

# Wizualizacja drzewa stanów algorytmu UCT

## Plan projektu

Patryk Fijałkowski  
Grzegorz Kacprowicz

4 listopada 2019

### **Streszczenie**

Poniższy dokument zawiera ogólny zarys projektu-aplikacji. Składa się on z opisu architektury systemu i poszczególnych komponentów wraz z pełnioną funkcją. Opisane są tu interfejsy składających się na ten projekt modułów, użyte biblioteki i komunikacja między nimi. Znajdują się tu też diagramy UML, które opisują klasy w projekcie i ich zachowanie względem siebie. Dokument zawiera również przykładowy interfejs graficzny dla użytkownika. Co więcej, opisane są użyte technologie i wymagania sprzętowe.

## Historia zmian

Wersja	Data	Autor(zy)	Zmiany
1.0	3.11.2019	PF, GK	stworzenie pierwszej wersji dokumentu

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Architektura aplikacji</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Moduły aplikacji</b>	<b>4</b>
2.1	Wizualizacja . . . . .	4
2.2	Algorytm . . . . .	4
2.3	Gry . . . . .	4
2.4	Serializacja . . . . .	5
2.5	Aplikacja główna . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Główne komponenty aplikacji</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Interfejs użytkownika</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Wybrane technologie</b>	<b>10</b>

# 1 Architektura aplikacji

Aplikacja będzie podzielona na 5 oddzielnych modułów: algorytm, serializacja, wizualizacja, gra 1, gra 2... Ten odpowiedzialny za to, tamten za to... Takie rozwiązanie jest dobre bo...

## 2 Moduły aplikacji

### 2.1 Wizualizacja

Moduł “wizualizacja” udostępnia funkcjonalność wizualizacji dostarczonych drzew. Użytkownik będzie miał również możliwość przybliżania, oddalania oraz poruszania się po wizualizacji. Opisana interaktywność ma na celu umożliwić dokładne zbadanie struktury drzewa oraz poszczególnych wartości w interesujących go wierzchołkach.

Dla czytelnych wizualizacji, poczyniliśmy następujące założenia:

1. Krawędzie drzewa nie mogą się przecinać.
2. Wierzchołki będą ustawione od góry w rzędach, a przynależność do rzędów będzie zależała od odległości wierzchołków od korzenia.
3. Wierzchołki mają być narysowane możliwie najwięcej.

Aby wyznaczyć układ wierzchołków na płaszczyźnie, spełniając powyższe 6 założeń, skorzystamy z usprawnionego algorytmu Walkera, który działa w czasie liniowym względem liczby wierzchołków. Algorytm, który zaimplementujemy, został opisany w pracy *Improving Walker's Algorithm to Run in Linear Time*<sup>1</sup>.

### 2.2 Algorytm

Moduł “Algorytm” odpowiada za TODO algorytm Monte Carlo Tree Search. Będzie on udostępniał funkcjonalność wyznaczenia kolejnego ruchu na podstawie dostarczonego stanu gry. Opisywany moduł będzie odpowiadał za iteracyjne tworzenie drzewa stanów i przeszukiwanie go w celu wyznaczenia najbardziej korzystnego ruchu. Użytkownik będzie miał możliwość zmiany liczby iteracji algorytmu albo ograniczenie czasowe jego działania.

Gry, które ten moduł będzie obsługiwał muszą spełniać poniższe założenia:

1. Gra jest rozgrywana przez dwóch graczy.
2. Każdy ruch ma jednoznaczny wpływ na dalszą rozgrywkę (rozgrzywka jest deterministyczna).
3. Każdy gracz ma ciągły dostęp do pełnej informacji o stanie gry.

Rozdział trzeci zawiera dokładniejszy opis funkcjonalności, które należy zapewnić, by moduł “Algorytm” mógł wyznaczać kolejne ruchy danej gry.

### 2.3 Gry

Aplikacja będzie udostępniała 2 gry planszowe, umożliwiające przetestowanie efektywności wizualizacji oraz algorytmu. Obie gry będą umożliwiały 3 tryby rozgrywki, opisane poniżej.

- **Człowiek kontra człowiek:** decyzje obojga graczy są podejmowane przez użytkownika aplikacji.
- **Człowiek kontra maszyna:** decyzje jednego z graczy są podejmowane przez użytkownika, natomiast drugi gracz podejmuje decyzje najoptymalniejsze z punktu widzenia algorytmu UCT.
- **Maszyna kontra maszyna:** decyzje obojga graczy są podejmowane przez algorytm.

---

<sup>1</sup>“Improving Walker's Algorithm to Run in Linear Time” - Christop Buchheim, Michael Jünger, Sebastian Leipert, Universität zu Köln, Institut für Informatik

## 2.4 Serializacja

Serializacja jest modulem odpowiadającym za zapisywanie drzew do plików w formacie binarnym lub csv. Oba schematy są rekurencyjne, bo taka jest również struktura generowanych przez aplikację drzew. To oznacza, że w celu zapisania całego drzewa, wystarczy zserializować jego korzeń.

### Serializacja binarna

W serializacji binarnej przyjmujemy opisany niżej schemat.

- **liczba całkowita** - wartość liczby zakodowanej w U2 na 4 bajtach. Bajty liczby w kolejności little endian.
- **napis**:
  - liczba bajtów w napisie (*liczba całkowita*)
  - zawartość napisu kodowana w UTF8
- **liczba zmiennoprzecinkowa** - wartość liczby zakodowanej w IEEE754 na 64 bitach w kolejności little endian.
- **wierzchołek**:
  - nazwa stanu (*napis*)
  - $m$  - liczba węzłów potomnych (*liczba całkowita*)
  - $m$  powtórzeń następującego bytu:
    - \* nazwa ruchu (*napis*)
    - \* licznik odwiedzin (*liczba całkowita*)
    - \* dodatkowy licznik odwiedzin (*liczba całkowita*)
    - \* średnia wypłata (*liczba zmiennoprzecinkowa*)
    - \* węzeł potomny (*wierzchołek*)

### Serializacja do plików csv

W serializacji do plików csv przyjmujemy, że każdy kolejny wiersz odpowiada kolejnemu wierzchołkowi drzewa, a kolejne wartości opisujące wierzchołek oddzielamy przecinkami. Ostatnią wartością jest liczba wierzchołków potomnych. Jeśli wierzchołek  $v$  ma  $k$  potomków, to  $k$  wierszy w pliku pod wierszem opisującym wierzchołek  $v$  opisuje potomków  $v$ . Każdy wierzchołek serializujemy do wiersza postaci:

**R, O, O2, W, S, D**

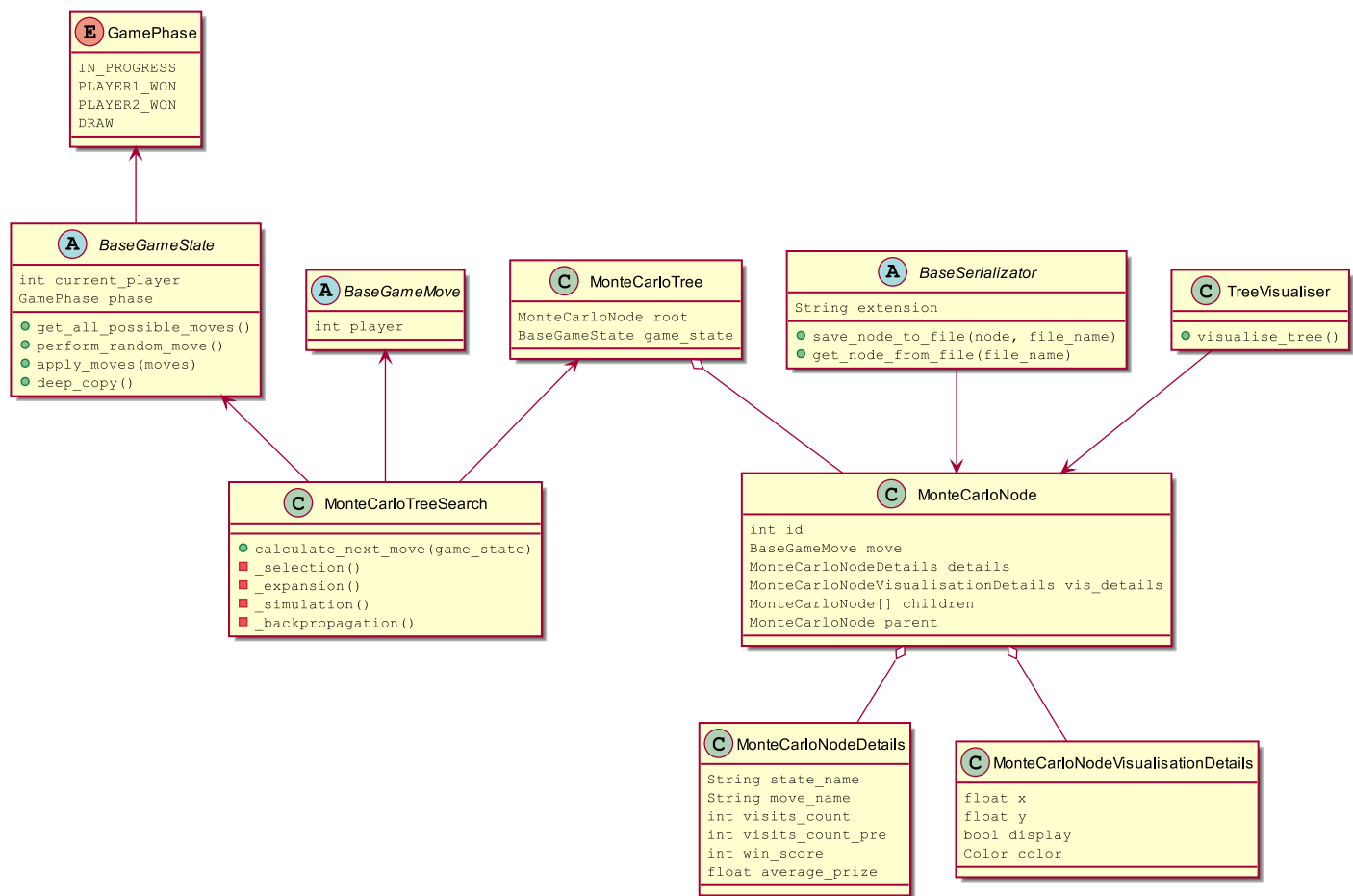
Oznaczenia:

- R - nazwa ruchu
- O - licznik odwiedzin
- O2 - dodatkowy licznik odwiedzin
- W - średnia wypłata
- S - nazwa stanu
- D - liczba wierzchołków potomnych

## 2.5 Aplikacja główna

“Aplikacja główna” jest modulem łączącym wszystkie pozostałe. Ten moduł skupia się na zaprezentowaniu funkcjonalności wszystkich modułów w formie aplikacji okienkowej. Aplikacja okienkowa ma TODO

### 3 Główne komponenty aplikacji



Rys. 1: Diagram klas dla modułów “Algorytm” i “Wizualizacja”

Rysunek 1 ukazuje diagram klas najważniejszych komponentów związanych z modułami “Algorytm” i “Wizualizacja”.  
TODO

Zgodnie z diagramem, klasa `MonteCarloNode` jest używana przez `TreeVisualiser`, `BaseSerializer` oraz pośrednio przez `MonteCarloTreeSearch`. Opis wierzchołka drzewa jest częścią wspólną dla modułów “Algorytm”, “Wizualizacja” i “Serializacja”.

- **MonteCarloTreeSearch** - klasa odpowiadająca za wykonywanie algorytmu Monte Carlo Tree Search. Metoda `calculate_next_move` odpowiada za wykonanie kolejnych iteracji algorytmu.
- **BaseGameMove** - klasa opisująca ruch w grze.
- **BaseGameState** - klasa opisująca stan gry.
- **MonteCarloNode** - klasa reprezentująca wierzchołki drzewa.
- **MonteCarloNodeDetails** - klasa zawierająca informacje istotne dla przebiegu algorytmu.
- **MonteCarloVisualisationDetails** - klasa zawierająca informacje związane z wizualizacją danego wierzchołka.

## 4 Interfejs użytkownika

Menu:

Menu

Game:

game 1

game 2

Number of iterations before move:

Max time for move (seconds):

Mode:

☒ Player vs PC

☐ PC vs PC

Play

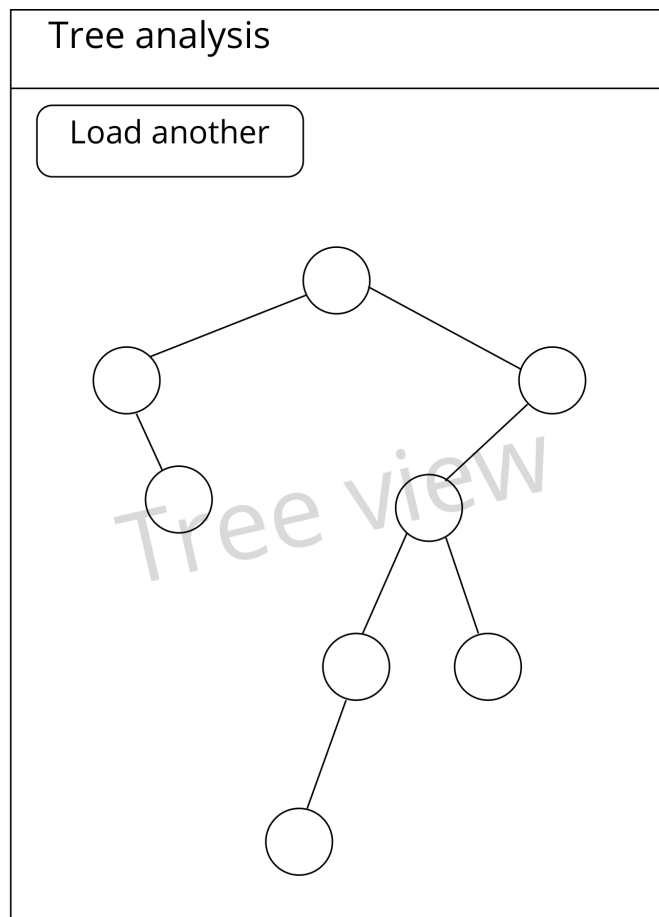
Select file

Load

Analyze tree

Analiza drzewa:





Rozgrywka:

Game

Game view

Game status:in progress

➡

Make next move

Analyze tree

Compare trees

☒ binary (.tree)

☐ .csv

☐ .png

Export tree

## 5 Wybrane technologie

Wybraną przez nas technologią do napisania aplikacji tj.: gier, algorytmu i wizualizacji jest język programowania **Python** w stabilnej wersji 3.7. Do implementacji gier będziemy posługiwać się biblioteką **PyGame** (w wersji stabilnej). Wizualizacja będzie wykorzystywać w znacznym stopniu bibliotekę **VisPy** (OpenGL), w której najbardziej przydatną dla nas funkcją będzie możliwość pisania kodu w języku **C++** i stosunkowo łatwa integracja z głównym językiem projektu - Pythonem. Wykorzystana przez nas wersja tej biblioteki również będzie wersją stabilną.

Python został przez nas wybrany ze względu na swoją wszechstronność. Posiada on bardzo szeroki zakres bibliotek, co pozwoli nam napisać zdecydowaną większość kodu w jednym języku i przyspieszyć wymianę informacji między komponentami (np. kodem gier a kodem algorytmu MCTS).

VisPy jest nową technologią, która jest wciąż rozwijana, jednak została przez nas wybrana głównie ze względu na:

- współpracę z GPU, co będzie niezbędne podczas wizualizacji setek tysięcy wierzchołków grafu,
- obszerną dokumentację,
- brak lepszej alternatywy.

Wybór na PyGame padł ze względu na:

- łatwość pisania kodu i przemyślane API,
- popularność i dobrą dokumentację.

Program ma w założeniu działać na komputerze osobistym, który posiada kartę graficzną. Aplikacja działa na systemach operacyjnych Windows i Linux.