

目录	1
----	---

目录

1 模版备用	3
2 策略迭代算法	4
3 价值迭代算法	5
4 首次访问蒙特卡洛算法	6
5 蒙特卡洛控制算法	7
6 Q learning 算法	8
7 Sarsa 算法	9
8 DQN 算法	10
9 DRQN 算法	11
10 PER-DQN 算法	12
11 REINFORCE 算法	13
12 Advantage Actor Critic 算法	14
13 PPO-Clip 算法	15
14 PPO-KL 散度算法	16
15 DDPG 算法	17
16 SoftQ 算法	18
17 SAC-S 算法	19

目录	2
18 SAC 算法	20
19 GAIL 算法	21
20 MAPPO 算法	22

1 模版备用

算法^①

1: 测试

^①脚注

2 策略迭代算法

策略迭代算法

```

1: 初始化状态价值函数  $V(s)$  和策略  $\pi(s)$ 
2: 策略估计:
3: repeat
4:    $\Delta \leftarrow 0$ 
5:   repeat
6:      $v \leftarrow V(s)$ 
7:      $V(s) \leftarrow \sum_{s',r} p(s',r | s, \pi(s)) [r + \gamma V(s')]$ 
8:      $\Delta \leftarrow \max(\Delta, |v - V(s)|)$ 
9:   until 遍历所有的状态  $s \in S$ 
10: until  $\Delta < \theta$ 
11: 策略改进:
12:  $stable\_flag \leftarrow true$ 
13: repeat
14:   根据策略  $\pi(a|s)$  生成动作  $a_{temp}$ 
15:   更新策略:  $\pi(a|s) \leftarrow \arg \max_a \sum_{s',r} p(s',r | s, a) [r + \gamma V(s')]$ 
16:   if  $a_{temp} \neq \pi(a|s)$  then
17:     说明策略还未收敛,  $stable\_flag \leftarrow false$ 
18:   end if
19: until 遍历所有的状态  $s \in S$ 
20: if  $stable\_flag \leftarrow true$  then
21:   结束迭代并返回最优策略  $\pi \approx \pi_*$  和状态价值函数  $V \approx V_*$ 
22: else
23:   继续执行策略估计 .
24: end if

```

3 价值迭代算法

价值迭代算法

- 1: 初始化一个很小的参数阈值 $\theta > 0$, 以及状态价值函数 $V(s)$, 注意终止状态的 $V(s_T) = 0$
 - 2: **repeat**
 - 3: $\Delta \leftarrow 0$
 - 4: **repeat**
 - 5: $v \leftarrow V(s)$
 - 6: $V(s) \leftarrow \max_a \sum_{s',r} p(s',r | s,a) [r + \gamma V(s')]$
 - 7: $\Delta \leftarrow \max(\Delta, |v - V(s)|)$
 - 8: **until** 遍历所有的状态 $s \in S$
 - 9: **until** $\Delta < \theta$
 - 10: 输出一个确定性策略 $\pi \approx \pi_*$,
且 $\pi(s) = \arg \max_a \sum_{s',r} p(s',r | s,a) [r + \gamma V(s')]$
-

4 首次访问蒙特卡洛算法

首次访问蒙特卡洛算法

```
1: 初始化: 状态价值  $V(s)$ , 回报字典  $\text{Returns}(s_t)$ 
2: for 回合数 = 1,  $M$  do
3:   根据策略  $\pi$  采样一回合轨迹  $\tau = \{s_0, a_0, r_1, \dots, s_{T-1}, a_{T-1}, r_T, \}$ 
4:   初始化回报  $G \leftarrow 0$ 
5:   for 时步  $t = T - 1, , T - 2, \dots, 0$  do
6:      $G \leftarrow \gamma G + R_{t+1}$ 
7:     if 状态  $s_t$  首次出现, 即不在历史状态  $s_0, \dots, s_{t-1}$  中 then
8:       将  $G$  添加到  $\text{Returns}(s_t)$ 
9:        $V(S_t) \leftarrow \text{average}(\text{Returns}(S_t))$ 
10:      end if
11:    end for
12:  end for
```

5 蒙特卡洛控制算法

蒙特卡洛控制算法

```
1: 初始化: 策略  $\pi(s)$ , 动作价值  $Q(s, a)$ , 回报字典  $\text{Returns}(s, a)$ 
2: for 回合数 = 1,  $M$  do
3:   根据当前策略  $\pi$  采样轨迹  $\tau = \{s_0, a_0, r_1, \dots, s_{T-1}, a_{T-1}, r_T, \}$ 
4:   初始化回报  $G \leftarrow 0$ 
5:   for 时步  $t = T - 1, , T - 2, \dots, 0$  do
6:      $G \leftarrow \gamma G + R_{t+1}$ 
7:     if 状态  $s_t$  首次出现, 即不在历史状态  $s_0, \dots, s_{t-1}$  中 then
8:       将  $G$  添加到  $\text{Returns}(s_t, a_t)$ 
9:        $Q(S_t, A_t) \leftarrow \text{average}(\text{Returns}(S_t, A_t))$ 
10:      更新策略:  $\pi(s_t) \leftarrow \arg \max_a Q(s_t, a)$ 
11:    end if
12:   end for
13: end for
```

6 Q learning 算法

Q-learning 算法

```
1: 初始化  $Q(s, a)$  为任意值, 但对于终止状态即  $Q(s_T, ) = 0$ 
2: for 回合数 = 1,  $M$  do
3:   重置环境, 获得初始状态  $s_1$ 
4:   for 时步  $t = 1, \dots, T$  do
5:     根据  $\varepsilon$ -greedy 策略采样动作  $a_t$ 
6:     环境根据  $a_t$  反馈奖励  $r_t$  和下一个状态  $s_{t+1}$ 
7:     更新策略:
8:      $Q(s_t, a_t) \leftarrow Q(s_t, a_t) + \alpha[r_t + \gamma \max_a Q(s_{t+1}, a) - Q(s_t, a_t)]$ 
9:     更新状态  $s_{t+1} \leftarrow s_t$ 
10:    end for
11:  end for
```

7 Sarsa 算法

Sarsa 算法

```
1: 初始化  $Q(s, a)$  为任意值, 但对于终止状态即  $Q(s_T, ) = 0$ 
2: for 回合数 = 1,  $M$  do
3:   重置环境, 获得初始状态  $s_0$ 
4:   根据  $\varepsilon$ -greedy 策略采样初始动作  $a_0$ 
5:   for 时步  $t=1, \dots, T$  do
6:     环境根据  $a_t$  反馈奖励  $r_t$  和下一个状态  $s_{t+1}$ 
7:     根据  $\varepsilon$ -greedy 策略  $s_{t+1}$  和采样动作  $a_{t+1}$ 
8:     更新策略:
9:     
$$Q(s_t, a_t) \leftarrow Q(s_t, a_t) + \alpha[r_t + \gamma Q(s_{t+1}, a_{t+1}) - Q(s_t, a_t)]$$

10:    更新状态  $s_{t+1} \leftarrow s_t$ 
11:    更新动作  $a_{t+1} \leftarrow a_t$ 
12:   end for
13: end for
```

8 DQN 算法

DQN 算法

```

1: 初始化当前网络参数  $\theta$  和目标网络参数  $\theta^- \leftarrow \theta$ 
2: 初始化经验回放  $D$ 
3: for 回合数  $m = 1, 2, \dots, M$  do
4:   重置环境, 获得初始状态  $s_0$ 
5:   for 时步  $t = 1, 2, \dots, T$  do
6:     交互采样:
7:       根据  $\varepsilon$ -greedy 策略采样动作  $a_t$ 
8:       环境根据  $a_t$  反馈奖励  $r_t$  和下一个状态  $s_{t+1}$ 
9:       存储样本  $(s_t, a_t, r_t, s_{t+1})$  到经验回放  $D$  中
10:      更新状态  $s_{t+1} \leftarrow s_t$ 
11:      策略更新:
12:        从  $D$  中随机采样一个批量的样本
13:        计算  $Q$  的期望值, 即  $y_i = r_t + \gamma \max_{a_{i+1}} Q_{\theta^-}(s_{i+1}, a)$ 
14:        计算损失  $L(\theta) = (y_i - Q_\theta(s_i, a_i))^2$  并梯度下降更新参数  $\theta$ 
15:        每  $C$  步复制参数到目标网络  $\theta^- \leftarrow \theta$ 
16:    end for
17: end for

```

9 DRQN 算法

DRQN 算法^①

```

1: 初始化策略网络参数  $\theta$ 
2: 复制参数到目标网络  $\hat{Q} \leftarrow Q$ 
3: 初始化经验回放  $D$ 
4: for 回合数 = 1,  $M$  do
5:   重置环境, 获得初始状态的观测  $o_t$ 
6:    $h_0 \leftarrow 0$ 
7:   for 时步 = 1,  $t$  do
8:     根据  $\varepsilon$ -greedy 策略采样动作  $a_t$ 
9:     环境根据  $a_t$  反馈奖励  $r_t$  和下一个状态, 生成下一状态的观测  $o_{t+1}$ 
10:    存储 transition 即  $(o_t, a_t, r_t, o_{t+1})$  到经验回放  $D$  中
11:    更新环境状态对应的观测  $o_{t+1} \leftarrow o_t$ 
12:    更新策略:
13:      从  $D$  中采样一个 batch 的 transition, 即
         $B = \{(s_j, a_j, r_j, s'_j) \dots (s_{j+\tau}, a_{j+\tau}, r_{j+\tau}, s'_{j+\tau})\}_{j=1}^{\text{batch size}} \subseteq D$ 
14:      for 这个 batch 中的每个 transition do
15:         $h_{j-1} \leftarrow 0$ 
16:        for  $k = j$  to  $k = j + \tau$  do
17:          更新 LSTM 网络的隐藏状态  $h_k = Q(s_k, h_{k-1} | \theta_i)$ 
18:        end for
19:        计算实际的  $Q$  值, 即  $y_j$ ②
20:        计算损失  $L(\theta) = (y_i - Q(s_{j+\tau}, a_{j+\tau}, h_{j+\tau-1}; \theta))^2$ 
21:      end for
22:      关于参数  $\theta$  做随机梯度下降③
23:      每  $C$  个回合复制参数  $\hat{Q} \leftarrow Q$ ④
24:    end for
25:  end for

```

^①Deep Recurrent Q-Learning for Partially Observable MDPs

^② $y_j = \begin{cases} r_j & \text{对于终止状态 } s_{i+1} \\ r_j + \gamma \max_{a'} Q(s_{j+\tau}, a_{j+\tau}, h_{j+\tau-1}; \theta) & \text{对于非终止状态 } s_{i+1} \end{cases}$

^③ $\theta_i \leftarrow \theta_i - \lambda \nabla_{\theta_i} L_i(\theta_i)$

10 PER-DQN 算法

PER-DQN 算法

```

1: 初始化当前网络参数  $\theta$ 
2: 复制参数到目标网络  $\hat{\theta} \leftarrow \theta$ 
3: 初始化经验回放  $D$ 
4: for 回合数  $m = 1, 2, \dots, M$  do
5:   重置环境, 获得初始状态  $s_0$ 
6:   for 时步  $t = 1, 2, \dots, T$  do
7:     交互采样:
8:       根据  $\epsilon$ -greedy 策略采样动作  $a_t$ 
9:       环境根据  $a_t$  反馈奖励  $r_t$  和下一个状态  $s_{t+1}$ 
10:      存储样本  $(s_t, a_t, r_t, s_{t+1})$  到经验回放  $D$  中, 并根据  $TD$  误差损失
          确定其优先级  $p_t$ 
11:      更新环境状态  $s_{t+1} \leftarrow s_t$ 
12:      模型更新:
13:        根据每个样本的优先级计算采样概率  $P(j) = p_j^\alpha / \sum_i p_i^\alpha$ , 从  $D$  中
          采样一个批量的样本
14:        计算各个样本重要性采样权重  $w_j = (N \cdot P(j))^{-\beta} / \max_i w_i$ 
15:        计算  $TD$  误差  $\delta_j$ ; 并根据  $TD$  误差更新优先级  $p_j$ 
16:        计算  $Q$  的估计值, 即  $y_j$ 
17:        根据重要性采样权重调整损失  $L(\theta) = (y_j - Q(s_j, a_j; \theta) \cdot w_j)^2$ , 并
          关于  $\theta$  做随机梯度下降
18:        每  $C$  步复制参数  $\hat{Q} \leftarrow Q$ 
19:    end for
20: end for

```

11 REINFORCE 算法

REINFORCE 算法

```
1: 初始化策略参数  $\theta$ 
2: for 迭代次数 = 1,  $M$  do
3:   根据策略  $\pi_\theta$  采样轨迹:  $\tau = \{s_0, a_0, r_0, \dots, s_T, a_T, r_T\}$ 
4:   for 时步  $t = 0, 1, \dots, T - 1$  do
5:     计算回报  $G \leftarrow \sum_{k=t+1}^T \gamma^{k-t-1} r_k$ 
6:     更新策略  $\theta \leftarrow \theta + \alpha \gamma^t G \nabla \ln \pi_\theta(a_t | s_t)$ 
7:   end for
8: end for
```

12 Advantage Actor Critic 算法

Q Actor Critic 算法

```

1: 初始化 Actor 参数  $\theta$  和 Critic 参数  $w$ 
2: for 回合数 = 1,  $M$  do
3:   根据策略  $\pi_\theta(a|s)$  采样一个 (或几个) 回合的 transition
4:   更新 Critic 参数①
5:   for 时步 =  $t + 1, 1$  do
6:     计算 Advantage, 即  $\delta_t = r_t + \gamma Q_w(s_{t+1}, a_{t+1}) - Q_w(s_t, a_t)$ 
7:      $w \leftarrow w + \alpha_w \delta_t \nabla_w Q_w(s_t, a_t)$ 
8:      $a_t \leftarrow a_{t+1}, s_t \leftarrow s_{t+1}$ 
9:   end for
10:  更新 Actor 参数  $\theta \leftarrow \theta + \alpha_\theta Q_w(s, a) \nabla_\theta \log \pi_\theta(a | s)$ 
11: end for

```

^①这里结合 TD error 的特性按照从 $t + 1$ 到 1 计算法 Advantage 更方便

13 PPO-Clip 算法

PPO-Clip 算法

```

1: 初始化策略网络 (Actor) 参数  $\theta$  和价值网络 (Critic) 参数  $\phi$ 
2: 初始化 Clip 参数  $\epsilon$ 
3: 初始化 epoch 数  $K$ 
4: 初始化经验回放  $D$ 
5: for 回合数 = 1, 2, …,  $M$  do
6:   使用策略  $\pi_\theta$  采样  $C$  个时步数据, 收集轨迹  $\tau = s_0, a_0, r_1, \dots, s_t, a_t, r_{t+1}, \dots$  到经验回放  $D$  中
7:   for epoch 数  $k = 1, 2, \dots, K$  do
8:     计算折扣奖励  $\hat{R}_t$ 
9:     计算优势函数, 即  $A^{\pi_\theta} = V_{\phi_k} - \hat{R}_t$ 
10:    结合重要性采样计算 Actor 损失, 如下:
11:     $L^{CLIP}(\theta) = \frac{1}{|D_k|T} \sum_{\tau \in D_k} \sum_{t=0}^T \min\left(\frac{\pi_\theta(a_t|s_t)}{\pi_{\theta_k}(a_t|s_t)} A^{\pi_\theta}(s_t, a_t), g(\epsilon, A^{\pi_\theta}(s_t, a_t))\right)$ 
12:    梯度下降更新 Actor 参数:  $\theta_{k+1} \leftarrow \theta_k + \alpha_\theta L^{CLIP}(\theta)$ 
13:    更新 Critic 参数:
14:     $\phi_{k+1} \leftarrow \phi_k + \alpha_\phi \frac{1}{|D_k|T} \sum_{\tau \in D_k} \sum_{t=0}^T (V_{\phi_k}(s_t) - \hat{R}_t)^2$ 
15:  end for
16: end for

```

14 PPO-KL 散度算法

PPO-KL 散度算法^{①②}

```

1: 初始化策略网络 (Actor) 参数  $\theta$  和价值网络 (Critic) 参数  $\phi$ 
2: 初始化 KL 散度参数  $\lambda$ 
3: 初始化回合数量  $M$ 
4: 初始化 epoch 数量  $K$ 
5: 初始化经验回放  $D$ 
6: for 回合数 = 1, 2, …,  $M$  do
7:   根据策略  $\pi_{\theta_m}$  采样一个或几个回合数据, 收集  $(s_t, a_t, r_t)$  到经验回放
     $D_m = \{\tau_i\}$  中
8:   for epoch 数 = 1, 2, …,  $K$  do
9:     计算折扣奖励  $\hat{R}_t$ 
10:    根据值函数  $V_{\Phi_m}$ , 用某种优势估计方法计算优势函数  $\hat{A}_t$ 
11:    通过最大化目标函数  $J_{PPO}(\theta)$  更新参数  $\theta$ :
12:    
$$J_{PPO}(\theta) = \sum_{t=1}^T \frac{\pi_\theta(a_t|s_t)}{\pi_{old}(a_t|s_t)} \hat{A}_t - \lambda KL[\pi_{old}|\pi_\theta]$$

13:    典型方法是 Adam 随机梯度上升
14:    根据均方误差回归拟合值函数, 更新 Critic 参数:
15:    
$$\Phi_{m+1} \leftarrow \frac{1}{|D_m|T} \sum_{\tau \in D_m} \sum_{t=0}^T (V_{\Phi_m}(s_t) - \hat{R}_t)^2$$

16:    运用某些梯度下降算法
17:    if  $KL[\pi_{old}|\pi_\theta] > \beta_{high} KL_{target}$  then
18:       $\lambda \leftarrow \alpha \lambda$ 
19:    else if  $KL[\pi_{old}|\pi_\theta] < \beta_{low} KL_{target}$  then
20:       $\lambda \leftarrow \frac{\lambda}{\alpha}$ 
21:    end if
22:  end for
23: end for

```

^①Proximal Policy Optimization Algorithms

^②Emergence of Locomotion Behaviours in Rich Environments

15 DDPG 算法

DDPG 算法

- 1: 初始化 critic 网络 $Q(s, a | \theta^Q)$ 和 actor 网络 $\mu(s | \theta^\mu)$ 的参数 θ^Q 和 θ^μ
 - 2: 初始化对应的目标网络参数, 即 $\theta^{Q'} \leftarrow \theta^Q, \theta^{\mu'} \leftarrow \theta^\mu$
 - 3: 初始化经验回放 D
 - 4: **for** 回合数 = 1, M **do**
 - 5: **交互采样:**
 - 6: 选择动作 $a_t = \mu(s_t | \theta^\mu) + \mathcal{N}_t$, \mathcal{N}_t 为探索噪声
 - 7: 环境根据 a_t 反馈奖励 s_t 和下一个状态 s_{t+1}
 - 8: 存储样本 (s_t, a_t, r_t, s_{t+1}) 到经验回放 D 中
 - 9: 更新环境状态 $s_{t+1} \leftarrow s_t$
 - 10: **策略更新:**
 - 11: 从 D 中取出一个随机批量的 (s_i, a_i, r_i, s_{i+1})
 - 12: 求得 $y_i = r_i + \gamma Q'(s_{i+1}, \mu'(s_{i+1} | \theta^{\mu'}) | \theta^{Q'})$
 - 13: 更新 critic 参数, 其损失为: $L = \frac{1}{N} \sum_i (y_i - Q(s_i, a_i | \theta^Q))^2$
 - 14: 更新 actor 参数: $\nabla_{\theta^\mu} J \approx \frac{1}{N} \sum_i \nabla_a Q(s, a | \theta^Q) \Big|_{s=s_i, a=\mu(s_i)} \nabla_{\theta^\mu} \mu(s | \theta^\mu) \Big|_{s_i}$
 - 15: 软更新目标网络: $\theta^{Q'} \leftarrow \tau \theta^Q + (1 - \tau) \theta^{Q'}$, $\theta^{\mu'} \leftarrow \tau \theta^\mu + (1 - \tau) \theta^{\mu'}$
 - 16: **end for**
-

16 SoftQ 算法

SoftQ 算法

```

1: 初始化参数  $\theta$  和  $\phi$ 
2: 复制参数  $\bar{\theta} \leftarrow \theta, \bar{\phi} \leftarrow \phi$ 
3: 初始化经验回放  $D$ 
4: for 回合数 = 1,  $M$  do
5:   for 时步 = 1,  $t$  do
6:     根据  $\mathbf{a}_t \leftarrow f^\phi(\xi; \mathbf{s}_t)$  采样动作, 其中  $\xi \sim \mathcal{N}(\mathbf{0}, \mathbf{I})$ 
7:     环境根据  $a_t$  反馈奖励  $s_t$  和下一个状态  $s_{t+1}$ 
8:     存储 transition 即  $(s_t, a_t, r_t, s_{t+1})$  到经验回放  $D$  中
9:     更新环境状态  $s_{t+1} \leftarrow s_t$ 
10:    更新 soft Q 函数参数:
11:    对于每个  $s_{t+1}^{(i)}$  采样  $\{\mathbf{a}^{(i,j)}\}_{j=0}^M \sim q_{\mathbf{a}'}$ 
12:    计算 empirical soft values  $V_{\text{soft}}^\theta(\mathbf{s}_t)$ ①
13:    计算 empirical gradient  $J_Q(\theta)$ ②
14:    根据  $J_Q(\theta)$  使用 ADAM 更新参数  $\theta$ 
15:    更新策略:
16:    对于每个  $s_t^{(i)}$  采样  $\{\xi^{(i,j)}\}_{j=0}^M \sim \mathcal{N}(\mathbf{0}, \mathbf{I})$ 
17:    计算  $\mathbf{a}_t^{(i,j)} = f^\phi(\xi^{(i,j)}, \mathbf{s}_t^{(i)})$ 
18:    使用经验估计计算  $\Delta f^\phi(\cdot; \mathbf{s}_t)$ ③
19:    计算经验估计  $\frac{\partial J_\pi(\phi; \mathbf{s}_t)}{\partial \phi} \propto \mathbb{E}_\xi \left[ \Delta f^\phi(\xi; \mathbf{s}_t) \frac{\partial f^\phi(\xi; \mathbf{s}_t)}{\partial \phi} \right]$ , 即  $\hat{\nabla}_\phi J_\pi$ 
20:    根据  $\hat{\nabla}_\phi J_\pi$  使用 ADAM 更新参数  $\phi$ 
21:
22:  end for
23:  每  $C$  个回合复制参数  $\bar{\theta} \leftarrow \theta, \bar{\phi} \leftarrow \phi$ 
24: end for

```

$${}^{\textcircled{1}} V_{\text{soft}}^\theta(\mathbf{s}_t) = \alpha \log \mathbb{E}_{q_{\mathbf{a}'}} \left[\frac{\exp(\frac{1}{\alpha} Q_{\text{soft}}^\theta(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}'))}{q_{\mathbf{a}'}(\mathbf{a}')} \right]$$

$${}^{\textcircled{2}} J_Q(\theta) = \mathbb{E}_{\mathbf{s}_t \sim q_{\mathbf{s}_t}, \mathbf{a}_t \sim q_{\mathbf{a}_t}} \left[\frac{1}{2} \left(\hat{Q}_{\text{soft}}^{\bar{\theta}}(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t) - Q_{\text{soft}}^\theta(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t) \right)^2 \right]$$

$$\begin{aligned} {}^{\textcircled{3}} \Delta f^\phi(\cdot; \mathbf{s}_t) = & \mathbb{E}_{\mathbf{a}_t \sim \pi^\phi} \left[\kappa \left(\mathbf{a}_t, f^\phi(\cdot; \mathbf{s}_t) \right) \nabla_{\mathbf{a}'} Q_{\text{soft}}^\theta(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}') \Big|_{\mathbf{a}'=\mathbf{a}_t} \right. \\ & \left. + \alpha \nabla_{\mathbf{a}'} \kappa \left(\mathbf{a}', f^\phi(\cdot; \mathbf{s}_t) \right) \Big|_{\mathbf{a}'=\mathbf{a}_t} \right] \end{aligned}$$

17 SAC-S 算法

SAC-S 算法

```

1: 初始化参数  $\psi, \bar{\psi}, \theta, \phi$ 
2: for 回合数 = 1,  $M$  do
3:   for 时步 = 1,  $t$  do
4:     根据  $\mathbf{a}_t \sim \pi_\phi(\mathbf{a}_t | \mathbf{s}_t)$  采样动作  $a_t$ 
5:     环境反馈奖励和下一个状态,  $\mathbf{s}_{t+1} \sim p(\mathbf{s}_{t+1} | \mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t)$ 
6:     存储 transition 到经验回放中,  $\mathcal{D} \leftarrow \mathcal{D} \cup \{(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t, r(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t), \mathbf{s}_{t+1})\}$ 
7:     更新环境状态  $s_{t+1} \leftarrow s_t$ 
8:     更新策略:
9:        $\psi \leftarrow \psi - \lambda_V \hat{\nabla}_\psi J_V(\psi)$ 
10:       $\theta_i \leftarrow \theta_i - \lambda_Q \hat{\nabla}_{\theta_i} J_Q(\theta_i)$  for  $i \in \{1, 2\}$ 
11:       $\phi \leftarrow \phi - \lambda_\pi \hat{\nabla}_\phi J_\pi(\phi)$ 
12:       $\bar{\psi} \leftarrow \tau\psi + (1 - \tau)\bar{\psi}$ 
13:   end for
14: end for

```

^①Soft Actor-Critic: Off-Policy Maximum Entropy Deep Reinforcement Learning with a Stochastic Actor

18 SAC 算法

SAC 算法

```

1: 初始化网络参数  $\theta_1, \theta_2$  以及  $\phi$ 
2: 复制参数到目标网络  $\bar{\theta}_1 \leftarrow \theta_1, \bar{\theta}_2 \leftarrow \theta_2,$ 
3: 初始化经验回放  $D$ 
4: for 回合数 = 1,  $M$  do
5:   重置环境, 获得初始状态  $s_t$ 
6:   for 时步 = 1,  $t$  do
7:     根据  $\mathbf{a}_t \sim \pi_\phi(\mathbf{a}_t | \mathbf{s}_t)$  采样动作  $a_t$ 
8:     环境反馈奖励和下一个状态,  $\mathbf{s}_{t+1} \sim p(\mathbf{s}_{t+1} | \mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t)$ 
9:     存储 transition 到经验回放中,  $\mathcal{D} \leftarrow \mathcal{D} \cup \{(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t, r(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t), \mathbf{s}_{t+1})\}$ 
10:    更新环境状态  $s_{t+1} \leftarrow s_t$ 
11:    更新策略:
12:      更新  $Q$  函数,  $\theta_i \leftarrow \theta_i - \lambda_Q \hat{\nabla}_{\theta_i} J_Q(\theta_i)$  for  $i \in \{1, 2\}$ 
13:      更新策略权重,  $\phi \leftarrow \phi - \lambda_\pi \hat{\nabla}_\phi J_\pi(\phi)$ 
14:      调整温度因子,  $\alpha \leftarrow \alpha - \lambda \hat{\nabla}_\alpha J(\alpha)$ 
15:      更新目标网络权重,  $\bar{\theta}_i \leftarrow \tau \theta_i + (1 - \tau) \bar{\theta}_i$  for  $i \in \{1, 2\}$ 
16:    end for
17:  end for

```

19 GAIL 算法

GAIL 算法^①

- 1: 采样专家轨迹 $\tau_E \sim \pi_E$, 初始化网络模型参数 θ_0 和判别器 D 参数 ω_0
- 2: **for** 回合数 $i = 1, 2, \dots$ **do**
- 3: 采样策略轨迹 $\tau_i \sim \pi_{\theta_i}$
- 4: 使用梯度下降更新判别器 D 的参数 ω_i , 梯度为:

$$\hat{\mathbb{E}}_{\tau_i} [\nabla_w \log (D_w(s, a))] + \hat{\mathbb{E}}_{\tau_E} [\nabla_w \log (1 - D_w(s, a))] \quad (1)$$

- 5: 使用判别器 D 对策略轨迹 τ_i 的输出作为奖励更新策略 π_{θ_i} ^②
 - 6: **end for**
-

^①Generative Adversarial Imitation Learning

^②策略更新方式与策略模型 π_θ 有关, 如 PP0-Clip 等.

20 MAPPO 算法

MAPPO 算法

```

1: 初始化每个智能体  $u$  的 Critic 网络  $Q_{\phi^u}$  和参数为  $\theta^u$  的 Actor 网络,
 $u \in U$ 
2: 初始化每个智能体  $u$  的目标 Actor 网络  $\pi_{old}^u$  的参数  $\theta_{old}^u \leftarrow \theta^u$  和目标
   Critic 网络  $Q_{\bar{\phi}}^u$  的参数  $\bar{\phi}^u \leftarrow \phi^u$ 
3: 初始化 epoch 数  $K$ 
4: 初始化经验回放  $D$ 
5: for 回合数  $= 1, 2, \dots, M$  do
6:   初始化状态  $s_1$ 
7:   每个智能体  $u$  都根据各自策略采样  $C$  个时步数据, 收集轨迹  $\tau^u =$ 
      $\{o_t^u, a_t^u, r_{t+1}\}_{t=1}^T$ 
8:   对每个时步的每条轨迹
9:     计算折扣奖励  $\{\hat{R}_t^u\}_{t=1}^T$ 
10:    计算优势函数  $\{A_t^u = V_{\phi_t}^u - \hat{R}_t^u\}_{t=1}^T$ 
11:    计算  $y_t^u = V_{\phi_t}^u + A_t^u$ 
12:    将每个时步的数据  $\{[o_t^u, a_t^u, y_t^u, A_t^u]_{u=1}^U\}_{t=1}^T$  都存储到经验回放  $D$  中
13:   for epoch 数  $k = 1, 2, \dots, K$  do
14:     打乱  $D$  中数据顺序并重新编号
15:     for  $j = 0, 1, \dots, \frac{T}{B} - 1$  do
16:       选择  $B$  条数据  $\{o_i^u, a_i^u, y_i^u, A_i^u\}_{i=1+Bj}^{B(j+1)}$ 
17:       计算梯度:
18:          $\Delta\theta^u = \frac{1}{B} \sum_{i=1}^B \{\nabla_{\theta^u} f(r_i(\theta^u), A_i^u)\}$ 
19:          $\Delta\phi^u = \frac{1}{B} \sum_{i=1}^B \{\nabla_{\phi^u} (y_i^u - V_{\phi^u}(o_i^u))^2\}$ 
20:       Adam 梯度上升方法计算  $\theta^u$ , Adam 梯度下降方法计算  $\phi^u$ 
21:     end for
22:   end for
23:   更新  $\theta_{old}^u \leftarrow \theta^u, \bar{\phi}^u \leftarrow \phi^u$ 
24: end for

```
