

作業三 Game Playing

劉彥廷 B03902036

1. 模型敘述

1.1. Policy Gradient

模型參照了 [2] 的介紹。由兩層 fully-connected layer 所構成，第一層由 200 個單元所構成，第二層則對應至輸出的動作數量（強制縮限到只剩下「Up」跟「Down」兩種動作）。影像經過預處理縮小為 80×80 的方格，並且二值化。

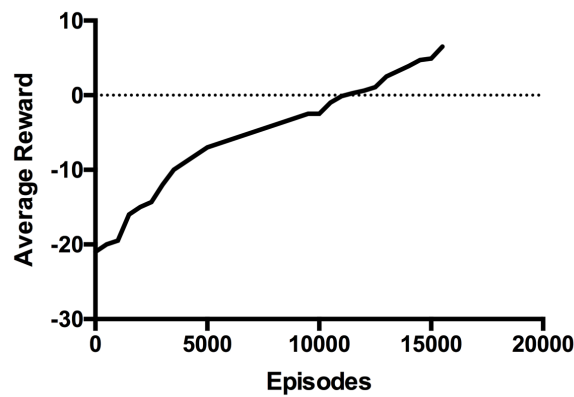


Figure 1: 學習曲線

繪圖的時候沒注意到只存了 episode 數而不是 time step，但已經來不及了。

1.2. DQN

參考了 [1] 的 GitHub 專案與助教所提供的提示。總共有三層 Conv2D，單元數分別為 32/64/64，kernel 大小依序為 8/4/3，間隔取樣距離分別為 4/2/1（均為方陣）。Conv2D 的 activation 方式均為 relu，而緊接在後的兩層 FC 則分別有 512 個單元與 6 個（總操作數量），activation 方式分別為 leaky ReLU 與 softmax。影像經過預處理為 8-bit 灰階並縮小至 84×84 的方格。

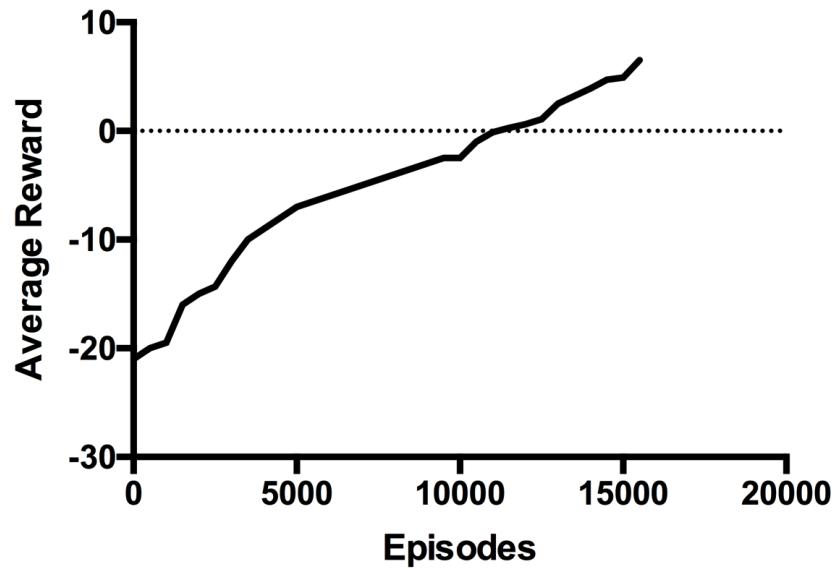


Figure 2: 學習曲線

2. 優化方式

本次作業使用了 teacher force (請參閱前述的文章) 的方式來減少訓練的複雜度。

3. 結果

本次作業並沒有實作完畢 attention model，加上花了太久的時間在處理 dataset，沒有足夠的時間訓練出合適的結果。

4. 參考文獻

- [1] Dqn implementation in keras + tensorflow + openai gym. <https://github.com/tokb23/dqn>. (Accessed on 12/16/2017).
- [2] Karpathy, A. (2016). Deep reinforcement learning: Pong from pixels. <http://karpathy.github.io/2016/05/31/r1/>. (Accessed on 12/16/2017).