

# Deep Q-Learning Modifications & Improvements

导师: Alex



## Deep Reinforcement Learning with Double Q-Learning

带有Double-Q Learning的深度强化学习

作者: Hado van Hasselt等

单位: Google Deepmind

发表会议及时间: AAAI 2016



## Prioritized Experience Replay

#### 优先化经验回放

作者: Tom Schaul等

单位: Google Deepmind

发表会议及时间: ICLR 2016



## Dueling Network Atchitectures for Deep Reinforcement Learning

## 使用Duel网络结构的深度强化学习

作者: Ziyu Wang等

单位: Google Deepmind

发表会议及时间: arxiv 2016



## 前期知识储备

Pre-knowledge reserve



#### Double Q Learning

充分了解从Q Learning 发展出的 Double Q-Learning的思想

#### Heap

了解"堆"这一个数据结构,包括原理和基本的时间复杂度

#### Sum Tree

了解"线段树"这一个数据结构,包括原理和基本的时间复杂度

#### Importance Sampling

Importance Sampling 的原理,计算方法和应用



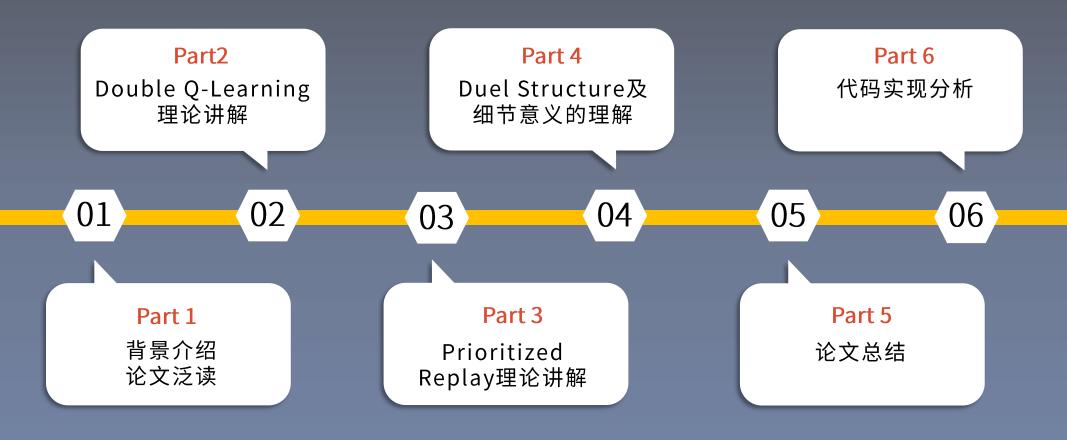
#### Learning objectives

- 1. 学会一种将Double Q-Learning应用于DRL的算法
- 2. 知道Duel Network Structure并清楚实践细节和在DRL中的意义
- 3. 学会一种调整Replay Buffer中采样概率的方法
- 4. 学会用较为高效的算法进行不等概率抽样
- 5. 将新的内容与旧的内容结合,拓展原先的算法



## 课程安排

The schedule of course





## 第一课:论文导读

The first lesson: the paper guide



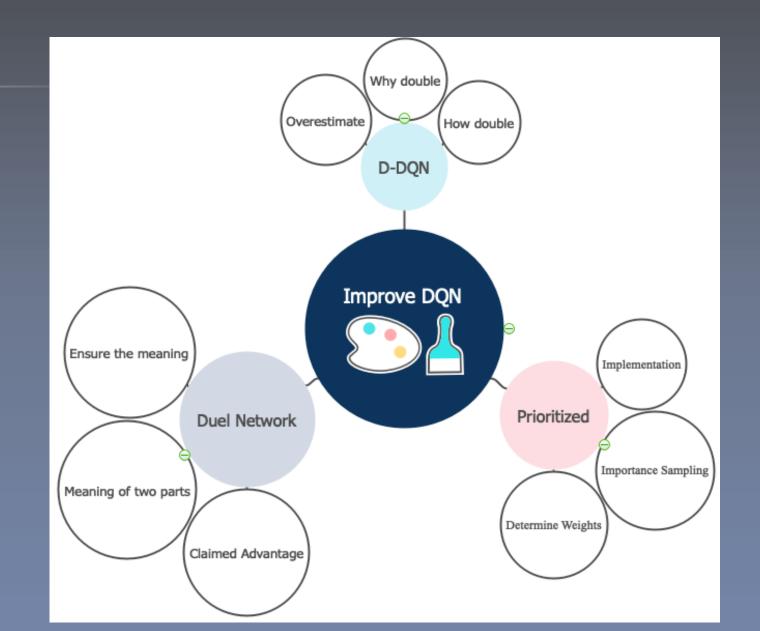


- 论文研究背景、成果及意义
- **Double Q Learning论文泛读**
- 3 Prioritized Experience Replay论文泛读
- 4 Duel Network Structure论文泛读
- 5 本课回顾及下节预告

## 知识树

knowledge tree







## 论文研究背景、成果及意义



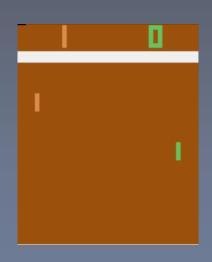
#### Research background

人们研究如何使用强化学习玩游戏,有传统的人工构建特征使用线性控制器实现的,也有结合深度学习的重要成果Deep Q-Learning

这鼓励了大量研究人员进一步推动这个领域的发展



Backgammon



Pong

## 研究意义

#### Research Meaning

#### Double DQN

- •展示了overestimation在使用神经网络时的存在和大小
- •充分验证了Double Q-Learning对于DQN的帮助

通过大量的示例,很直观的反映了overestimation的存在,并 验证了其来源并不是某种简单的设定,而是普遍存在的现象





重点 重点来了!



Research Meaning

#### Prioritized Experience Replay

- •提出了一种很符合直觉的加速训练的方法
- •针对该方法,很好的补全了工程上的细节,确保了方法和实用性

根据每个transition的误差判断重要性,再根据重要性进行不等概率采样, 并通过importance sampling保证gradient方向没有引入过多的误差



重点 重点来了!



Research Meaning

#### Prioritized Experience Replay

- •提出了一种很符合直觉的加速训练的方法
- •针对该方法,很好的补全了工程上的细节,确保了方法和实用 性

对于实际应用的Priotitized Experience Replay补充了很多细 节并解释了相应的原因



重点 重点来了!

## 研究意义

Research Meaning

### Duel DQN

• 无

并没有什么很突出的研究意义上的贡献,但是实验结果还是值 得了解一下的





## 论文泛读

Strcuture of Paper



Structure of Papers (DDQN)



#### 摘要 Abstruct

证明Q-Learning中存在的overestimation问题在DQN中也广泛存在,并可用Double Q-Learning的思想处理



Overestimation并不 一定有很大的影响,但 在DQN中广泛存在且 有很大的负面影响

#### Background

RL的基本知识介绍, 简单回顾DQN和 Double Q-Learning

#### Overestimation2

给出训练中计算的overestimation 的具体值,说明DDQN确实有效

### 6 Experiments

实验设计,参数选择,网络结构,训练Agent并计算得分

#### Double DQN

3

给出具体实现方法

#### Robustness

讨论了一个关于robustness的 细节问题并给出了实验结果

#### Overestimation1

回顾过去理论发展,给出新的定理,并用简单实例说明其原因复杂,不易消除

#### Discussion

8

总结了自己的paper的贡献

## 摘要



abstract (DDQN)

#### 摘要核心

- 1. 我们都知道Q-Learning中的一个问题是overestimation,但并不清楚实践中这个因素影响多大, 是否能避免
- 2. DQN中存在明显的overestimation
- 3. Double Q-Learning的思想可以推广到DQN来缓解overestimation





Paper title (DDQN)

- 1. Introduction
- 2. Background
  - 2.1 Deep Q Networks
  - 2.2 Double Q-Learning
- 3. Overoptimism due to estimation errors
- 4. Double DQN

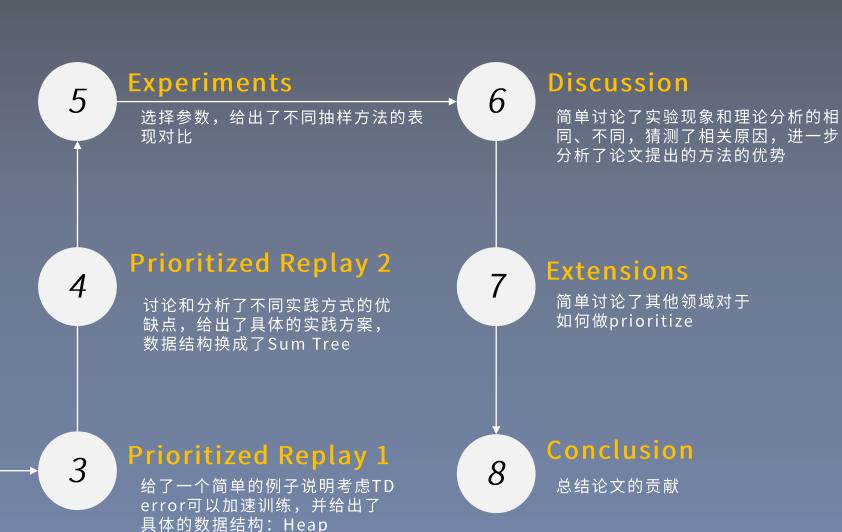
- 5. Emperical results
  - 5.1 Results on overoptimism
  - 5.2 Quality of the learned policies
  - 5.3 Robustnestt to Human starts
- 6. Discussion





Structure of Papers (Prioritized Experience Replay)





## 摘要



abstract (Prioritized Experience Replay)

#### 摘要核心

- 1. Experience Replay帮助了RL的训练
- 2. 但是之前的方法对所有transition一视同仁,这不一定合理
- 3. 本文提出要多采样更"重要"的transition学习以提升效率
- 4. 我们将改进的Experience Replay用于过去的DQN进行训练,得到了更好的结果

### 论文小标题

#### Paper title (Prioritized Experience Replay)

- 1. Introduction
- 2. Background
- 3. Prioritized Replay
  - 3.1 A Motivation Example
  - 3.2 Prioritizing with TD-error
  - 3.3 Stochastic Prioritization
  - 3.4 Annealing the Bias
- 4. Atari Experiments
- 5. Discussion
- 6. Extensions
- 7. Conclusion



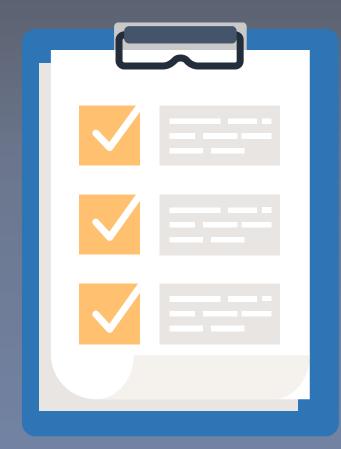


## 本课回顾及下节预告

Review in the lesson and Preview of next lesson

### 本课回顾

#### Review in the lesson





#### 01 DQN的几个改进

Double DQN, Prioritized Replay Buffer, Duel Network Structure

#### 02 Double DQN

关于Double DQN的内容的大致概括

#### 03 Prioritized Replay Buffer

关于Prioritized Experience Replay的内容的大致概括

#### **04 Duel Network Structure**

几乎一笔带过了Dueling Deep Q-Learning的论文

## 下节预告

Preview of next lesson





#### 01 Double DQN实验内容

分析从Double DQN论文的实验内容,让大家理解并重视 overestimation的存在和潜在的问题并直观感受Double DQN的效果

#### 02 Prioritized Experience Replay 思想

简单分析实验,帮助大家理解为什么可以根据TD-error作为重要性依据, 并简单介绍Heap这一数据结构,解释为什么需要importance sampling

#### 03 Prioritized Experience Replay 细节

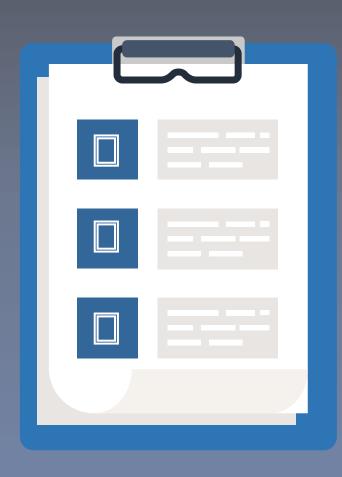
分析Prioritized Experience Replay的其他细节并理解其重要性

#### 04 Duel Structure

介绍Duel Network Structure及其对应的RL的概念,并解释作者如何保证概念得到了对应



Preview of next lesson



- 下载论文
- 泛读论文
- 可以的话自行预习Heap和Importance Sampling
- 筛选出自己不懂的部分,带着问题进入下一课时

结语.

Whatever is worth doing is worth doing well.



联系我们:

电话: 18001992849

邮箱: service@deepshare.net

QQ: 2677693114



公众号



客服微信