

可實作模型問題

1. 問題設計：

設定一個存在 4 顆燈泡(編號 0,1,2,3)與 4 個開關的環境，機器人只能觀察到現在燈泡的狀態(一個四維向量)。每次機器人會選擇按下一个開關，然後回到新的燈泡狀態並得到正一(0 號燈泡亮起)或是負一(其它)的獎勵。

目標期望機器人學會開關對應哪個燈泡亮起的規則，使它每一步做出得到預估最高獎勵的動作。

機器人會輸入目前的觀察與動作，對每一個預選動作輸出下一步的預測燈泡狀態，並選擇預估獎勵最高的動作。

透過上述的簡化模型，機器人有「從經驗中學到未知的規則以指導行動」能力的雛形，是未來希望達到 AGI(人工通用智能)的其中一項能力。

2. 模型與方法：

首先建立一個環境，有四顆燈泡與四個開關，第一、二、三和四的開關分別打開燈泡 0,1、燈泡 2、燈泡 1,3、燈泡 0,2,3。

再使用一個簡單的神經網路模型：

輸入層：8 個神經元對應燈泡狀態的四維向量與按下不同四個開關的四個動作。

Hidden layer：32 個神經元配上 Relu 作為激活函數。

輸出層：4 個神經元配上 sigmoid 激活函數對應 4 個燈泡明暗的機率。

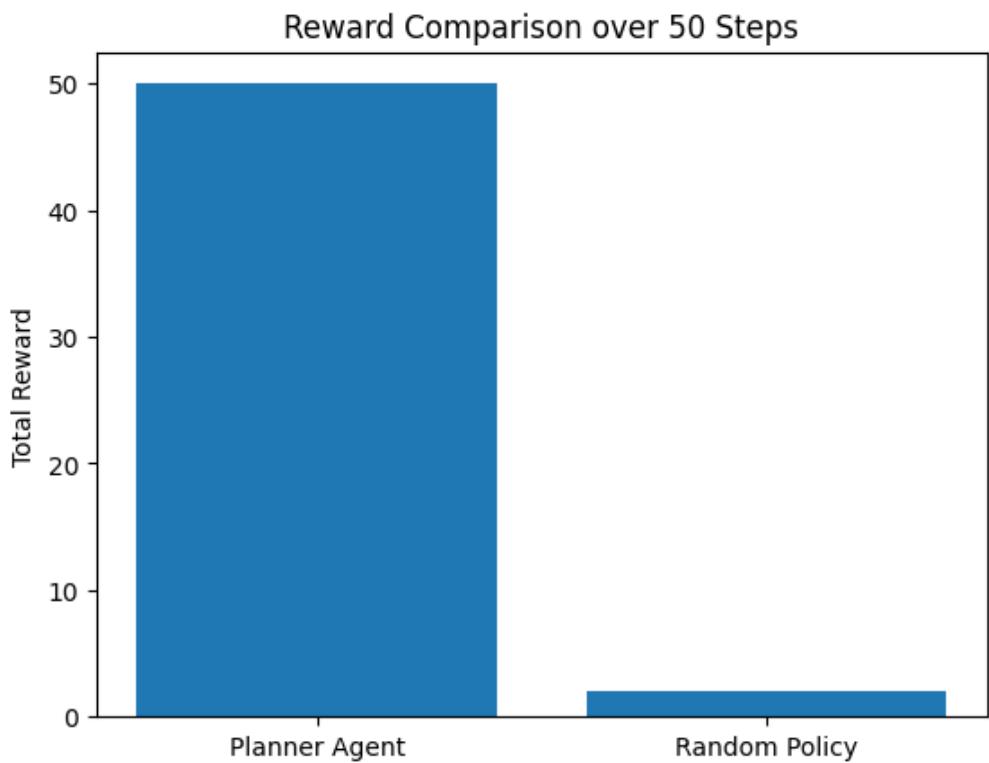
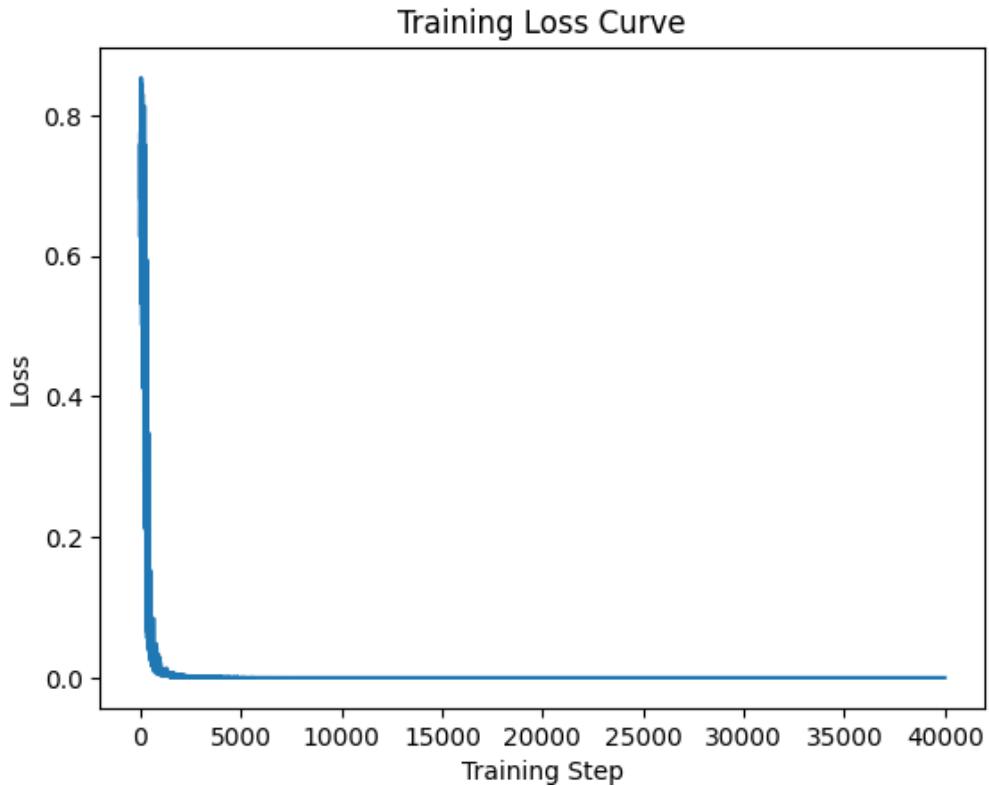
Loss function 使用 binary cross entropy。

希望這個神經網路能學會預測

再來設定機器人的策略：

給定目前燈泡狀態，使用上述神經網路模型對每一個預選動作做模擬，若是下一步燈 0 的機率大於 0.5，則估計獎勵加一。若是估計獎勵更好，更新最佳動作。

3. 實作與結果：



上面兩張圖是 loss curve 和 reward 的比較。

學習過後的機器人相比於隨機亂按的機器人，一個的 reward 是 50，相當於每一步都得到獎勵，而另一個則是只有 2，接近於亂按的期望值 0。這能明顯地看出此模型成功學到了開關對應哪些燈泡的規則。

4. 討論：

設計簡化模型，我一開始直覺是要使用 **Unsupervised learning** 去做，因為輸入資料不能經過標籤。後來我學到怎麼用強化學習，讓機器人與環境互動來對資料產生標籤，再用學過的監督式學習的方法，使機器人的神經網路學到如何預測下一步燈泡的狀態。

設計這個簡化模型時，我讓機器人已經知道了哪顆燈泡亮起可以得到獎勵。若是想要達到 **AGI** 的程度，在一個未知的環境中，應該把哪個現象的發生視作獎勵可能十分困難。還有這個模型的學習方法是透過多次試錯嘗試，來訓練神經網路，在現實世界中的環境規則可能很複雜，需要大量的嘗試才能學好，這個過程的成本會是個大問題。