

# Processus de décision markovien

- Un **processus de décision markovien** (*Markov decision process*, ou **MDP**) est défini par:
  - ◆ un **ensemble d'états**  $S$  (incluant un état initial  $s_0$ )
  - ◆ un **ensemble d'actions** possibles  $Actions(s)$  lorsque je me trouve à l'état  $s$
  - ◆ un **modèle de transition**  $P(s'|s, a)$ , où  $a \in A(s)$
  - ◆ une **fonction de récompense**  $R(s)$  (utilité d'être dans l'état  $s$ )
- Un **plan**  $\pi$  est un ensemble de décisions, spécifiant à chaque état  $s$  une action  $a = \pi(s)$  à exécuter

# Valeur d'un plan

- La **valeur**  $V(\pi, s)$  d'un plan  $\pi$  à l'état  $s$ 
  - ◆ récompenses accumulées en moyenne si l'on suit le plan  $\pi$  et qu'on débute à l'état  $s$
  - ◆ peut définir de façon récursive :

$$V(\pi, s) = \underbrace{R(s)}_{\text{récompense actuelle}} + \gamma \underbrace{\sum_{s' \in S} P(s' | s, \pi(s)) V(\pi, s')}_{\text{somme des récompenses futures espérée}}$$

- ◆  $\gamma$ : **facteur d'escompte** ( $0 < \gamma < 1$ ), soit l'importance relative des récompenses futures

# Plan optimal

- Un plan  $\pi$  **domine** un plan  $\pi'$  si les deux conditions suivantes sont réunies:
  - ◆  $V(\pi, s) \geq V(\pi', s)$  pour tout état  $s$
  - ◆  $V(\pi, s) > V(\pi', s)$  pour au moins un  $s$
- Un plan est **optimal** s'il n'est pas dominé par un autre
  - ◆ il peut y avoir plusieurs plans optimaux, mais ils ont tous la même valeur
  - ◆ on peut avoir deux plans **incomparables** (aucun ne domine l'autre)
    - » la dominance induit une fonction d'ordre partiel sur les plans
- Deux algorithmes différents pour le calcul du plan optimal:
  - ◆ **itération par valeurs** (*value iteration*)
  - ◆ **itération par politiques** (*policy iteration*)

# Équations de Bellman pour la valeur optimale

- Les **équations de Bellman** nous donnent une condition qui est garantie par la valeur  $V^*$  des plans optimaux

$$V^*(s) = R(s) + \max_a \gamma \sum_{s' \in S} P(s' | s, a) V^*(s') \quad \forall s \in S$$

- Si nous pouvons calculer  $V^*$ , nous pourrions calculer un plan optimal aisément:
  - ◆ il suffit de choisir dans chaque état  $s$  l'action qui maximise  $V^*(s)$  (c.-à-d. le argmax)