

El problema del aprendizaje con refuerzo (I)

Lorenzo Madow

lawrence@lcc.uma.es

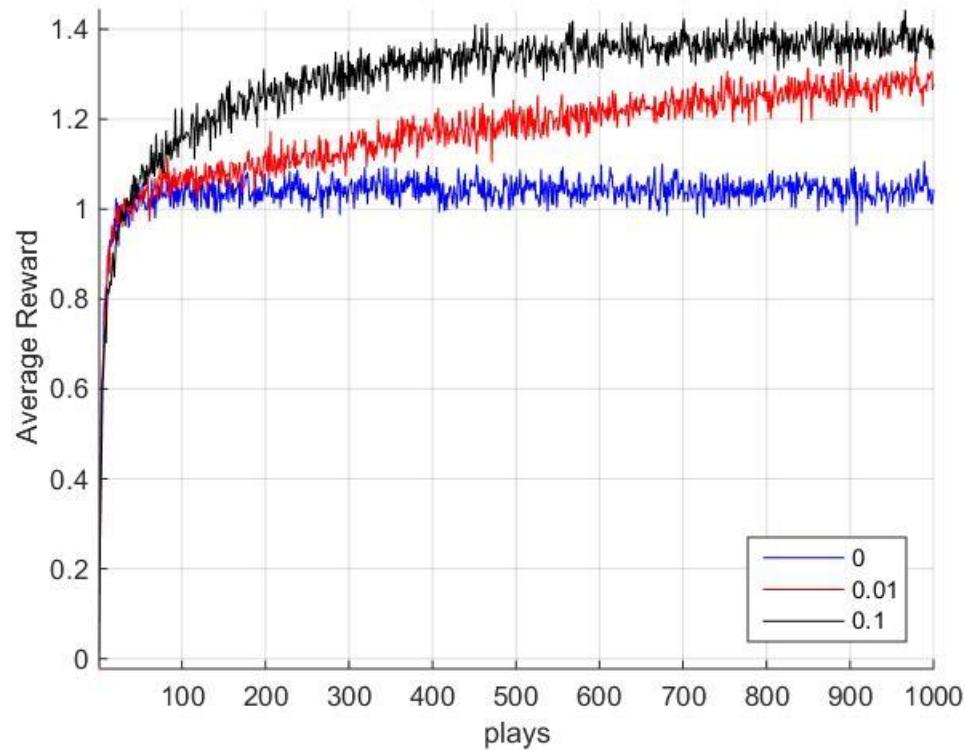
Universidad de Málaga



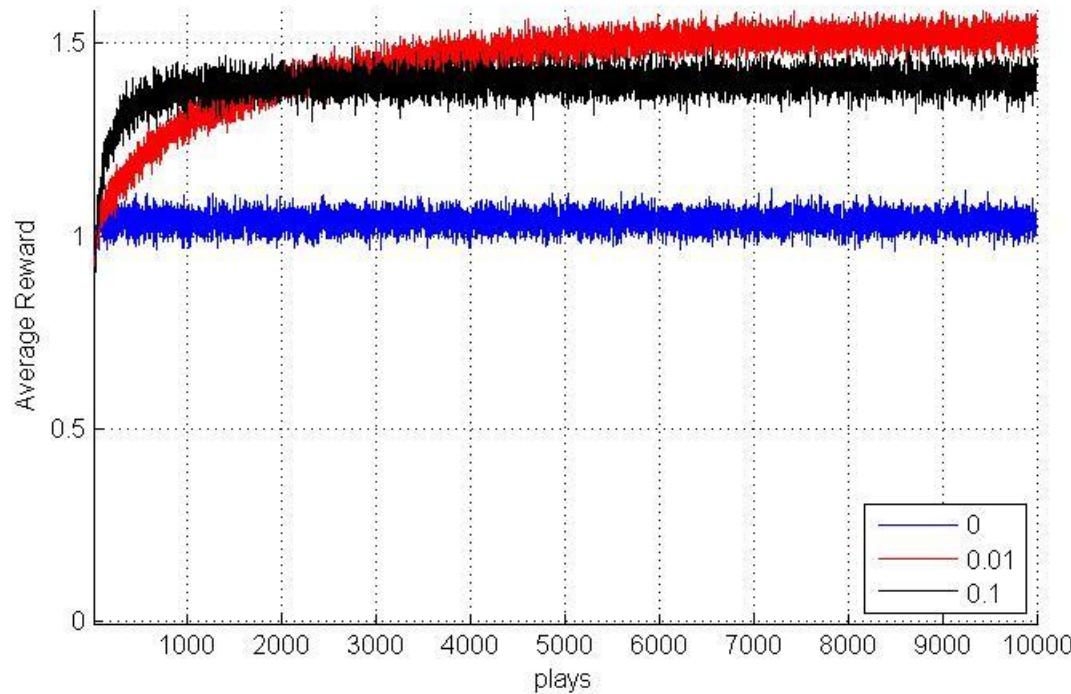
El problema de la tragaperras

- Ejemplo: 2000 tragaperras de 10 palancas.
- Recompensas: distribución normal con varianza 1 y media obtenida de $N(0,1)$.
- Estimaciones: la media de las muestras
- Dos tipos de estrategias:
 - Greedy: siempre la acción con mejor estimación.
 - ϵ -greedy:
 - probabilidad $(1 - \epsilon)$: la acción de mejor estimación
 - Probabilidad ϵ : elegimos aleatoriamente con distribución uniforme

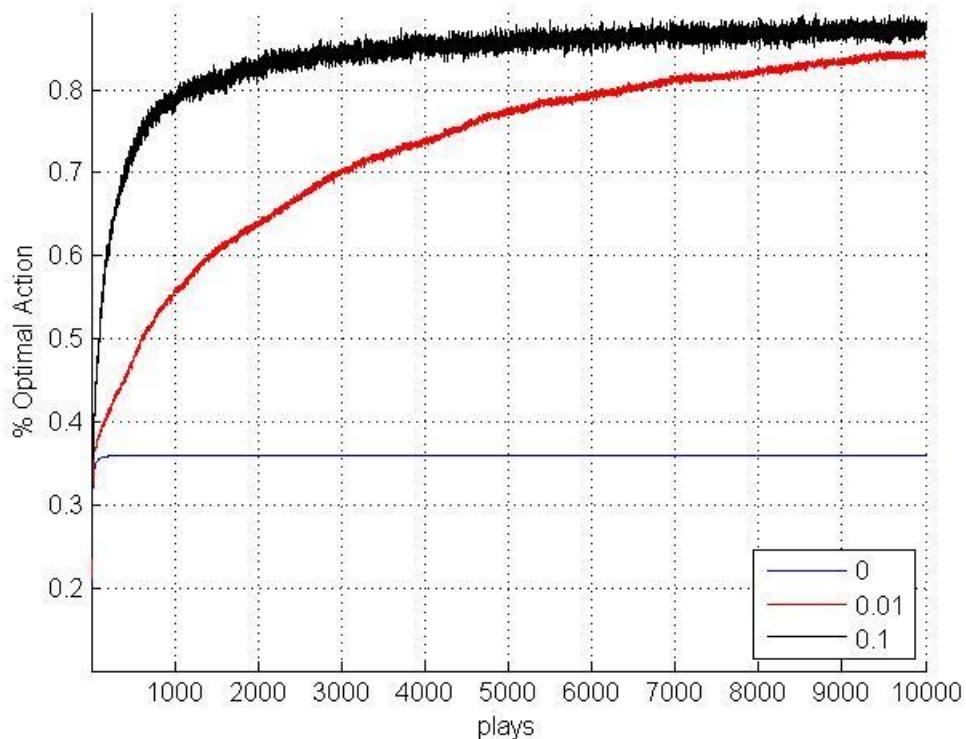
El problema de la tragaperras



El problema de la tragaperras



El problema de la tragaperras



El problema de la tragaperras

