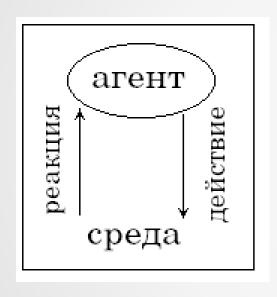
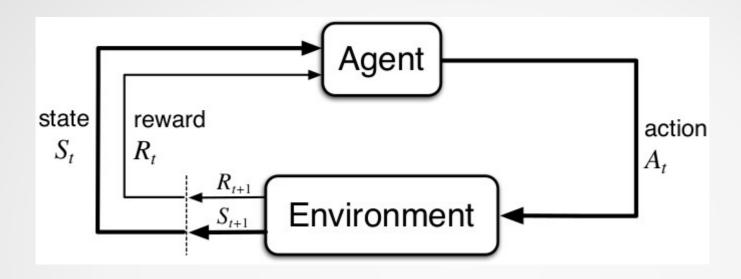
Обучение с подкреплением

Евгений Борисов

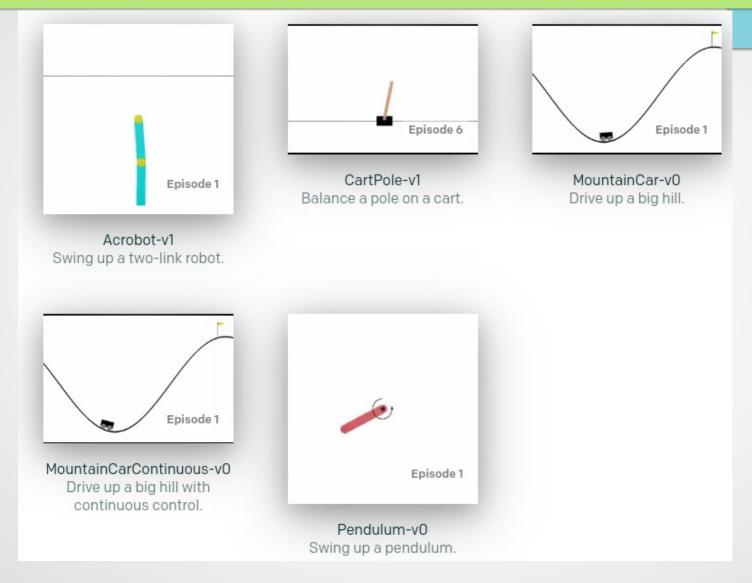


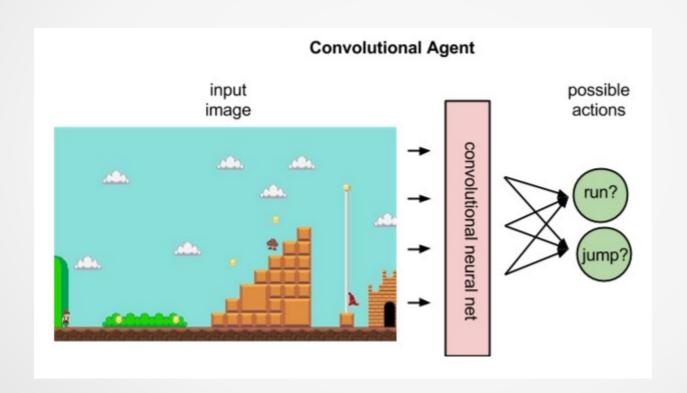
учебного набора в явном виде нет собираем историю действий и последствий пытаемся предсказывать реакцию среды выбираем оптимальное действие



```
S_t- состояние среды (state) A_t- действие (action) R_t- выйгрыш (reward) \sum R_t суммарный выйгрыш (cumulative reward) Q(S_t,A_t) - оценка суммарного выйгрыша R в состоянии S_t от действия A_t выбор оптимального действия \Pi(S) = \operatorname{argmax}_a ( Q(S,a) )
```

```
Algorithm 1: deep Q-learning with experience replay.
Initialize replay memory D to capacity N
Initialize action-value function Q with random weights \theta
Initialize target action-value function \hat{Q} with weights \theta^- = \theta
For episode = 1, M do
   Initialize sequence s_1 = \{x_1\} and preprocessed sequence \phi_1 = \phi(s_1)
   For t = 1,T do
       With probability \varepsilon select a random action a_t
       otherwise select a_t = \operatorname{argmax}_a Q(\phi(s_t), a; \theta)
       Execute action a_t in emulator and observe reward r_t and image x_{t+1}
       Set s_{t+1} = s_t, a_t, x_{t+1} and preprocess \phi_{t+1} = \phi(s_{t+1})
       Store transition (\phi_t, a_t, r_t, \phi_{t+1}) in D
       Sample random minibatch of transitions (\phi_j, a_j, r_j, \phi_{j+1}) from D
       Set y_{j} = \begin{cases} r_{j} & \text{if episode terminates at step } j+1 \\ r_{j} + \gamma \max_{a'} \hat{Q}(\phi_{j+1}, a'; \theta^{-}) & \text{otherwise} \end{cases}
       Perform a gradient descent step on (y_j - Q(\phi_j, a_j; \theta))^2 with respect to the
       network parameters \theta
       Every C steps reset \hat{Q} = Q
   End For
End For
```





https://gym.openai.com

обучение с подкреплением: литература

git clone https://github.com/mechanoid5/ml_lectorium.git

Николенко С., Кадурин А., Архангельская Е. Глубокое обучение. Погружение в мир нейронных сетей. - "Питер", 2018 г.

Саттон Р.С., Барто Э. Г. Обучение с подкреплением. - Москва:Бином, 2014г.