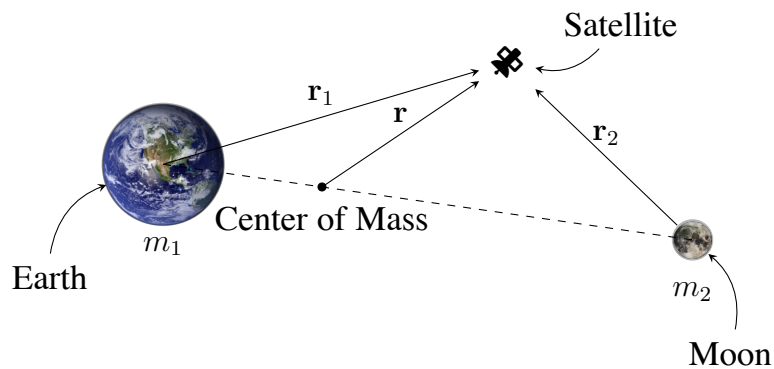
مدل سازی محیط یادگیری سه جسمی

مسیرهای فضایی سنتی تحت تأثیر گرانش یک جسم مرکزی (خورشید، زمین یا سیاره‌ای دیگر) شکل می‌گیرند و توسط اجسام سوم تحت تأثیر قرار می‌گیرند. تحلیل‌های مخروطی پیوسته نشان می‌دهند که چگونه می‌توان طراحی را از یک جسم مرکزی به جسم دیگر منتقل کرد، هنگامی که فضاپیما از حوزه تأثیر یک جسم عبور می‌کند. در برخی موارد، مأموریت فضاپیما آن را در ناحیه‌ای از فضا قرار می‌دهد که به‌طور همزمان تحت تأثیر دو جسم بزرگ است. این مسیرها نمی‌توانند از تحلیل دو جسم با اختلالات جسم سوم استفاده کنند، بلکه باید تأثیرات هر دو جسم به‌طور همزمان در نظر گرفته شوند. برای درک این مسئله، ابتدا به مطالعه مسئله عمومی سه جسمی خواهیم پرداخت و چگونگی اعمال آن به سیستم‌های واقعی را بررسی خواهیم کرد. سپس، برخی از مسیرها و تحلیل‌های جالبی که توسط فضاپیماهای مدرن استفاده می‌شوند، ارائه خواهیم داد.

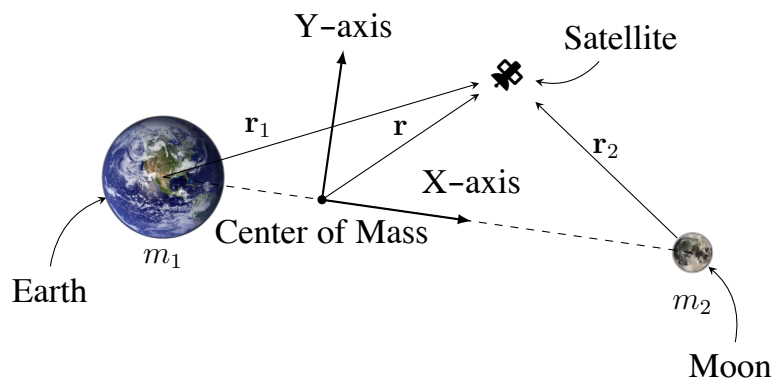
در فصل اول معادلات عمومی حرکت اجسام متعدد را معرفی کردیم. علی‌رغم وجود ده ثابت حرکت، هیچ‌کس نتوانسته است مسئله عمومی سه جسمی را به‌صورت تحلیلی بسته حل کند—ممکن است که این کار غیرممکن باشد. بنابراین، تحقیقات بر روی ساده‌سازی مسئله عمومی متمرکز شده است. ساندمن در سال ۱۹۱۲ یک راه‌حل سری توانی یافت. زمانی که این راه‌حل با شرایط اولیه ترکیب شود، ارزیابی‌های عددی از مسیرها را در یک بازه زمانی محدود ارائه می‌دهد. برای مطالعه کامل مسئله، به کتاب Szebehely (۱۹۶۷) مراجعه کنید. یکی از راه‌حل‌های تحلیلی خاص—مسئله سه جسمی محدود—از زمان اوپلر و لاگرانژ شناخته شده است. اخیراً، از تکنیک‌های عددی برای تولید راه‌حل‌ها استفاده شده است.

دانشمندان برای صدها سال مسئله سه جسمی را مطالعه کرده‌اند، اگرچه بیشتر تحقیقات از دهه ۱۹۶۰، با استفاده از فناوری محاسباتی مدرن، انجام شده است. تحلیل‌های آنها انواع مختلفی از مدارهای سه جسمی را کشف کرده است که بسیاری از آنها برای فضاپیماها بسیار مفید هستند. در این بخش، چندین گزینه مدار سه جسمی را بررسی خواهیم کرد.

۱-۵ مسئله سه جسمی محدود دایره‌ای



شکل ۱-۵: هندسه مسئله سه بدنه محدود



شکل ۲-۵: هندسه مسئله سه بدنه محدود

جدول ۱-۵: مقادیر عددی برای مسئله سه جسمی محدود (سیستم زمین-ماه)

پارامتر	توصیف	مقدار عددی
m_1	جرم زمین	$5.972 \times 10^{24} \text{ kg}$
m_2	جرم ماه	$7.348 \times 10^{22} \text{ kg}$
μ	نسبت جرمی	0.0121505856
ω	سرعت زاویه‌ای سیستم	$2.6617 \times 10^{-6} \text{ rad/s}$

در مسئله‌ی سه جسمی محدود دایره‌ای (CRTBP) دو جرم بزرگ زمین و ماه در حال گردش دایره‌ای حول مرکز جرم مشترک هستند و جرم سوم فضاییما که بسیار کوچک و تقریباً بی‌اثر است، تحت تاثیر گرانش آن دو حرکت می‌کند. فرض شده است که جرم سوم آنقدر کوچک است که تاثیری بر حرکت دو جرم اصلی ندارد. برای تحلیل این مسئله، یک دستگاه مختصات چرخان هم‌دوران با دو جرم اصلی انتخاب شده است به‌طوری‌که مرکز

مختصات در مرکز جرم سیستم باشد و محور x خط واصل دو جرم و محور y عمود بر آن در صفحه‌ی حرکت باشد (صفحه‌ی مداری دو جرم اصلی). سرعت زاویه‌ای چرخش این دستگاه برابر سرعت مداری دو جرم اصلی ($\omega = 1$ در دستگاه بی‌بعد) در نظر گرفته شده است. واحد طول برابر با فاصله‌ی بین دو جرم اصلی و واحد زمان چنان انتخاب شده است که دوره‌ی مداری دو جرم اصلی 2π (و در نتیجه $\omega = 1$) شود. همچنین مجموع جرم‌های دو جرم اصلی برابر یک در نظر گرفته شده است. بر این اساس اگر μ نسبت جرمی جرم دوم (کوچک‌تر) باشد ($\mu = \frac{m_2}{m_1 + m_2}$)، آنگاه جرم اول $m_1 = 1 - \mu$ و جرم دوم $m_2 = \mu$ خواهد بود. در مبدأ مختصات چرخان که مرکز جرم است، موقعیت جرم اول روی محور x برابر $(-\mu, 0)$ و جرم دوم برابر $(1 - \mu, 0)$ است. در این چارچوب مرجع چرخان، جرم سوم یک ****لاگرانژی**** (تابع لاگرانژ) دارد که شامل انرژی جنبشی آن و پتانسیل گرانشی دو جرم اصلی به‌همراه پتانسیل موثر مرکزگرا (ناشی از چارچوب غیرلخت) است. با نرمال‌سازی ثابت گرانش به $G = 1$ ، می‌توان ****لاگرانژی**** سیستم را به صورت زیر نوشت [۳۱]:

$$L = T - V = \frac{1}{2}(\dot{x}^2 + \dot{y}^2 + \dot{z}^2) - \left[-\frac{1-\mu}{r_1} - \frac{\mu}{r_2} - \frac{1}{2}(x^2 + y^2) \right],$$

که در آن T انرژی جنبشی ذره‌ی کوچک و V پتانسیل آن است. عبارت داخل کروشه در واقع پتانسیل گرانشی دو جرم اصلی به‌همراه پتانسیل گریز از مرکز (با علامت منفی) است: به‌ترتیب $-\frac{1-\mu}{r_1}$ و $-\frac{\mu}{r_2}$ پتانسیل گرانشی جرم‌های اول و دوم در نقطه‌ی (x, y, z) ذره‌ی کوچک (با فواصل r_1 و r_2 تا آن دو جرم)، و $-\frac{1}{2}(x^2 + y^2)$ پتانسیل سانتریفیوژ معادل در دستگاه چرخان است. بنابراین تابع لاگرانژ را می‌توان به صورت جمع انرژی جنبشی و «پتانسیل موثر» زیر نوشت:

$$L = \frac{1}{2}(\dot{x}^2 + \dot{y}^2 + \dot{z}^2) + (1 - \mu)\frac{1}{r_1} + \mu\frac{1}{r_2} + \frac{1}{2}(x^2 + y^2),$$

که در آن $r_1 = \sqrt{(x + \mu)^2 + y^2 + z^2}$ فاصله‌ی جرم سوم از جرم اول و $r_2 = \sqrt{(x - 1 + \mu)^2 + y^2 + z^2}$ فاصله از جرم دوم است. اکنون با به‌کارگیری اصل کمینه‌کردن کنش ($\delta S = 0$) و نوشتن معادلات اوایلر-لاگرانژ برای مختصات x, y, z ، معادلات حرکت در این دستگاه به‌دست می‌آیند. شرط اوایلر-لاگرانژ برای هر مختصه (مثلاً x) به شکل $\frac{d}{dt}\frac{\partial L}{\partial \dot{x}} - \frac{\partial L}{\partial x} = 0$ نوشته می‌شود. مشتقات لازم را محاسبه می‌کنیم:

$$\frac{\partial L}{\partial x} = (1 - \mu)\frac{\partial}{\partial x}\frac{1}{r_1} + \mu\frac{\partial}{\partial x}\frac{1}{r_2} + \frac{\partial}{\partial x}\left(\frac{1}{2}x^2\right) - \frac{d}{dt}\frac{\partial L}{\partial \dot{x}} = \ddot{x}, \quad \frac{\partial L}{\partial \dot{x}} = \dot{x} -$$

با توجه به $r_1 = \sqrt{(x + \mu)^2 + y^2 + z^2}$ و $r_2 = \sqrt{(x - 1 + \mu)^2 + y^2 + z^2}$ ، مشتق‌های جزئی

پتانسیل‌ها عبارتند از:

$$\frac{\partial}{\partial x} \frac{1}{r_1} = -\frac{x+\mu}{r_1^3}, \quad \frac{\partial}{\partial x} \frac{1}{r_2} = -\frac{x-(1-\mu)}{r_2^3}, \quad \frac{\partial}{\partial x} \left(\frac{1}{2} x^2 \right) = x.$$

بنابراین:

$$\frac{\partial L}{\partial x} = -(1-\mu) \frac{x+\mu}{r_1^3} - \mu \frac{x-(1-\mu)}{r_2^3} + x.$$

با قرار دادن این در معادله‌ی اوایلر-لاگرانژ $\ddot{x} - \frac{\partial L}{\partial x} = 0$ ، معادله‌ی x به دست می‌آید. به طور مشابه برای y و z نیز عمل می‌کنیم. بدین ترتیب، **معادلات لاگرانژ (معادلات حرکت)** در دستگاه چرخان برای ذره‌ی سوم به صورت زیر حاصل می‌شوند:

$$\begin{cases} \ddot{x} - 2\dot{y} = x - \frac{1-\mu}{r_1^3}(x+\mu) - \frac{\mu}{r_2^3}(x-(1-\mu)), \\ \ddot{y} + 2\dot{x} = y - \frac{1-\mu}{r_1^3}y - \frac{\mu}{r_2^3}y, \\ \ddot{z} = -\frac{1-\mu}{r_1^3}z - \frac{\mu}{r_2^3}z, \end{cases}$$

که در آن $r_1 = \sqrt{(x+\mu)^2 + y^2 + z^2}$ و $r_2 = \sqrt{(x-(1-\mu))^2 + y^2 + z^2}$ همان گونه که تعریف شد. این معادلات لاگرانژ حاصل اصل کمینه‌سازی کنش هستند و معادلات کامل حرکت جرم سوم (با جرم ناچیز) را تحت گرانش دو جرم اولیه در حالت دایره‌ای بیان می‌کنند. توجه شود که وجود ترم‌های کوریولیس ($2\dot{y}$ در معادله x و $2\dot{x}$ در معادله y) نتیجه‌ی استفاده از دستگاه مرجع چرخان است. همچنین می‌توان این معادلات را به شکل برداری $\ddot{\mathbf{r}} + 2\boldsymbol{\omega} \times \dot{\mathbf{r}} = \nabla \Omega(\mathbf{r})$ نیز بیان کرد که در آن $\Omega(x, y, z) = \frac{1}{2}(x^2 + y^2) + \frac{1-\mu}{r_1} + \frac{\mu}{r_2}$ پتانسیل موثر در دستگاه چرخان است و گرادیان آن نیروهای موثر (گرانشی و گریز از مرکز) را نتیجه می‌دهد.

حتماً. معادلات کامل لاگرانژ برای سیستم سه‌جسمی محدود دایره‌ای را به صورت دقیق در قالب لاتک آماده می‌کنم و توضیح می‌دهم که این معادلات از کجا به دست می‌آیند، چگونه با استفاده از آن‌ها نقاط تعادل استخراج می‌شوند، و در نهایت یک جدول شامل مختصات عددی نقاط لاگرانژی (L1) تا (L5) برای سامانه زمین-ماه ارائه می‌دهم.

۲-۵ معادلات لاگرانژ در مسأله‌ی سه جسمی محدود دایره‌ای

۳-۵

تعریف مسئله و چارچوب مرجع چرخان

۴-۵

نقاط تعادل (نقاط لاگرانژ L_1 تا L_5) منظور از نقطه‌ی تعادل، حالتی است که جرم سوم (ذره‌ی آزمون) در دستگاه مرجع چرخان نسبت به دو جرم اصلی ****ساکن**** بماند. این شرایط زمانی رخ می‌دهد که سرعت و شتاب جرم سوم در دستگاه چرخان صفر شود. به عبارت دیگر در معادلات بالا باید $\dot{x} = \dot{y} = \dot{z} = 0$ و $\ddot{x} = \ddot{y} = \ddot{z} = 0$ قرار دهیم. با اعمال این شرط به معادلات لاگرانژ، مجموعه‌ای از معادلات جبری به دست می‌آید که مختصات نقاط تعادل (موسوم به ****نقاط لاگرانژ****) را تعیین می‌کند. با قراردادن $\dot{x} = \dot{y} = 0$ و $\ddot{x} = \ddot{y} = 0$ در معادلات داریم:

$$\begin{cases} 0 = x - \frac{1-\mu}{r_1^3}(x+\mu) - \frac{\mu}{r_2^3}(x-(1-\mu)) , \\ 0 = y - \frac{1-\mu}{r_1^3}y - \frac{\mu}{r_2^3}y , \\ 0 = -\frac{1-\mu}{r_1^3}z - \frac{\mu}{r_2^3}z . \end{cases}$$

معادله‌ی سوم در بالا نشان می‌دهد یا باید $z = 0$ باشد (نقاط تعادل همگی در صفحه‌ی حرکت هستند) یا عبارت داخل آن صفر شود که برای $z \neq 0$ تنها در حالت خاصی مانند $\mu = 0$ امکان پذیر است. بنابراین برای یافتن نقاط تعادل، حرکت جرم سوم را در همان صفحه‌ی مداری در نظر می‌گیریم ($z = 0$). در این صورت r_1 و r_2 در صفحه به ترتیب $\sqrt{(x+\mu)^2 + y^2}$ و $\sqrt{(x-(1-\mu))^2 + y^2}$ خواهند بود. دو معادله‌ی اول را می‌توان به صورت ساده‌تری نوشت:

$$\begin{cases} x - \frac{1-\mu}{r_1^3}(x+\mu) - \frac{\mu}{r_2^3}(x-(1-\mu)) = 0 , \\ y \left[1 - \frac{1-\mu}{r_1^3} - \frac{\mu}{r_2^3} \right] = 0 . \end{cases}$$

از معادله‌ی دوم نتیجه می‌شود که یا $y = 0$ (نقطه‌ی تعادل روی محور x واقع است) و یا پیرانتز دوم صفر باشد (که منجر به رابطه‌ای بین فواصل می‌شود). بر این اساس، نقاط تعادل به دو دسته‌ی کلی تقسیم می‌شوند:

- **نقاط هم‌خط (Collinear)**: این سه نقطه روی خط واصل دو جرم اصلی (محور x) واقع شده و بنابراین $y = 0$ دارند. این نقاط را به ترتیب L_1 ، L_2 و L_3 می‌نامند. - **نقاط سه‌گوش (Triangular)**: این دو نقطه در صفحه به صورت رئوس مثلث متساوی‌الاضلاع با دو جرم اصلی قرار می‌گیرند و دارای $y \neq 0$ هستند. این دو نقطه L_4 و L_5 نام دارند.

در ادامه، هر دسته را جداگانه بررسی می‌کنیم.

۵-۵

نقاط لاگرانژ هم‌خط (L_1 ، L_2 ، L_3) برای نقاط واقع بر محور x ، شرط $y = 0$ را در معادلات تعادل اعمال می‌کنیم. آنگاه معادله‌ی دوم به‌طور خودکار ارضا می‌شود (زیرا $y = 0$ آن را صفر می‌کند) و تنها معادله‌ی اول باقی می‌ماند:

$$x - \frac{1-\mu}{|x+\mu|^3}(x+\mu) - \frac{\mu}{|x-(1-\mu)|^3}(x-(1-\mu)) = 0,$$

که در آن به علت قدرمطلق، بسته به ناحیه‌ی قرارگیری x ، علامت عبارت‌ها مشخص می‌شود. خوشبختانه می‌توان سه ناحیه‌ی متمایز را در نظر گرفت که متناظر با سه ریشه‌ی این معادله هستند:

- **L_1 : **** بین دو جرم اصلی واقع است. در این حالت x بین $-\mu$ و $1-\mu$ قرار دارد (بین موقعیت‌های جرم اول و جرم دوم). برای L_1 فاصله‌ی آن از جرم دوم را با d_1 نشان می‌دهیم (پس $x = (1-\mu) - d_1$). این فاصله را می‌توان با حل معادله‌ی بالا به‌دست آورد. معادله‌ی تعادل در این ناحیه را می‌توان پس از ساده‌سازی به صورت یک معادله‌ی درجه پنج (در x یا d_1) نوشت که جواب تحلیلی ساده‌ای ندارد و معمولاً به روش عددی (مثلاً روش نیوتن) حل می‌شود. با این وجود، برای μ های کوچک (مثلاً سیستمی مانند خورشید-زمین یا زمین-ماه) می‌توان تخمین خوبی به‌دست آورد. اگر $\mu \ll 1$ باشد (جرم دوم بسیار کوچک‌تر از جرم اول)، آنگاه L_1 بسیار نزدیک به جرم دوم خواهد بود و فاصله‌ی آن از جرم دوم (در واحد فاصله‌ی دو جرم اصلی) تقریباً برابر **L_1 : ** شعاع کروی هیل** جرم دوم است. شعاع هیل تقریباً $r_h \approx (\mu/3)^{1/3}$ است. بنابراین می‌توان نوشت:

$$d_1 \approx \left(\frac{\mu}{3}\right)^{1/3},$$

و در نتیجه مختصات L_1 تقریباً برابر است با:

$$x_{L_1} \approx (1 - \mu) - (\mu/3)^{1/3}, \quad y_{L_1} = 0.$$

(توجه شود که برای دقت بیشتر، در صورت نیاز باید اثر μ را در قسمت $(1 - \mu)$ نیز لحاظ کرد.) این فرمول یک تخمین از موقعیت L_1 است. در عمل حل عددی دقیق معادله، مقدار دقیق‌تری برای x_{L_1} به دست می‌دهد. این نقطه جایی است که نیروی گرانش دو جرم (یکی کشنده به چپ و دیگری به راست) و نیروی گریز از مرکز دقیقاً همدیگر را خنثی می‌کنند.

- L_2^{**} : بیرون جرم دوم (کوچک) و در امتداد همان محور قرار دارد. این نقطه در سمت راست جرم دوم واقع است ($x > 1 - \mu$) و جرم دوم بین آن و جرم اول قرار می‌گیرد. اگر فاصله‌ی L_2 از جرم دوم را d_2 بگیریم ($x = (1 - \mu) + d_2$)، معادله‌ی تعادل در این ناحیه نیز پس از ساده‌سازی یک معادله‌ی درجه پنج برای d_2 خواهد بود که باید عددی حل شود. برای μ کوچک (جرم دوم خیلی کوچک‌تر)، این فاصله نیز تقریباً برابر $(\mu/3)^{1/3}$ به دست می‌آید. یعنی:

$$d_2 \approx \left(\frac{\mu}{3}\right)^{1/3},$$

و بنابراین:

$$x_{L_2} \approx (1 - \mu) + (\mu/3)^{1/3}, \quad y_{L_2} = 0.$$

این نقطه در بیرون مدار جرم دوم قرار دارد و تعادل نیروها در آن به این صورت است که نیروی گریز از مرکز به سمت بیرون توسط مجموع نیروی گرانشی دو جرم (هر دو به سمت داخل) بالانس می‌شود.

- L_3^{**} : بیرون جرم اول (بزرگ) و در امتداد خط محور x در سمت مقابل جرم دوم واقع است ($x < -\mu$). این نقطه در سوی دیگر جرم بزرگ‌تر قرار دارد به‌طوری که جرم اول بین L_3 و جرم دوم است. برای L_3 نیز معادله‌ی تعادل به روش عددی حل می‌شود؛ و در حد $\mu \ll 1$ (جرم دوم بسیار کوچک)، موقعیت آن اندکی فراتر از مدار جرم اول (جرم بزرگ) است. می‌توان نشان داد برای μ های بسیار کوچک:

$$x_{L_3} \approx -1 - \frac{5}{12}\mu, \quad y_{L_3} = 0,$$

که نشان می‌دهد L_3 تقریباً به اندازه‌ی فاصله‌ی دو جرم اصلی دورتر از جرم اول است (حد $\mu \rightarrow 0$ منجر به $x = -1$ می‌شود که درست در سمت مقابل جرم دوم و هم‌فاصله با آن است) و با در نظر گرفتن جرم کوچک دوم، اندکی بیش از آن (چند صدم درصد بسته به مقدار μ) فاصله می‌گیرد. به بیان دیگر، گرانش جرم دوم

(هرچند کوچک) باعث می‌شود برای حفظ تعادل، جرم سوم واقع در L_3 کمی به جرم بزرگ‌تر نزدیک‌تر شود تا نیروی گریز از مرکز کمتر شده و با کاهش کمی در فاصله، گرانش جرم بزرگ افزایش یابد و تعادل برقرار گردد. معمولاً معادله‌ی دقیق مربوط به L_1 ، L_2 و L_3 را به صورت یک چندجمله‌ای درجه ۵ نسبت به متغیری کمکی بیان می‌کنند (که به $**$ معادله‌ی کوئنتیک لاگرانژ $**$ مشهور است) و سپس آن را با تقریب یا روش‌های عددی حل می‌نمایند. به عنوان مثال، در مراجع کلاسیک نشان داده می‌شود که اگر $\rho = x + \mu$ فاصله‌ی مرکز جرم تا نقطه‌ی تعادل در یک جهت در نظر گرفته شود، معادله‌ی درجه پنج در ρ قابل بیان است. اما در کاربردهای عملی، استفاده از روش‌های عددی سریع‌تر به جواب منجر می‌شود.

۵-۶

نقاط لاگرانژ سه‌گوش (L_4, L_5) دو نقطه‌ی تعادل دیگر در صفحه‌ی مدار به‌صورتی قرار می‌گیرند که همراه با دو جرم اصلی تشکیل یک مثلث متساوی‌الاضلاع بدهند. در چنین آرایشی، جرم سوم می‌تواند در حالت تعادل نسبی (هم‌دوران با دو جرم دیگر) باقی بماند. برای این نقاط، واضح است که $y \neq 0$ خواهد بود. بنابراین در معادلات تعادل باید قسمت داخل کروشه (که در معادله‌ی تعادل y ظاهر شد) صفر گردد:

$$1 - \frac{1 - \mu}{r_1^3} - \frac{\mu}{r_2^3} = 0.$$

این رابطه همراه با معادله‌ی تعادل در x باید همزمان ارضا شوند. از آنجا که مثلث متساوی‌الاضلاع است، فاصله‌ی جرم سوم از هر دو جرم اصلی برابر است ($r_1 = r_2$). با توجه به واحد طول نرمال‌شده (فاصله‌ی بین دو جرم اصلی برابر ۱)، این فاصله باید برابر با ۱ (طول ضلع مثلث) باشد. لذا $r_1 = r_2 = 1$. در این صورت، رابطه‌ی فوق به سادگی $0 = \mu - (1 - \mu) - 1$ خواهد بود که برقرار است. با استفاده از هندسه‌ی مثلث متساوی‌الاضلاع در دستگاه مختصات تعریف‌شده می‌توان مختصات دقیق L_4 و L_5 را به‌دست آورد. اگر ضلع پایینی مثلث روی محور x باشد (جرم‌ها روی محور x قرار دارند) و جرم سوم رأس مثلث باشد، آنگاه مختصات آن عبارت‌اند از:

$$x_{L_4} = x_{L_5} = \frac{1}{2} - \mu, \quad y_{L_4} = +\frac{\sqrt{3}}{2}, \quad y_{L_5} = -\frac{\sqrt{3}}{2}.$$

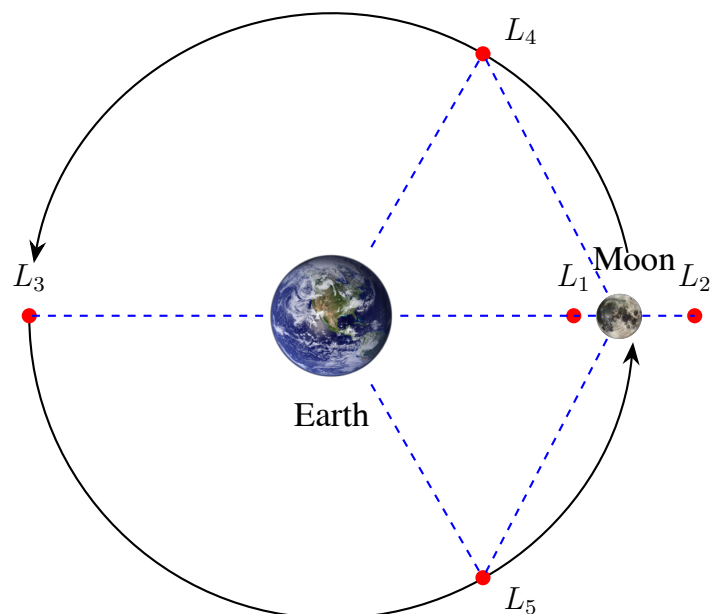
به بیان دیگر، در دستگاه باریسنتر چرخان، هر دوی L_4 و L_5 به اندازه‌ی نیمی از فاصله‌ی دو جرم روی محور x از مرکز جرم فاصله دارند (کمی جابه‌جاشده به سمت جرم بزرگ‌تر به اندازه‌ی μ) و مؤلفه‌ی عمودی (محور y) آن‌ها برابر $\pm \frac{\sqrt{3}}{2}$ است که نشان‌دهنده‌ی زاویه‌ی 60° نسبت به محور x می‌باشد. این دو نقطه، در

صورت کافی بودن نسبت جرم‌ها (بزرگ‌تر بودن قابل توجه جرم اول نسبت به جرم دوم؛ معمولاً $\frac{m_1}{m_2} > 24.96$ شرط پایداری است)، **نقاط تعادل پایدار** هستند. به عنوان مثال سیاره‌ی مشتری تعداد زیادی سیارک‌های تروجان در نقاط L_4 و L_5 خود نسبت به خورشید دارد. در مقابل، سه نقطه‌ی هم‌خط (L_1, L_2, L_3) پایداری ذاتی ندارند و اجسام در آن‌ها بدون تصحیح مداری معمولاً از نقطه‌ی تعادل دور می‌شوند، با این حال برای تحقیقات فضایی (مانند رصدخانه‌ها یا رله‌های مخابراتی) محبوب‌اند زیرا مدارهای هاله‌ای یا لیسائور حول این نقاط با صرف انرژی اندک قابل حفظ هستند.

۷-۵

نمونه: نقاط لاگرانژ در سیستم زمین-ماه برای سیستم زمین-ماه مقدار $\mu \approx 0.01215$ است (نسبت جرم ماه به مجموع جرم زمین و ماه). در این سیستم با اعمال روابط به‌دست‌آمده می‌توان موقعیت عددی هر پنج نقطه‌ی لاگرانژ را محاسبه کرد. جدول زیر مختصات بی‌بعد (بر حسب فاصله‌ی زمین-ماه به عنوان واحد طول) این نقاط را در دستگاه مختصات تعریف‌شده‌ی باریسنتر (مرکز جرم در مبدأ، زمین در مختصات $(-\mu, 0)$ و ماه در $(1-\mu, 0)$) نشان می‌دهد. لازم به ذکر است که در این مقیاس، مختصات زمین تقریباً $(-0.01215, 0)$ و ماه $(0.98785, 0)$ می‌باشد. همان‌طور که مشاهده می‌شود، L_1 حدوداً در ۸۴٪ فاصله‌ی زمین-ماه (از سمت زمین) واقع شده و L_2 کمی بیرون مدار ماه قرار دارد. نقطه‌ی L_3 اندکی آن‌سوی مدار زمین (در جهت مخالف ماه) است. نقاط L_4 و L_5 نیز به‌ترتیب در بالا و پایین صفحه (در زاویه‌ی 60°) و تقریباً در فاصله‌ی مساوی از زمین و ماه قرار گرفته‌اند.

ا نقطه‌ی لاگرانژ x (بی‌بعد) | y (بی‌بعد) | | | L_1 | | — — — — | — — — — | — — — — | |
 | L_5 | | +0.83692 | L_2 | | 0 | +1.15568 | L_3 | | 0 | -1.00506 | L_4 | | 0 | +0.48785 | +0.86603 | |



شکل ۵-۳: نقاط لاگرانژ

جدول ۵-۲: مقادیر عددی برای مسئله سه جسمی محدود (سیستم زمین-ماه)

نقطه‌ی لاگرانژ	x (بی‌بعد)	y (بی‌بعد)
L_1	+0.83692	0
L_2	+1.15568	0
L_3	-1.00506	0
L_4	+0.48785	+0.86603
L_5	+0.48785	-0.86603

در جدول بالا علامت مثبت/منفی x نشان‌دهنده‌ی موقعیت نسبت به مرکز جرم (مبدأ مختصات) روی محور زمین-ماه است (مثبت به سمت ماه و منفی به سمت زمین) و محور y عمود بر آن صفحه‌ی مداری در جهت چرخش سیستم تعریف شده است. مقادیر عددی ارائه‌شده نشان می‌دهند که در منظومه‌ی زمین-ماه، L_1 تقریباً در فاصله‌ی 0.84 برابر فاصله‌ی زمین-ماه از زمین قرار دارد (یعنی فاصله‌ی آن از ماه حدود 0.16 برابر فاصله‌ی زمین-ماه است). به طور مشابه L_2 حدود 1.156 برابر فاصله‌ی زمین-ماه از زمین فاصله دارد (حدود 0.156 برابر فاصله‌ی زمین-ماه آن‌سوی مدار ماه). نقطه L_3 تقریباً در فاصله‌ای برابر با فاصله‌ی زمین-ماه در سمت مقابل (پشت زمین نسبت به ماه) قرار گرفته است. نقاط L_4 و L_5 نیز تقریباً در مختصات $(\pm 0.866, 0.488)$ واقع شده‌اند

که نشان‌دهندهٔ تشکیل مثلث متساوی‌الاضلاع با زمین و ماه می‌باشد. این مقادیر و تحلیل‌ات تأیید می‌کنند که روابط تحلیلی به‌دست‌آمده برای معادلات لاگرانژ و نقاط تعادل، به‌خوبی می‌توانند برای توصیف وضعیت‌های پایدار و ناپایدار یک جرم کوچک در میدان گرانشی دو جرم آسمانی به‌کار روند.

مراجع: ۱. An Battin, H. Richard. Introduction to Methods and Mathematics

of Lagrange's for Eq.(۱) Series, Education AIAA Edition, Revised Astrodynamics*, equation. quintic (معادله درجه پنج لاگرانژ برای محاسبه نقاط L_1, L_2, L_3)

فصل ۶

شبیه‌سازی عامل در محیط سه جسمی

در این فصل، فرآیند شبیه‌سازی عامل هوشمند کنترل‌کننده فضاپیما در محیط دینامیکی سه جسمی بررسی شده است. در بخش ۱-۶ به طراحی و در بخش ۲-۶ به شبیه‌سازی عامل هدایت‌کننده مبتنی بر یادگیری تقویتی است پرداخته شده است. این عامل طراحی و شبیه‌سازی شده باید توانایی این را داشته باشد که فضاپیما را به‌طور مؤثر به سمت اهداف تعیین‌شده هدایت کند، در حالی که محدودیت‌هایی نظیر مصرف سوخت و وجود اغتشاش دارد.

۱-۶ طراحی عامل

در این زیربخش، معماری عامل هوشمند کنترل‌کننده فضاپیما در محیط سه جسمی شرح داده شده است. این معماری شامل تعریف عامل، فضای حالت و عمل، و تابع پاداش است.

۱-۱-۶ فضای حالت

فضای حالت^۱ در این پژوهش به‌گونه‌ای طراحی شده است که وضعیت دینامیکی فضاپیما را نسبت به یک مسیر و سرعت مرجع مشخص می‌کند. این فضا شامل اختلاف‌های موقعیت و سرعت از مسیر و سرعت مرجع است و به‌صورت زیر تعریف می‌شود:

$$S = \{\delta x, \delta y, \delta \dot{x}, \delta \dot{y}\}$$

که در آن:

¹State Space

- $\delta x, \delta y$: اختلاف موقعیت فضایی نسبت به مسیر مرجع در محورهای x, y .
- $\delta \dot{x}, \delta \dot{y}$: اختلاف سرعت فضایی نسبت به سرعت مرجع در محورهای x, y .

هر یک از این متغیرها به طور مستقل وضعیت فضایی را در یک جهت خاص توصیف می‌کنند و امکان تحلیل دقیق انحرافات را فراهم می‌سازند. استفاده از اختلاف‌های موقعیت و سرعت به جای مقادیر مطلق، به دلایل زیر انجام شده است:

- **تمرکز بر انحرافات:** هدف اصلی سیستم کنترلی، کاهش انحرافات از مسیر و سرعت مطلوب است. با استفاده از اختلاف‌ها، کنترلر می‌تواند به طور مستقیم بر این انحرافات اثر بگذارد و نیازی به محاسبه مقادیر مطلق موقعیت و سرعت ندارد.
- **سازگاری با یادگیری تقویتی:** در الگوریتم‌های یادگیری تقویتی، فضاهای حالت مبتنی بر اختلاف معمولاً دامنه محدودتری دارند که فرآیند یادگیری را سریع‌تر و پایدارتر می‌کند.

۶-۱-۲ فضای عمل

فضای عمل^۲ فضایی با پیشران کم مجموعه‌ای از عمل‌های پیوسته است که فضایی می‌تواند در محیط شبیه‌سازی انجام دهد. این فضا به گونه‌ای طراحی شده که امکان اعمال نیرو در جهت‌های مشخص و با مقادیر متناسب با توان واقعی فضاییها فراهم شود. به طور خاص، فضای اقدام شامل موارد زیر است:

- **نیروی اعمال شده در جهت x :** این متغیر پیوسته، مقدار نیرویی را که در جهت محور x به فضایی وارد می‌شود، تعیین می‌کند. دامنه این نیرو بر اساس توان پیشران‌های موجود در فضایی‌ها و واقعی انتخاب شده است. به عبارت دیگر، اگر حداکثر نیروی قابل اعمال در جهت x برابر با $f_{x,\max}$ باشد، این متغیر می‌تواند مقادیری در بازه $[-f_{x,\max}, f_{x,\max}]$ داشته باشد.

- **نیروی اعمال شده در جهت y :** این متغیر پیوسته، مقدار نیرویی را که در جهت محور y به فضایی وارد می‌شود، مشخص می‌کند. مشابه جهت x ، دامنه این نیرو نیز بر اساس توان پیشران‌های موجود تعیین شده و می‌تواند در بازه $[-f_{y,\max}, f_{y,\max}]$ قرار گیرد.

انتخاب این نیروها بر اساس ویژگی‌های واقعی فضاییها، به‌ویژه توان و محدودیت‌های پیشران‌های آنها، صورت گرفته است. این امر اطمینان می‌دهد که شبیه‌سازی تا حد ممکن به شرایط واقعی نزدیک باشد و نتایج

²Action Space

به دست آمده قابلیت تعمیم به کاربردهای عملی را داشته باشند. همچنین، تعریف فضای اقدام به صورت پیوسته، امکان کنترل دقیق و انعطاف پذیر بر حرکت فضاپیما را فراهم می کند، که برای دستیابی به اهداف کنترلی در محیط های دینامیکی پیچیده ضروری است. به طور خلاصه، فضای اقدام به صورت زیر تعریف می شود:

$$a = \{f_x, f_y \mid f_x \in [-f_{x,\max}, f_{x,\max}], f_y \in [-f_{y,\max}, f_{y,\max}]\}$$

۳-۱-۶ تابع پاداش

تابع پاداش^۳ به منظور هدایت رفتار عامل طراحی شده و شامل دو مؤلفه اصلی است:

- پاداش برای دستیابی به هدف: تشویق عامل برای نزدیک شدن به مدار هدف.
- جریمه برای مصرف سوخت: تنبیه برای استفاده بیش از حد از پیشران.
- جریمه برای انحراف از مسیر مرجع: تنبیه برای خروج از مسیر مرجع.

تابع پاداش به صورت زیر تعریف می شود:

$$r(s, a) = r_{\text{target}}(s) + r_{\text{thrust}}(a) + r_{\text{divergence}}(s)$$

که در آن مؤلفه های تابع پاداش به صورت زیر تعریف شده اند:

$$r_{\text{target}}(s) = -k_1 \cdot d(s, s_{\text{target}}) \quad (۱-۶)$$

$$r_{\text{thrust}}(a) = -k_2 \cdot |0a|0 \quad (۲-۶)$$

$$r_{\text{divergence}}(s) = \begin{cases} -k_3 & \text{if } d(s, s_{\text{reference}}) > \epsilon \\ 0 & \text{otherwise} \end{cases} \quad (۳-۶)$$

تابع $d(s, s')$ فاصله بین دو وضعیت s و s' را نشان می دهد که معمولاً به صورت فاصله اقلیدسی محاسبه می شود. ضرایب k_1, k_2, k_3 از طریق آزمایش و خطا تنظیم شده اند تا تعادل مناسبی بین دستیابی به هدف، بهینه سازی مصرف سوخت، و حفظ مسیر مرجع برقرار شود. علاوه بر این، این ضرایب تأثیر مستقیمی بر پایداری و فرآیند یادگیری عامل دارند. به عنوان مثال، انتخاب مقادیر بیش از حد بزرگ برای k_1 ممکن است باعث شود عامل به سرعت به سمت هدف حرکت کند اما پایداری مسیر را از دست بدهد، در حالی که مقادیر بزرگ k_3 می تواند عامل را بیش از حد محافظه کار کرده و فرآیند یادگیری را کند نماید. تنظیم دقیق این ضرایب، نه تنها عملکرد عامل را بهینه می کند، بلکه پایداری عددی و سرعت همگرایی الگوریتم یادگیری تقویتی را نیز تضمین می نماید.

^۳Reward Function

۲-۶ شبیه‌سازی عامل

در این زیربخش، فرآیند شبیه‌سازی و آموزش عامل با استفاده از الگوریتم‌های یادگیری تقویتی پیشرفته شرح داده می‌شود. الگوریتم‌های مورد استفاده، مراحل آموزش، و نتایج حاصل از شبیه‌سازی ارائه می‌گردند.

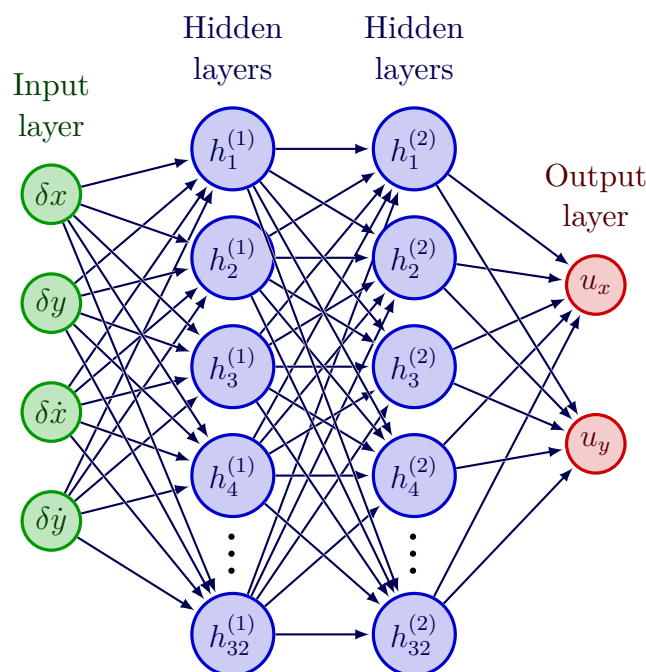
۱-۲-۶ الگوریتم‌های مورد استفاده

برای آموزش عامل، الگوریتم‌های زیر به‌کار گرفته شده‌اند:

جدول ۱-۶: ویژگی‌های الگوریتم‌های مورد استفاده در شبیه‌سازی

تعداد پارامترها	شبکه Critic		شبکه Actor		الگوریتم
	نودها	لایه‌ها	نودها	لایه‌ها	
150×10^3	$(2^8, 2^7, 2^6)$	3	$(2^8, 2^7, 2^6)$	3	DDPG
50×10^3	$(2^7, 2^6)$	2	$(2^7, 2^6)$	2	PPO
160×10^3	$(2^8, 2^7, 2^6)$	3	$(2^8, 2^7, 2^6)$	3	SAC
200×10^3	$(2^8, 2^7, 2^7, 2^6)$	4	$(2^8, 2^7, 2^6)$	3	TD3

این الگوریتم‌ها به دلیل توانایی در مدیریت فضا‌های پیوسته و عملکرد مؤثر در محیط‌های پیچیده انتخاب شده‌اند. در شکل ۱-۶ شبکه عصبی شبیه‌سازی شده آورده شده است.



شکل ۶-۱: ساختار شبکه عصبی عامل

۶-۲-۲ فرآیند آموزش

آموزش عامل به صورت کلی در چند مرحله انجام شده است. ابتدا، کاوش اولیه در محیط با استفاده از یک سیاست تصادفی صورت گرفته و تجربه‌های اولیه جمع‌آوری شده‌اند. سپس، شبکه‌های عصبی الگوریتم‌ها با بهره‌گیری از این تجربه‌ها به روزرسانی شده‌اند. در نهایت، پارامترهای کلیدی مانند نرخ یادگیری و اندازه بافر تجربه تنظیم شده‌اند تا پایداری فرآیند تضمین شود.

برای پیاده‌سازی این فرآیند، از چارچوب PyTorch استفاده شده است. همچنین، به منظور جلوگیری از بیش‌برازش، تکنیک Noise Exploration به کار گرفته شده است. آموزش تا زمانی ادامه یافته که موفقیت عامل در بیش از ۹۰ درصد موارد به دست آمده باشد. در این راستا، برای بهینه‌سازی پارامترهای شبکه‌های عصبی، از روش Backpropagation استفاده شده است. این روش بر اساس گرادیان تابع خطا نسبت به پارامترها عمل می‌کند که به صورت زیر بیان می‌شود:

$$\frac{\partial L}{\partial w} = \frac{\partial L}{\partial y} \cdot \frac{\partial y}{\partial w} \quad (۶-۴)$$

که در آن L تابع خطا، w وزن‌های شبکه، و y خروجی شبکه عصبی است. به روزرسانی وزن‌ها با استفاده از

روش گرادیان نزولی انجام شده است:

$$w_{t+1} = w_t - \eta \cdot \frac{\partial L}{\partial w} \quad (۵-۶)$$

که η نرخ یادگیری است و به عنوان یک پارامتر کلیدی تنظیم شده است.

فصل ۷

سخت افزار در حلقه عملکرد عامل در محیط

فصل ۸

ارزیابی و نتایج یادگیری

در این فصل، نتایج حاصل از فرآیند یادگیری تقویتی در محیط سه‌جسمی ارائه و تحلیل شده است. هدف، بررسی عملکرد الگوریتم‌های استفاده‌شده و ارزیابی توانایی آن‌ها در دستیابی به اهداف تعیین‌شده می‌باشد.

۸-۱ تنظیمات آزمایشی

تنظیمات شبیه‌سازی، شامل پارامترهای محیط، نرخ یادگیری، و اندازه بافر تجربه، در این بخش تشریح شده است.

۸-۲ نتایج عملکرد الگوریتم‌ها

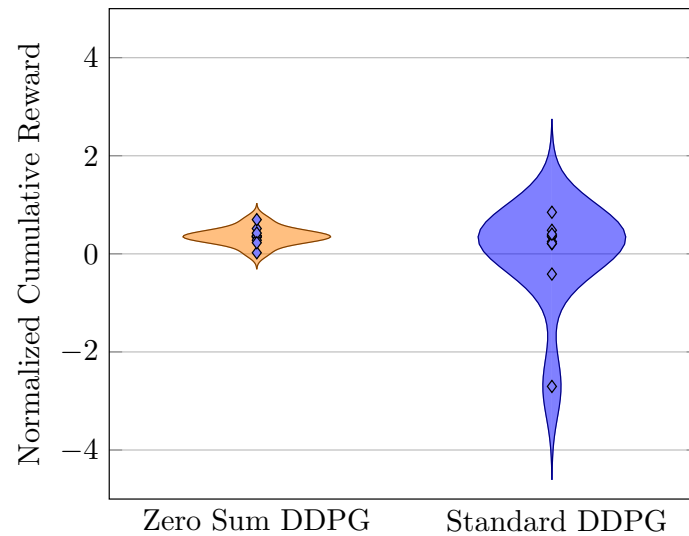
نتایج عملکرد الگوریتم‌های TD3، SAC، PPO، و DDPG با معیارهایی نظیر زمان رسیدن به هدف و مصرف سوخت گزارش شده است.

۸-۳ تحلیل پایداری و همگرایی

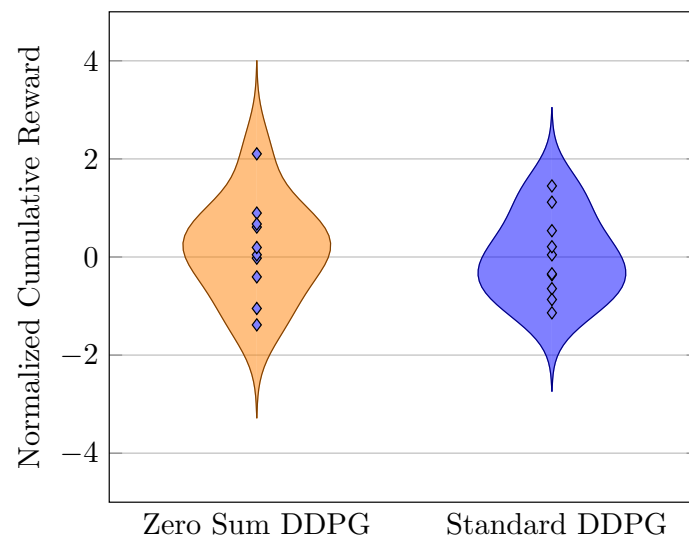
پایداری و سرعت همگرایی فرآیند یادگیری با استفاده از نمودارهای پاداش و معیارهای عددی مورد بررسی قرار گرفته است.

۴-۸ مقایسه با معیارهای مرجع

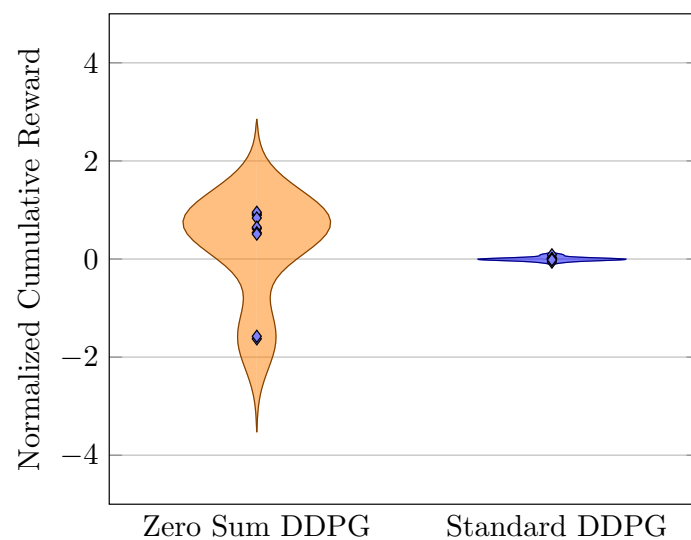
عملکرد الگوریتم‌ها با روش‌های مرجع مقایسه شده تا برتری‌ها و محدودیت‌های آن‌ها مشخص گردد.



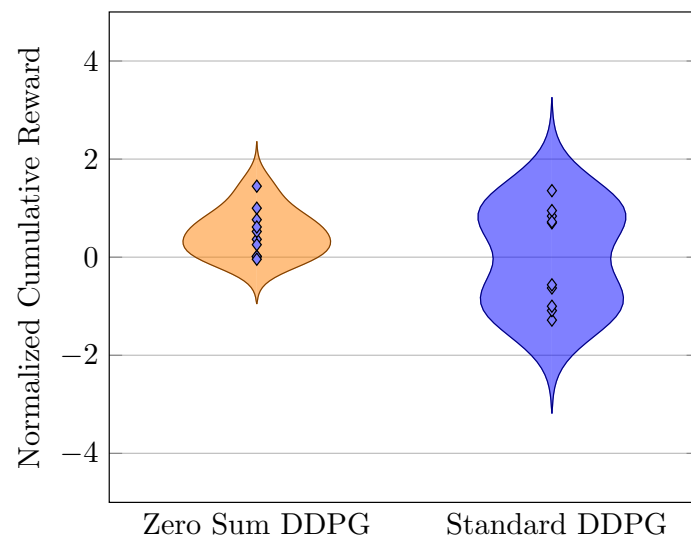
شکل ۸-۱: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در شرایط اولیه تصادفی



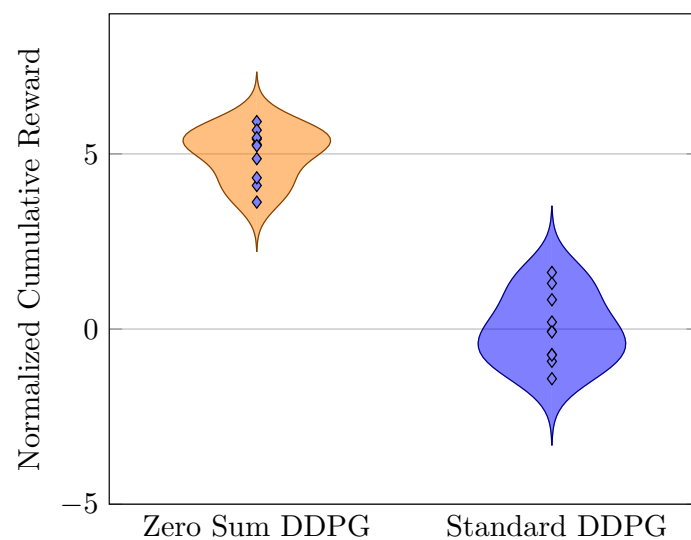
شکل ۸-۲: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در حضور اغتشاش در عملگرها



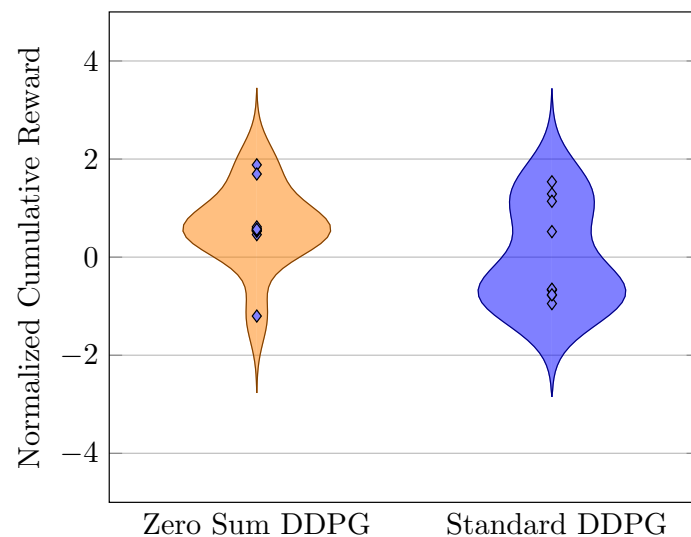
شکل ۸-۳: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در مواجهه با عدم تطابق مدل



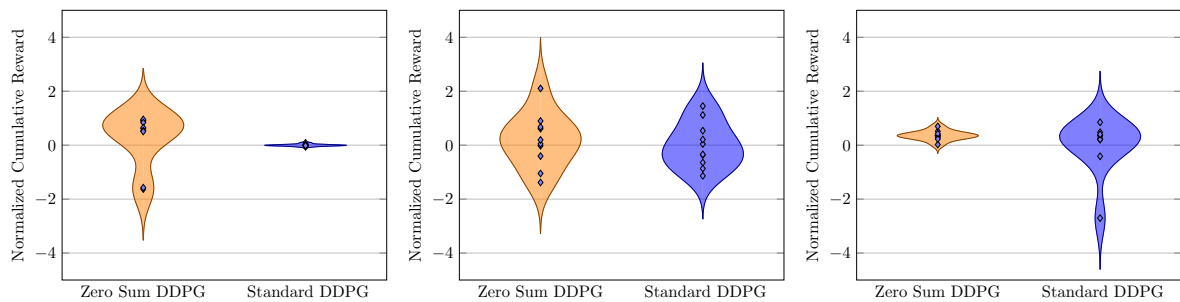
شکل ۸-۴: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در شرایط مشاهده ناقص



شکل ۸-۵: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در حضور نویز حسگر



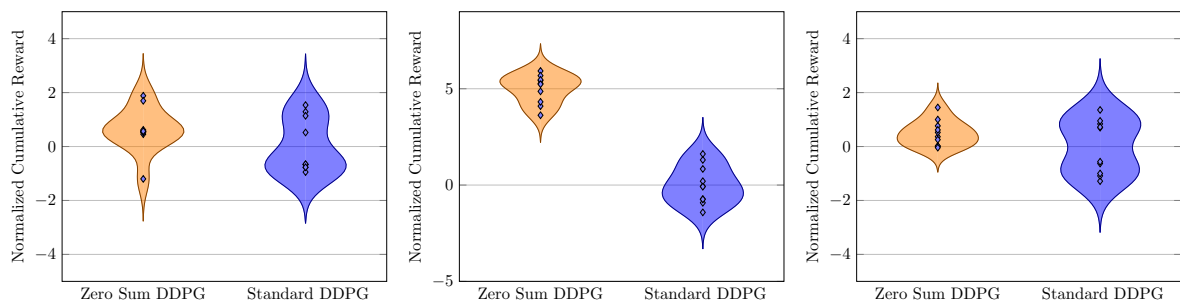
شکل ۸-۶: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در شرایط تأخیر زمانی



(ج) عدم تطابق مدل

(ب) اغتشاش در عملگرها

(آ) شرایط اولیه تصادفی

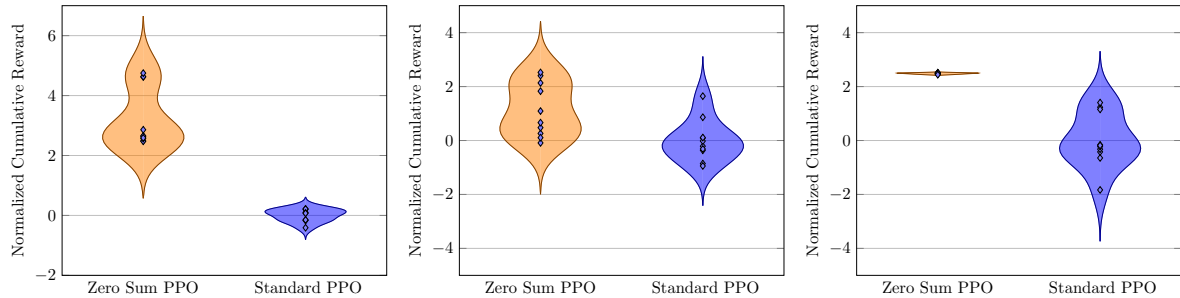


(و) تأخیر زمانی

(ه) نویز حسگر

(د) مشاهده ناقص

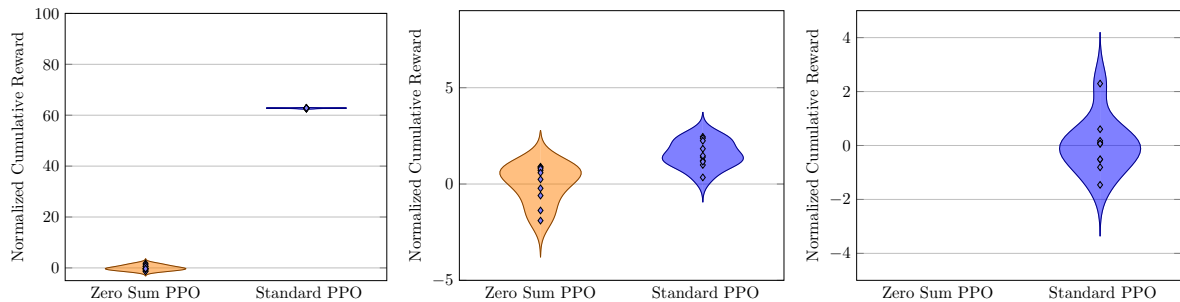
شکل ۷-۸: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی DDPG در سناریوهای مختلف



(ج) عدم تطابق مدل

(ب) اغتشاش در عملگرها

(آ) شرایط اولیه تصادفی

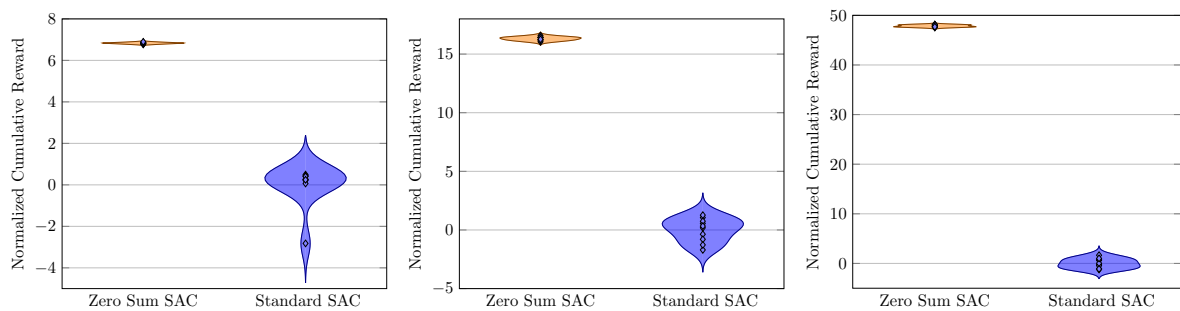


(و) تأخیر زمانی

(ه) نویز حسگر

(د) مشاهده ناقص

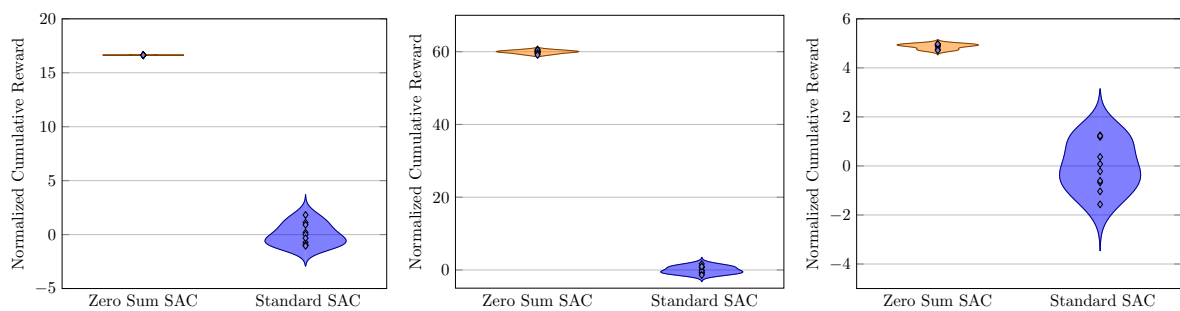
شکل ۸-۸: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی PPO در سناریوهای مختلف



(ج) عدم تطابق مدل

(ب) اغتشاش در عملگرها

(آ) شرایط اولیه تصادفی



(و) تأخیر زمانی

(ه) نویز حسگر

(د) مشاهده ناقص

شکل ۸-۹: مقایسه مجموع پاداش دو الگوریتم تک‌عاملی و چندعاملی SAC در سناریوهای مختلف

Bibliography

- [1] M. A. Vavrina, J. A. Englander, S. M. Phillips, and K. M. Hughes. Global, multi-objective trajectory optimization with parametric spreading. In *AAS AIAA Astrodynamics Specialist Conference 2017*, 2017. Tech. No. GSFC-E-DAA-TN45282.
- [2] C. Ocampo. Finite burn maneuver modeling for a generalized spacecraft trajectory design and optimization system. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1017:210–233, 2004.
- [3] B. G. Marchand, S. K. Scarritt, T. A. Pavlak, and K. C. Howell. A dynamical approach to precision entry in multi-body regimes: Dispersion manifolds. *Acta Astronautica*, 89:107–120, 2013.
- [4] A. F. Haapala and K. C. Howell. A framework for constructing transfers linking periodic libration point orbits in the spatial circular restricted three-body problem. *International Journal of Bifurcation and Chaos*, 26(05):1630013, 2016.
- [5] B. Gaudet, R. Linares, and R. Furfaro. Six degree-of-freedom hovering over an asteroid with unknown environmental dynamics via reinforcement learning. In *20th AIAA Scitech Forum*, Orlando, Florida, 2020.
- [6] B. Gaudet, R. Linares, and R. Furfaro. Terminal adaptive guidance via reinforcement meta-learning: Applications to autonomous asteroid close-proximity operations. *Acta Astronautica*, 171:1–13, 2020.
- [7] A. Rubinsztein, R. Sood, and F. E. Laipert. Neural network optimal control in astrodynamics: Application to the missed thrust problem. *Acta Astronautica*, 176:192–203, 2020.
- [8] T. A. Estlin, B. J. Bornstein, D. M. Gaines, R. C. Anderson, D. R. Thompson, M. Burl, R. Castaño, and M. Judd. Aegis automated science targeting for the mer opportunity rover. *ACM Transactions on Intelligent Systems and Technology (TIST)*, 3:1–19, 2012.

- [9] R. Francis, T. Estlin, G. Doran, S. Johnstone, D. Gaines, V. Verma, M. Burl, J. Frydenvang, S. Montano, R. Wiens, S. Schaffer, O. Gasnault, L. Deflores, D. Blaney, and B. Bornstein. Aegis autonomous targeting for chemcam on mars science laboratory: Deployment and results of initial science team use. *Science Robotics*, 2, 2017.
- [10] S. Higa, Y. Iwashita, K. Otsu, M. Ono, O. Lamarre, A. Didier, and M. Hoffmann. Vision-based estimation of driving energy for planetary rovers using deep learning and terramechanics. *IEEE Robotics and Automation Letters*, 4:3876–3883, 2019.
- [11] B. Rothrock, J. Papon, R. Kennedy, M. Ono, M. Heverly, and C. Cunningham. Spoc: Deep learning-based terrain classification for mars rover missions. In *AIAA Space and Astronautics Forum and Exposition, SPACE 2016*. American Institute of Aeronautics and Astronautics Inc, AIAA, 2016.
- [12] K. L. Wagstaff, G. Doran, A. Davies, S. Anwar, S. Chakraborty, M. Cameron, I. Daubar, and C. Phillips. Enabling onboard detection of events of scientific interest for the europa clipper spacecraft. In *25th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery & Data Mining*, pages 2191–2201, Anchorage, Alaska, 2019.
- [13] B. Dachwald. Evolutionary neurocontrol: A smart method for global optimization of low-thrust trajectories. In *AIAA/AAS Astrodynamics Specialist Conference and Exhibit*, pages 1–16, Providence, Rhode Island, 2004.
- [14] S. D. Smet and D. J. Scheeres. Identifying heteroclinic connections using artificial neural networks. *Acta Astronautica*, 161:192–199, 2019.
- [15] N. L. O. Parrish. *Low Thrust Trajectory Optimization in Cislunar and Translunar Space*. PhD thesis, University of Colorado Boulder, 2018.
- [16] N. Heess, D. TB, S. Sriram, J. Lemmon, J. Merel, G. Wayne, Y. Tassa, T. Erez, Z. Wang, S. M. A. Eslami, M. A. Riedmiller, and D. Silver. Emergence of locomotion behaviours in rich environments. *CoRR*, abs/1707.02286, 2017.
- [17] D. Silver, J. Schrittwieser, K. Simonyan, I. Antonoglou, A. Huang, A. Guez, T. Hubert, L. Baker, M. Lai, A. Bolton, Y. Chen, T. Lillicrap, F. Hui, L. Sifre, G. van den Driessche, T. Graepel, and D. Hassabis. Mastering the game of go without human knowledge. *Nature*, 550, 2017.

- [18] R. Furfaro, A. Scorsoglio, R. Linares, and M. Massari. Adaptive generalized zem-zev feedback guidance for planetary landing via a deep reinforcement learning approach. *Acta Astronautica*, 171:156–171, 2020.
- [19] B. Gaudet, R. Linares, and R. Furfaro. Deep reinforcement learning for six degrees of freedom planetary landing. *Advances in Space Research*, 65:1723–1741, 2020.
- [20] B. Gaudet, R. Furfaro, and R. Linares. Reinforcement learning for angle-only intercept guidance of maneuvering targets. *Aerospace Science and Technology*, 99, 2020.
- [21] D. Guzzetti. Reinforcement learning and topology of orbit manifolds for station-keeping of unstable symmetric periodic orbits. In *AAS/AIAA Astrodynamics Specialist Conference*, Portland, Maine, 2019.
- [22] J. A. Reiter and D. B. Spencer. Augmenting spacecraft maneuver strategy optimization for detection avoidance with competitive coevolution. In *20th AIAA Scitech Forum*, Orlando, Florida, 2020.
- [23] A. Das-Stuart, K. C. Howell, and D. C. Folta. Rapid trajectory design in complex environments enabled by reinforcement learning and graph search strategies. *Acta Astronautica*, 171:172–195, 2020.
- [24] D. Miller and R. Linares. Low-thrust optimal control via reinforcement learning. In *29th AAS/AIAA Space Flight Mechanics Meeting*, Ka’anapali, Hawaii, 2019.
- [25] C. J. Sullivan and N. Bosanac. Using reinforcement learning to design a low-thrust approach into a periodic orbit in a multi-body system. In *20th AIAA Scitech Forum*, Orlando, Florida, 2020.
- [26] D. Silver, G. Lever, N. Heess, T. Degris, D. Wierstra, and M. Riedmiller. Deterministic policy gradient algorithms. In *International conference on machine learning*, pages 387–395. Pmlr, 2014.
- [27] M. Abadi, A. Agarwal, P. Barham, E. Brevdo, Z. Chen, C. Citro, G. S. Corrado, A. Davis, J. Dean, M. Devin, S. Ghemawat, I. Goodfellow, A. Harp, G. Irving, M. Isard, Y. Jia, R. Jozefowicz, L. Kaiser, M. Kudlur, J. Levenberg, D. Mané, R. Monga, S. Moore, D. Murray, C. Olah, M. Schuster, J. Shlens, B. Steiner, I. Sutskever, K. Talwar, P. Tucker, V. Vanhoucke, V. Vasudevan, F. Viégas, O. Vinyals, P. Warden, M. Wattenberg, M. Wicke, Y. Yu, and X. Zheng. TensorFlow: Large-scale machine learning on heterogeneous systems, 2015. Software available from tensorflow.org.

- [28] S. Fujimoto, H. van Hoof, and D. Meger. Addressing function approximation error in actor-critic methods, 2018.
- [29] A. Paszke, S. Gross, S. Chintala, G. Chanan, E. Yang, Z. DeVito, Z. Lin, A. Desmaison, L. Antiga, and A. Lerer. Automatic differentiation in pytorch. 2017.
- [30] T. Haarnoja, A. Zhou, P. Abbeel, and S. Levine. Soft actor-critic: Off-policy maximum entropy deep reinforcement learning with a stochastic actor. *CoRR*, abs/1801.01290, 2018.
- [31] D. Vallado and W. McClain. *Fundamentals of Astrodynamics and Applications*. Fundamentals of Astrodynamics and Applications. Microcosm Press, 2001.

Abstract

In this study, a quadcopter stand with three degrees of freedom was controlled using game theory-based control. The first player tracks a desired input, and the second player creates a disturbance in the tracking of the first player to cause an error in the tracking. The move is chosen using the Nash equilibrium, which presupposes that the other player made the worst move.. In addition to being resistant to input interruptions, this method may also be resilient to modeling system uncertainty. This method evaluated the performance through simulation in the Simulink environment and implementation on a three-degree-of-freedom stand.

Keywords: Quadcopter, Differential Game, Game Theory, Nash Equilibrium, Three Degree of Freedom Stand, Model Base Design, Linear Quadratic Regulator



Sharif University of Technology
Department of Aerospace Engineering

Master Thesis

Robust Reinforcement Learning Differential Game Guidance in Low-Thrust, Multi-Body Dynamical Environments

By:

Ali BaniAsad

Supervisor:

Dr.Hadi Nobahari

December 2024