一、agent 从一个没有任何物品的随机起始位置开始,并负责获得钻石。只能通过浏览 Minecraft 的复杂项目层次结构来完成此任务。

AI 想要挖到钻石,并不简单:历经八个步骤,每一步都要自行探索:

第一步, 收集木材。

第二步,用收来的木料造一只木镐。

第三步,拿着木镐去挖石矿,然后造一只石镐。

第四步,用新的石镐挖铁矿。

第五步, 打一个炉子。

第六步,把铁熔了造个铁镐。有了铁镐,才挖得动钻石。

第七步,找钻石。并不容易,AI要慢慢摸索,才知道钻石常常出没的地方。

第八步,挖钻石。任务完结。

数据集 MineRL-v0。有 6,000 万帧数据,全部来自人类玩家。数据集可以大大减少 agent 的训练时间,要是用实时的数据要达到挖钻石,那得到猴年马月了。。即使有这些数据,训练时间也还是太长了一些。

二、调试和运行过程

1.本机 windows 调试过程:

在本集中安装 https://github.com/minerllabs/competition_submission_template 中的环境,运行 https://github.com/minerllabs/baselines 中的 ppo.py 但是 windows 中一直卡在这里,看群里讨论的也有同学遇到这种问题,是 pip3 install --upgrade minerl解决,但是,没用。。也不知道怎么搞。

```
make
return registry.make(id, ***kwargs)
File *C:\Users\Leo\AppData\Local\Programs\Python\Python35\lib\site-packages\gym\envs\registration.py*, line 90, in m
ake
env = spec.make(**kwargs)
File *C:\Users\Leo\AppData\Local\Programs\Python\Python35\lib\site-packages\gym\envs\registration.py*, line 60, in m
ake
env = cls(**_kwargs)
File *C:\Users\Leo\AppData\Local\Programs\Python\Python35\lib\site-packages\gym\envs\registration.py*, line 60, in m
ake
env = cls(**_kwargs)
File *C:\Users\Leo\AppData\Local\Programs\Python\Python35\lib\site-packages\minerl\env\core.py*, line 137, in __init

self.instance = self._get_new_instance(port)
File *C:\Users\Leo\AppData\Local\Programs\Python\Python35\lib\site-packages\minerl\env\core.py*, line 159, in _get_n
ew_instance
instance.launch()
File *C:\Users\Leo\AppData\Local\Programs\Python\Python35\lib\site-packages\minerl\env\malmo.py*, line 512, in launc
h
raise EOFError(error_str + *\n\nMinecraft process finished unexpectedly. There was an error with Malmo.*)
EOFError: Exception in thread *main* java.lang.RuntimeException: Timeout of 120000 reached waiting for exclusive acces
s to file: C:\Users\Leo\Leo\Leo\Leo\mapper.lacl\envapper.dists\gradle=2.14-bin.zip
at org.gradle.wrapper.ExclusiveFileAccessManager.access(ExclusiveFileAccessManager.java:61)
at org.gradle.wrapper.WrapperExecutor.exceute(WrapperExecutor.java:126)
at org.gradle.wrapper.GradleWrapperMain.main(GradleWrapperMain.java:61)

Minecraft process finished unexpectedly. There was an error with Malmo.

Minecraft process finished unexpectedly. There was an error with Malmo.
```

2.云服务器中的调试过程:

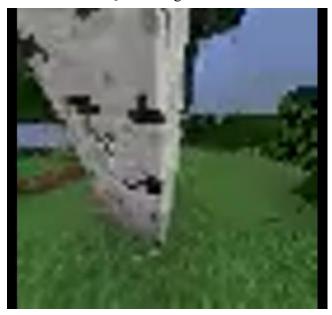
安 装 助 教 给 出 的 docker 中 配 置 好 的 环 境 。 运 行 https://github.com/minerllabs/baselines 中的代码: ppo.py

一开始在服务器中也提示 malmo 有错误,怎么调试也不好使,然后看群里说可以了就重新进了一下,发现确实可以了。。谜一样的环境。。

运行的 dddqn 提示 dqn_family 有错误,看到助教在群里发的 fix 之后的新代码,试验一下,也还是有错误,调试不动。。:

```
13.2, 3cons.tems=3.2.0, uppter=11.0, c) uppter=10.6.0, keyring=3.0.6.0, keyring=3.0, c) 8, Kerne=Preprocessing=3.1.2, keyring=3.0.6.0, keyring=3.0, c) 8, Kerne=Preprocessing=3.1.2, keyring=3.0.6.0, keyring=3.0, c) 8, Kerne=Preprocessing=3.1.2, keyring=3.0.6.0, keyring=3.0.0, packaging=3.0.1.2, attinue=3.8.4, photomethods attinue=3.8.4, packaging=3.1.1, packaging=3.0.5, packaging=3.0.6, openset=3.0.6, openset=3.0, openset=3.
```

就跑出来了 ppo.py 就简单说一下 ppo 吧: PPO 算法本质上是一个 AC 算法,有 Actor 和 Critic 神经网络,其中,Critic 网络的更新方式和 AC 算法差不多,Actor 网络我感觉和 Q-Learning 一样有新旧神经网络,并周期性的更新旧神经网络。



在给出的 readme 中,说到 MineRLTreechop-v0 任务训练阶段算法的性能。每种算法均经过 3 次独立训练(试验),阴影区域代表三个试验的得分之间的标准偏差(而非标准误差)。通过平均观察 30 次以上的可见性来平滑曲线。Rainbow 和 PPO 的表现优于 DDDQN。

可见 ppo 虽然是 2017 年发布的一个算法,但其稳定性和适用范围还是值得拥有的。。