

TRABALHO DE GRADUAÇÃO

**INTELIGÊNCIA COMPUTACIONAL
PARA FUTEBOL DE ROBÔS MULTI-AGENTE**

Bruno Andreggetti Dantas

Samuel Venzi Lima Monteiro de Oliveira

Brasília, Maio de 2021



**ENGENHARIA
MECATRÔNICA**
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

SUMÁRIO

1	Introdução.....	1
1.1	ROBÓTICA.....	1
1.2	APRENDIZAGEM POR REFORÇO.....	2
1.3	FUTEBOL DE ROBÔS.....	2
1.3.1	ROBOCUP SOCCER SIMULATION 2D.....	2
1.4	CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA.....	2
1.4.1	SERVIDOR DA PARTIDA.....	2
1.4.2	CLIENTE.....	3
1.4.3	SENSORES.....	4
1.4.4	AÇÕES.....	4
1.4.5	ABORDAGENS UTILIZADAS NA CATEGORIA.....	4
2	Fundamentação Teórica.....	6
2.1	PROCESSOS DE DECISÃO DE MARKOV.....	6
2.1.1	MDP EPISÓDICO E CONTÍNUO.....	7
2.1.2	RECOMPENSA E RETORNO.....	7
2.1.3	POLÍTICAS.....	7
2.2	APRENDIZAGEM POR REFORÇO.....	8
2.2.1	APRENDIZAGEM ON-POLICY E OFF-POLICY.....	8
2.2.2	SOLUÇÕES TABULARES E APROXIMADAS.....	8
2.2.3	Q-LEARNING.....	9
2.2.4	Q-LEARNING DUPLO.....	9
3	Desenvolvimento.....	11
3.1	BIBLIOTECA.....	11
3.1.1	ARQUITETURA DO CÓDIGO.....	11
3.1.2	DECODIFICAÇÃO DE CODIFICAÇÃO DE MENSAGENS.....	11
3.2	DEFINIÇÃO DOS ESTADOS.....	12
3.2.1	SENSORES.....	12
3.2.2	ESTIMAÇÃO E TRATAMENTO DE ESTADOS.....	14
3.2.3	DISCRETIZAÇÃO.....	15
3.3	DEFINIÇÃO DE AÇÕES.....	15
3.3.1	ARRANCAR.....	15

3.3.2	CHUTAR	15
3.3.3	VIRAR.....	15
3.3.4	VIRAR PESCOÇO	16
3.3.5	MOVER-SE.....	16
3.3.6	AGARRAR.....	16
3.3.7	FALAR.....	17
3.3.8	DISCRETIZAÇÃO DO ESPAÇO DE AÇÕES	17
3.3.9	DEFINIÇÃO DE COMPORTAMENTOS	17
3.4	SELEÇÃO DE COMPORTAMENTOS E AÇÕES	17
3.5	AMBIENTE DE TREINAMENTO	17
3.5.1	LAÇO DE TREINAMENTO	17
3.6	EXPERIMENTOS	18
3.6.1	AGENTE ÚNICO COM DOUBLE Q-LEARNING TABULAR E AÇÕES PURAS.....	18
3.6.2	CODIFICAÇÃO DAS AÇÕES	19
3.6.3	AGENTE ÚNICO COM DOUBLE Q-LEARNING TABULAR E COMPORTAMENTOS PRÉ-PROGRAMADOS	20
4	Resultados Experimentais	22
4.1	AGENTE ÚNICO COM DOUBLE Q-LEARNING TABULAR E AÇÕES PURAS.....	22
4.2	AGENTE ÚNICO COM DOUBLE Q-LEARNING TABULAR E COMPORTAMENTOS PRÉ-PROGRAMADOS	22
5	Conclusões.....	25
5.1	IMPLEMENTAÇÃO DA INTERFACE COM O SERVIDOR.....	25
5.2	TREINAMENTO DE EQUIPE PARA PARTICIPAÇÃO EM COMPETIÇÕES	25
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26

Capítulo 1

Introdução

O interesse humano em criar artefatos para facilitar seu próprio trabalho ou realizar uma tarefa sem interferência remonta os tempos mais antigos. No Egito Ptolomaico, Ctesíbio (285-222 AC) descreveu um relógio d'água com a presença de um sistema de engrenagens, um indicador e o primeiro sistema de retroalimentação registrado. Por volta de 1495, Leonardo da Vinci, concebeu o projeto de um autômato mecânico de um guerreiro em armadura medieval que podia ficar em pé, sentar-se, levantar o visor e mover os braços. [1]

O estudo da união de sistemas eletromecânicos e inteligência teve começo há pelo menos 70 anos. A *cibernética*, área inaugurada por Norbert Wiener na década de 1950, descreve o estudo científico de controle e comunicação no animal e na máquina. Wiener começou, então, a desenvolver sistemas que replicassem comportamentos animais.[2] Somado a isso, a teoria da informação de Claude Shannon e a teoria de computação de Alan Turing abriram espaço para pesquisas que iriam desenvolver Inteligências Artificiais (IA). [3]

1.1 Robótica

A robótica se apoia em conhecimentos de vários campos para criar uma das áreas de estudos mais amplas da ciência. Desde a metade do século XX, a robótica vêm reunindo noções dessas áreas, e pouco a pouco as tornando partes essenciais de si: sistemas mecânicos, eletromecânicos, teoria de controle, IA e outras. As aplicações existentes são inúmeras e se renovam a todo momento. Dentre as principais, é possível citar sistemas de manufatura, robótica médica e robótica agrícola. [4]

Sistemas robóticos construídos para automatizar tarefas repetitivas são interessantes. Entretanto, o avanço das indústrias e aumento da complexidade das tarefas a serem realizadas criou um ambiente catalisador para o desenvolvimento de processos de tomada de decisão autonomamente.

Continua...

1.2 Aprendizagem por Reforço

1.3 Futebol de Robôs

1.3.1 RoboCup Soccer Simulation 2D

A ideia de robôs jogando futebol foi proposta pela primeira vez em 1992 por Alan Mackworth[5]. Desde então a comunidade científica tem criado iniciativas buscando por soluções que tornem isso realidade. Uma delas é a *Robot World Cup Initiative*, abreviada como *RoboCup*, que teve sua primeira edição em 1997 com mais de 40 equipes distribuídas entre as diversas categorias do evento.

O objetivo da iniciativa, definido pela *RoboCup Federation*, é que por volta da metade do século XXI, um time de robôs humanóides autônomos vençam uma partida contra os campeões da Copa do Mundo mais recente. Mesmo que o objetivo pareça ambicioso, ele guia as pesquisas e motiva o avanço no campo. Atualmente, a RoboCup conta com mais de 10 categorias, entre elas a *RoboCup Soccer Simulation 2D*, abreviada RCSS, objeto de estudo deste projeto.

A categoria apresenta, também, grande relevância no cenário brasileiro. Desde 2005, a RCSS está presente na maior competição de robótica da América Latina, a *Latin American Robotics Competition*, LARC.

Nessa categoria, duas equipes de 11 jogadores autônomos e independentes jogam futebol em um ambiente virtual bidimensional. Um servidor é responsável por esse ambiente e possui informação absoluta sobre o estado do jogo e suas regras. Os jogadores, por sua vez, recebem dele informação incompleta e ruidosa de seus sensores virtuais, podendo executar comandos a fim de atuar sobre o estado do jogo.

1.4 Caracterização do Problema

1.4.1 Servidor da partida

Um servidor que executa a partida é disponibilizado pelos organizadores da competição e este pode ser utilizado, também, para desenvolvimento. O servidor, portanto, apresenta, internamente, algumas das regras da partida bem como um juiz autônomo que age para determinar gols, faltas e demais situações de uma partida de futebol. Caso necessário, um juiz humano poderá intervir em situações não contempladas pelas regras do servidor.

O servidor simula todos os movimentos e ações dos jogadores e da bola. Clientes externos se conectam ao servidor e cada cliente controla um único jogador. A comunicação entre o cliente e o servidor é feita a partir do protocolo UDP por meio de mensagens com sintaxe específica e definida pelo servidor.

De forma a permitir o acompanhamento visual da partida, um monitor também é disponibili-

zado, porém não é necessário para que uma partida ocorra com sucesso.

O servidor, ainda, possui o modo *trainer* para utilização durante treinamentos de algoritmos de inteligência computacional. Este modo permite a conexão de um cliente do tipo treinador que tem acesso absoluto às informações da partida e pode mudar modos de jogo e ainda mover arbitrariamente jogadores e bola. Adicionalmente, é possível acelerar os ciclos da partida permitindo o treinamento em tempo hábil.



Figura 1.1: Visualização de uma partida em andamento

1.4.2 Cliente

Os jogadores são controlados por clientes externos conectados ao servidor. Como já foi dito, um cliente corresponde a um único jogador e os clientes só podem ser comunicar com mensagens mandadas através do servidor da partida.

O cliente pode ser desenvolvido em qualquer linguagem desde que se comunique com o servidor pelo protocolo UDP e utilize a sintaxe de mensagens reconhecida pelo sistema. Há várias escolhas disponíveis para a construção do cliente, sendo decisão de cada equipe competidora como fazê-lo.

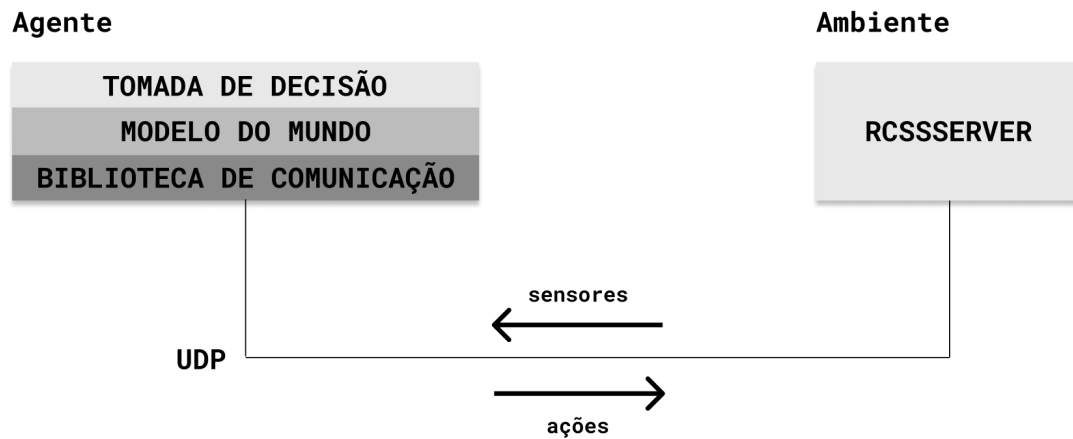


Figura 1.2: Esquema ilustrando a arquitetura de um cliente e sua comunicação com o servidor do jogo.

1.4.3 Sensores

Cada jogador presente na partida possui um conjunto de sensores de onde são tiradas todas as informações sobre o ambiente. Em uma partida usual, um jogador tem informações visuais dos jogadores do seu time e do time adversário, da bola e de uma série de marcadores fixos no campo, como bandeiras e linhas, que servem para situar o jogador em coordenadas absolutas do campo. O jogador possui também informações “sonoras”, onde pode ouvir mensagem do árbitro, treinador e de outros jogadores. Por último, tem acesso a informações do próprio corpo, como orientação do corpo e pescoço. [6]

Os sensores possuem características que os aproximam de sensores reais como perda de resolução da informação conforme a variável medida se afasta do sensor.

1.4.4 Ações

A cada ciclo de simulação, cada cliente conectado ao servidor pode realizar ações que terão efeito no ambiente.[6]

As ações englobam mover-se, virar-se, chutar a bola e até falar, permitindo troca de mensagens entre os jogadores. As ações disponíveis serão detalhadas no decorrer do texto.

1.4.5 Abordagens utilizadas na categoria

Uma pesquisa sobre as abordagens para o desenvolvimento das estratégias dos times participantes da RCSS revelou o uso recorrente de métodos de inteligência computacional.

A equipe chinesa *WrightEagle*, campeã do principal evento internacional da categoria diversas vezes, utiliza Processos de Decisão de Markov ou MDPs para modelar a partida[7].

A equipe japonesa *HELIOS*, campeã de 2018 da categoria na RoboCup, divide seus jogadores em categorias “chutadores” e “não-chutadores”. Os chutadores são responsáveis por realizar o planejamento de sequência de ações, utilizando métodos de valor de ação. Os não-chutadores, por sua vez, não tem conhecimento do planejamento feito pelos chutadores, e devem obter o máximo de informações relevantes para tentar gerar a mesma sequência de ações que jogador chutador[8].

A equipe brasileira *ITAndroids*, atual campeã da LARC, utiliza a abordagem de sequência de ações, similar à *HELIOS*, explorando uma árvore de ações criada dinamicamente de forma a maximizar o valor de cada ação. Além disso, utilizam Otimização por Enxame de Partículas [9] para adequar os parâmetros que calculam o valor da ação. A *ITAndroids* também vem desenvolvendo o uso de Aprendizagem por Reforço Profunda [10].

Muitas equipes, ainda, desenvolvem seus agentes utilizando o agente base da equipe *HELIOS*, *Agent2d* com a biblioteca *Librcsc*, escritas em C++. Por isso, é comum que haja semelhança na construção dos agentes dessas equipes.

Capítulo 2

Fundamentação Teórica

2.1 Processos de Decisão de Markov

O problema abordado neste trabalho pode ser descrito como um Processo de Decisão de Markov (MDP). MDP é uma forma clássica de representação matemática de processos de decisão sequenciais. Nessa representação, cada ação tomada por um agente que interage com o ambiente transforma o estado do processo e determina a recompensa que o agente recebe imediatamente. Esse estado também deve ser suficiente para conter toda a informação relevante para a dinâmica futura do processo.

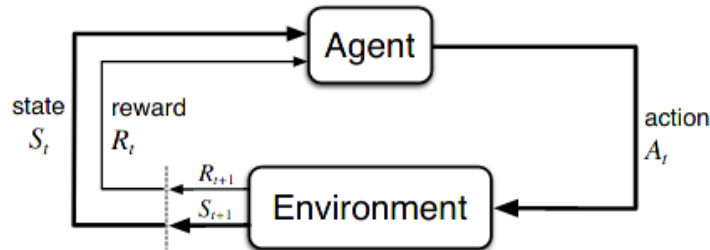


Figura 2.1: Interação agente-ambiente em um MDP [11].

Assim, dado um espaço de estados \mathcal{S} , um espaço de ações \mathcal{A} e um espaço de recompensas \mathcal{R} , para cada par (S, A) com $S \in \mathcal{S}$ sendo o estado atual do processo e $A \in \mathcal{A}$ a ação tomada pelo agente existe uma determinada probabilidade de atingir o estado $S' \in \mathcal{S}$ e receber a recompensa imediata $R \in \mathcal{R}$ [11].

Essa abordagem é bastante flexível e torna possível a modelagem da dinâmica do futebol virtual de robôs de diversas maneiras de modo que cada agente possa construir um estado percebido a partir de seus sensores e tomar decisões acerca de qual ação tomar diante desse estado a fim de maximizar a recompensa recebida.

2.1.1 MDP Episódico e Contínuo

Um MDP pode ser caracterizado quanto à presença de um estado terminal. Caso o MDP tenha um ou mais estados que determinem o fim do processo, ele é dito episódico. A simulação de futebol de robôs tratada neste trabalho é um exemplo de MDP episódico, uma vez que o MDP termina ao se encerrar o tempo de jogo.

Em contrapartida, há MDPs onde não está bem definido nenhum estado terminal. Nesses casos, o MDP pode continuar indefinidamente até que uma ação externa ao MDP determine a sua parada. Um exemplo disso é um MDP que controle um robô numa linha de produção. Caso o sistema de automação supervisor desse robô não determine sua parada (por falta de insumos, por exemplo), o MDP pode seguir operando indefinidamente.

Nesta fundamentação, será tratado com mais atenção o caso episódico uma vez que é o caso que interessa para aplicação na simulação de futebol de robôs.

2.1.2 Recompensa e Retorno

Como definido acima, para cada ação tomada em um MDP é atribuída uma recompensa $R \in \mathcal{R}$. Essa recompensa é sempre referente ao instante de tempo anterior, ou seja, não depende de qualquer outro fator que não o par (S_t, A_t) executados no instante t e a função de probabilidade associada pelo MDP a esse par. Por isso, é comum utilizar a notação R_{t+1} para se referir à recompensa obtida após tomar a ação A_t no instante de tempo t .

Porém em muitos casos é esperado de um agente que ele tome decisões que maximizem a recompensa total ao fim de um episódio, ou seja, é esperado que se escolha A_t a fim de maximizar não apenas R_{t+1} mas sim o retorno $G_{t+1} = R_{t+1} + R_{t+2} + \dots + R_{terminal}$.

2.1.3 Políticas

É dado o nome de política para qualquer função $\pi(S) \rightarrow \mathcal{A}$ que leve de um estado qualquer do MDP para uma ação a ser tomada. Para cada política π , existe uma função $q_\pi(S, A)$ que, para cada par de estado e ação, define a esperança de retorno caso o agente continue seguindo a política π no restante do episódio.

É possível comparar duas políticas π e π' a respeito de suas funções q . A política π é considerada melhor ou igual a π' , ou $\pi \geq \pi'$, caso $q_\pi(S, A) \geq q_{\pi'}(S, A)$ para todo par (S, A) .

Sempre há ao menos uma política melhor ou igual a todas as outras, denominada política ótima. Qualquer política que cumpra esse requisito é denominada π_* e, caso haja mais de uma, todas devem possuir a mesma função q denominada q_* [11].

Uma política que toma sempre o caminho de maior retorno é denominada gulosa, e uma política que toma o caminho de maior retorno mas escolhe uma ação aleatoriamente com probabilidade parametrizada ϵ é denominada ϵ -gulosa.

2.2 Aprendizagem por Reforço

Dada uma modelagem do problema como um MDP, resta obter uma maneira de estimar as probabilidades que determinam a dinâmica desse MDP, e com isso determinar um critério de decisão - denominado política - capaz de maximizar a recompensa a longo prazo recebida pelo agente.

O conjunto de técnicas que resolvem esse tipo de problema é chamado de Aprendizagem por Reforço. No campo da aprendizagem de máquina, ela se difere da Aprendizagem Supervisionada por não haver um conjunto de pares (s, a) dados como corretos. Nesse tipo de aprendizagem, o objetivo é extrapolar uma solução genérica a partir de exemplos de um conjunto de treinamento dado como correto, o que não é prático em problemas em que não se tem exemplos de comportamentos corretos e que representem bem o conjunto total de situações possíveis. Ela também se diferencia da Aprendizagem Não-Supervisionada, que tradicionalmente visa encontrar estrutura em conjuntos de dados não classificados, enquanto a Aprendizagem por Reforço visa maximizar um sinal de recompensa [11].

Desse modo, as técnicas de Aprendizagem por Reforço serão aplicadas a fim de buscar políticas capazes de maximizar o desempenho dos jogadores virtuais, ou seja, obter políticas que tornem os agentes capazes de fazer gols e evitar que os jogadores do time adversário façam gols.

2.2.1 Aprendizagem On-policy e Off-policy

Entre as técnicas de aprendizagem por reforço existe uma divisão entre a aprendizagem on-policy e a aprendizagem off-policy, referentes à relação entre a política executada durante o aprendizado e a política sobre a qual se quer aprender.

Nos algoritmos de aprendizagem on-policy, o agente aprende a respeito da política π enquanto navega o MDP de acordo com a própria política π .

Já nos algoritmos de aprendizagem off-policy, o agente aprende a respeito da política alvo π enquanto navega o MDP de acordo com a política b , ou seja, ele estima a função q_π enquanto segue a política b .

Os métodos off-policy costumam introduzir variância no processo, tornando o aprendizado ruidoso e em alguns casos a garantia de convergência é provada apenas para o caso on-policy.

Além disso, é possível observar que a aprendizagem on-policy é apenas um caso particular da aprendizagem off-policy em que $b = \pi$.

2.2.2 Soluções Tabulares e Aproximadas

A maioria dos métodos de aprendizagem por reforço são testados e validados em MDPs cujos espaços de estados \mathcal{S} e de ações \mathcal{A} são suficientemente pequenos. Para esses MDPs é possível utilizar uma solução tabular, ou seja, a função Q pode ser armazenada em uma tabela de tamanho razoável e sua imagem para cada par estado-ação pode ser atualizado individualmente.

Infelizmente, em diversas aplicações a quantidade de estados possíveis é grande demais ou até mesmo infinito, como é o caso de sistemas em que determinada característica do estado é medida como uma grandeza contínua. Nesses casos, é impossível esperar que se obtenha soluções ótimas mesmo com tempo infinito, portanto o objetivo é obter uma solução aproximada que seja boa o suficiente para a aplicação desejada.

A ferramenta matemática utilizada para viabilizar soluções aproximadas é o conceito de aproximadores de função, muito utilizados na aprendizagem supervisionada. Entre os aproximadores mais utilizados estão os aproximadores lineares e as redes neurais multicamada.

Neste trabalho serão utilizados métodos de solução aproximada devido à grande quantidade de informações simultâneas às quais o jogador tem acesso.

2.2.3 Q-Learning

Um dos algoritmos mais populares no campo da aprendizagem por reforço é o Q-Learning. Trata-se de um método off-policy que aproxima diretamente a função q_* independente da política que estiver sendo adotada pelo agente durante o treinamento.

O algoritmo é também muito simples. Dada uma representação tabular $Q : (\mathcal{S}, \mathcal{A}) \rightarrow \mathbb{R}$ da função q_* , para cada instante de tempo t é realizada a seguinte atualização a fim de aproximar Q de q_* :

$$Q(S_t, A_t) \leftarrow Q(S_t, A_t) + \alpha [R_{t+1} + \gamma \max_a Q(S_{t+1}, a) - Q(S_t, A_t)] \quad (2.1)$$

Sendo α o fator de aprendizagem, responsável por diluir as atualizações de cada entrada da tabela, e γ o fator de desconto, responsável por reduzir a relevância de recompensas muito distantes no tempo.

Após iterações suficientes, espera-se que Q convirja para q_* . Em alguns casos a convergência é provada matematicamente.

Uma vez estimada a função q_* , é simples obter a política ótima. Basta escolher a ação que maximiza q_* no estado atual, ou seja:

$$A_{t+1} = \max_a q_*(S_t, a) \quad (2.2)$$

É comum, mas não obrigatório, que a política b seguida durante o aprendizado seja *epsilon*-gulososa em relação à aproximação Q .

2.2.4 Q-Learning Duplo

Apesar de popular o Q-Learning possui um problema de viés de maximização. Uma vez que a aproximação Q é imprecisa no início do treinamento, é possível que o retorno esperado estimado seja enviesado para um valor maior do que o real.

Como solução para esse problema, é utilizada a abordagem do Q-Learning Duplo. Nela são utilizadas duas aproximações, Q_1 e Q_2 , e a atualização de Q é dada da seguinte forma:

$$Q_1(S_t, A_t) \leftarrow Q_1(S_t, A_t) + \alpha[R_{t+1} + Q_2(S_{t+1}, \arg \max_a Q_1(S_{t+1}, a)) - Q_1(S_t, A_t)] \quad (2.3)$$

Em metade das iterações (através de um sorteio, por exemplo), as aproximações Q_1 e Q_2 são trocadas. Com isso é anulado o viés de maximização gerado pelo uso de $\max_a Q$ como estimativa de retorno para os estados seguintes.

A vantagem desse método é que apesar de dobrar os requisitos de memória do algoritmo, afinal será preciso armazenar os dados referentes a duas aproximações, ele não aumenta o custo computacional por iteração.

Capítulo 3

Desenvolvimento

3.1 Biblioteca

O servidor da partida apresenta, como já mencionado, um protocolo de comunicação e sintaxe de mensagens específica. Uma biblioteca de interfaceamento foi desenvolvida com o objetivo de abstrair os detalhes de comunicação de construção de mensagens e facilitar, assim, o desenvolvimento dos programas jogadores. Esta abordagem já é comum na categoria e existem soluções de código aberto como a *librcsc*, utilizada por várias equipes, usualmente atreladas ao agente base *agent2d*, desenvolvidas pela equipe *HELIOS*.

A biblioteca própria foi desenvolvida em linguagem Go como forma de modernização e diversificação da base de código utilizada pelas equipes. A biblioteca cobre uma parte considerável das possibilidades previstas no protocolo de comunicação e foi programada de modo a ser facilmente expansível de acordo com o lançamento de novas versões do servidor.

3.1.1 Arquitetura do código

A biblioteca possui três pacotes internos: *playerclient*, *trainerclient* e *rcsscommon*. Os dois primeiros dizem respeito aos dois tipos de programas que podem se conectar ao servidor da partida: jogadores e treinadores. O terceiro engloba todas as funcionalidades utilizadas por ambos clientes, além de informações gerais sobre parâmetros da partida, como coordenadas de bandeiras do campo e modos de jogo.

Os dois clientes desenvolvidos possuem as funcionalidades necessárias para se conectar ao servidor, ouvir mensagens via protocolo UDP, decodificá-las e então executar uma ação em forma de mensagem codificada e enviada ao servidor.

3.1.2 Decodificação de Codificação de Mensagens

A decodificação de mensagens, por sua vez, foi feita em duas camadas: um analisador léxico e um analisador sintático. O lexer passa pelas mensagens em formato string e retira todas as

informações que ela contém. O analisador sintático estrutura essas informações em estruturas de dados para que possam ser utilizadas fora da biblioteca. As informações recebidas e decodificadas são, em sua maioria, dados dos sensores do jogador.

```
(see 37 ((f c b) 16.6 -1 -0 -0.8))
```

Exemplo de mensagem codificada.

```
SightSymbols{
  Time: 37,
  ObjMap: map[string][]string{
    "f c b": {"16.6", "-1", "-0", "-0.8"},
  },
}
```

Mensagem após passar pelo analisador léxico.

```
SightData{
  Time: 37,
  Ball: nil,
  Lines: LineArray{},
  Flags: FlagArray{
    {
      ID: rcsscommon.FlagCenterBot,
      Distance: 16.6,
      Direction: -1,
    },
  },
}
```

Mensagem após passar pelo analisador sintático.

3.2 Definição dos Estados

As informações de estado são fornecidas pelos sensores do jogador. Há três sensores presentes que entregam informações, em forma de mensagens, para o agente: sensor auditivo, sensor visual e sensor corporal.

Além de ser necessário tratar as mensagens recebidas, como demonstrado na seção 3.1.2, é necessário tratar alguns dos estados para dar mais informações ao agente.

3.2.1 Sensores

Os sensores são responsáveis por todas as informações que o jogador tem do ambiente. Eles são modelados de forma a emular características de sensores reais, então, dessa forma, um sensor

pode “perder” informações caso a variável medida esteja longe, como será evidenciado no modelo do sensor visual.

3.2.1.1 Sensor Auditivo

As mensagens do sensor auditivo são do seguinte formato:

(hear Tempo Remetente "mensagem")

Onde *Tempo* é o número do ciclo em que a mensagem foi ouvida e *Remetente* é descrição de quem enviou a mensagem. O *Remetente* pode ser o árbitro, outros jogadores, um dos treinadores ou o próprio jogador.

No escopo deste trabalho, apenas as mensagens do árbitro serão consideradas, não sendo implementada nenhuma forma de comunicação direta entre os jogadores.

3.2.1.2 Sensor Visual

As mensagens do sensor visual contém as posições relativas referentes a cada objeto dentro do campo de visão do jogador. Esses objetos podem ser outros jogadores, marcadores como bandeiras e linhas (Figura 3.1) e a bola. O formato genérico é este:

(see (Objeto1)(Objeto2)(Objeto3)...(ObjetoN))

Onde cada objeto tem o seguinte formato:

((NomeDoObjeto) Distância Direção VariaçãoDeDistância VariaçãoDeDireção DireçãoDoCorpo DireçãoDaCabeça)

Sendo a distância e a direção dados em coordenadas polares, assim como suas variações. As informações de direção do corpo e da cabeça só aparecem quando o objeto em questão é um outro jogador.

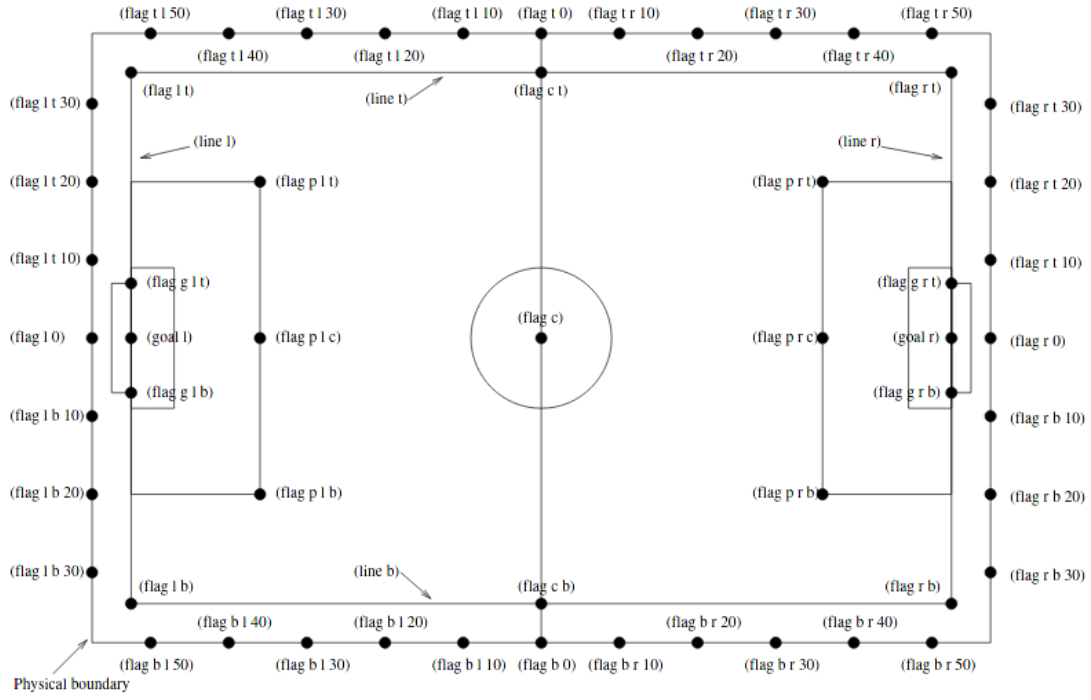


Figura 3.1: Indicadores espalhados pelo campo para que o agente possa estimar sua posição absoluta [6].

A riqueza de detalhes a respeito das informações obtidas depende da distância entre o objeto e o jogador. Por exemplo, caso esteja sendo visto outro jogador a uma distância muito grande, talvez seja impossível determinar o número de sua camisa ou até mesmo a qual time ele pertence. Em contrapartida, para jogadores próximos, é fornecido até mesmo a direção para a qual ele está olhando.

3.2.1.3 Sensor Corporal

O sensor corporal contém informações sobre o estado físico do jogador. Entre elas sua energia, que é consumida a cada ação tomada como chute ou arrancada (Seção 1.4.4), sua própria velocidade e direção de movimento, a direção de sua cabeça e a quantidade de cartões de advertência recebidos.

3.2.2 Estimação e Tratamento de Estados

Os sensores do jogador fornecem somente informações em coordenadas polares relativas ao próprio jogador. Desta forma, ele possui informações de distância e direção para a bola, demais jogadores, bandeiras do campo e linhas do campo.

Com esses dados, entretanto, é possível estimar as coordenadas cartesianas absolutas no campo de todas as entidades de interesse. As bandeiras do campo são fixas e possuem coordenadas conhecidas, seção 3.2.1.2. Portanto, a transformação da informação polar e relativa para uma cartesiana e absoluta da posição do próprio jogador é direta utilizando trigonometria básica.

A partir da informação de posição absoluta do próprio jogador e de sua direção é possível calcular as posições para o resto das entidades.

É possível, também, extrair estados úteis a partir das informações dos sensores, como por exemplo um estado que representa há quantos ciclos de simulação o jogador não vê a bola. Este estado pode ser determinante para que o jogador escolha, por exemplo, tomar a decisão de buscar a bola para atualizar a informação que possui sobre ela.

3.2.3 Discretização

3.3 Definição de Ações

Os jogadores possuem diversas ações possíveis mapeadas pelo servidor da partida. As ações recebem parâmetros, em sua maioria, contínuos. Dessa forma as escolhas de quais ações podem ser feitas são discretas, mas cada ação tem um espectro contínuo de parâmetros.

3.3.1 Arrancar

O comando de arrancar faz com que haja uma aceleração do jogador na direção da arrancada. Um parâmetro “potência” determina o valor da aceleração. É importante notar que o comando de arranque é o jeito padrão de movimentar um jogador.

Cada jogador possui uma certa quantidade de energia e o arranque tem um custo sobre ela. Ao começo de cada tempo da partida, a energia do jogador é colocada no máximo. Se o jogador acelera para frente, a energia é reduzida pelo valor de “potência”. Se o jogador acelera para trás, o custo é maior e a energia é reduzida pelo dobro da potência.

Se a energia disponível é menor que a necessária para a realização com comando, o valor de “potência” é reduzido para que a quantidade necessária de energia seja a disponível.

3.3.2 Chutar

O comando de chute recebe dois parâmetros: a força e a direção do chute. Para realizar o comando, a bola precisa ser “chutável”, ou seja, estar a uma certa distância do jogador.

Caso a bola não esteja diretamente à frente do jogador, a força efetiva será reduzida por um fator dependente da posição relativa da bola.

3.3.3 Virar

O comando virar recebe o momento angular a ser aplicado pelo jogador sobre si mesmo. Se o jogador não estiver em movimento, o seu ângulo é incrementado com o momento.

Porém, caso o jogador esteja em movimento, o resultado do comando é influenciado pelo

momento de inércia do jogador (definido aleatoriamente pelo servidor no início da partida) e sua velocidade linear.

3.3.4 Virar pescoço

O jogador pode virar seu pescoço de maneira semi-independente de seu corpo. O ângulo do pescoço é relativo ao ângulo do corpo, então caso um comando virar seja executado, o ângulo absoluto do pescoço também mudará. Os ângulos máximo e mínimo em relação ao corpo são definidos na configuração do servidor, sendo o padrão +90 e -90 graus, respectivamente.

3.3.5 Mover-se

O comando “mover-se” é utilizado para mover diretamente jogadores para coordenadas. Não pode ser utilizado no decorrer de uma partida, exceto quando o goleiro tem a posse da bola. O comando fica disponível no início dos tempos da partida para posicionamento dos jogadores.

Para movimentar o jogadores durante a partida, o arranque Seção 3.3.1) deve ser utilizado.

3.3.6 Agarrar

O único jogador com permissão para agarrar ou pegar a bola é o goleiro. O goleiro pode pegar a bola em qualquer direção, desde que ela esteja dentro da área agarrável (Figura 3.2), definida como um retângulo com comprimento 2.0 e largura 1.0 na direção em que se deseja tentar agarrar.

Se o comando de agarrar falhar o goleiro fica incapacitado de agarrar a bola durante um número pré-determinados de ciclos do jogo. Se o comando tiver sucesso o goleiro pode usar o comando "mover-se"(Seção 3.3.5) para se mover segurando a bola até um limite máximo de vezes estabelecido nas configurações do servidor.

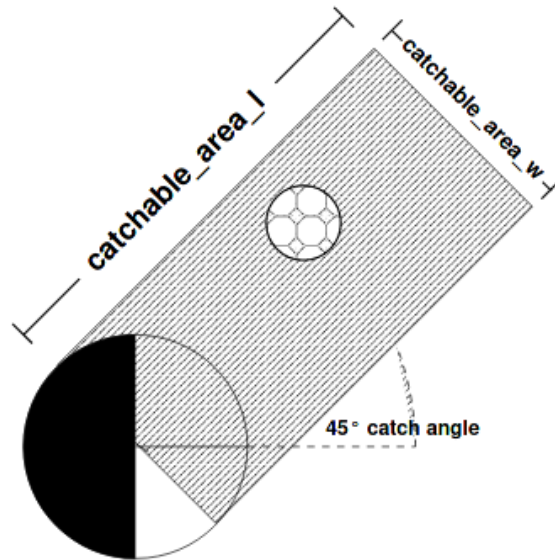


Figura 3.2: Visualização da área agarrável pelo goleiro [6].

3.3.7 Falar

Usado para transmitir mensagens aos outros jogadores. As mensagens devem ter comprimento menor que um valor pré-determinado pelo servidor. Os jogadores que estiverem à distância audível da mensagem receberão a mensagem do servidor imediatamente.

Não será implementada nenhuma comunicação entre os jogadores neste trabalho.

3.3.8 Discretização do Espaço de Ações

3.3.9 Definição de Comportamentos

3.4 Seleção de Comportamentos e Ações

3.5 Ambiente de Treinamento

O ambiente de treinamento consiste em uma base de código que importa a biblioteca detalhada na seção 3.1. Um formato geral foi definido e desenvolvido a fim de tornar os experimentos fáceis de adaptar, bastando mudar alguns trechos do código.

3.5.1 Laço de Treinamento

De forma geral o laço de treinamento obedece o pseudo-código apresentado.

```

definir parametros
inicializar pesos de treinamento
enquanto o estado nao e terminal:
    conectar jogador
    laco para cada passo da partida:
        escolher acao de acordo com a politica e o estado
        observar novo estado e recompensa
        treinar pesos
    estado <- novo estado

```

O laço interno é onde efetivamente os algoritmos de treinamento são implementados, portanto este trecho é alterado a depender da técnica de aprendizagem por reforço utilizada.

3.6 Experimentos

3.6.1 Agente Único com Double Q-Learning Tabular e Ações Puras

O objetivo inicial para teste do sistema como um todo foi o de realizar o treinamento de um agente único capaz de executar gols estando sozinho em campo. Esse objetivo se provou mais difícil do que o esperado para a abordagem *end-to-end* desejada.

Foi utilizado o algoritmo Double Q-Learning tabular, possível através da discretização de diversas métricas obtidas através dos sensores do agente.

3.6.1.1 Codificação dos Estados

O estado percebido pelo agente é dado pela combinação dos seguintes fatores:

- **Distância até a bola.** A distância D até a bola foi discretizada de acordo com a seguinte função:

$$\begin{cases} 0 & \text{se } D < 0.7 \\ \lfloor \log_2(\frac{D}{0.7}) \rfloor & \text{se } 0.7 \leq D \text{ e } D < 0.7 \times 2^6 \\ 6 & \text{se } D \geq 0.7 \times 2^6 \end{cases} \quad (3.1)$$

Ou seja, a distância percebida até a bola varia entre 0 e 6 com resolução cada vez menor à medida que o agente se afasta da bola. O fator 0.7 foi inserido na função devido ao fato de que esta é a distância mínima que permite que o agente chute a bola.

Caso o jogador possa enxergar a bola, a distância D é recebida diretamente do sensor. Caso contrário, a distância D é estimada com base na última posição percebida da bola.

- **Direção da bola:** A direção da bola foi dividida em 24 fatias de 15° cada. O ângulo de visão do jogador é de $\pm 30^\circ$. Caso a bola não esteja visível, a direção da bola é estimada com base na última posição percebida.

- **Posição do jogador em X:** A posição estimada do jogador em X foi discretizada em 10 janelas de tamanho 11.5.
- **Posição do jogador em Y:** A posição estimada do jogador em Y foi discretizada em 7 janelas de tamanho aproximado 11.14.
- **Direção do jogador:** A direção estimada do jogador em relação ao eixo horizontal foi discretizada em 24 fatias de 15° cada.

Com isso, temos que o número total de estados possíveis é dado pelo produtório da quantidade de possibilidades em cada um dos itens acima totalizando 282240 estados.

3.6.2 Codificação das Ações

Para simplificar o vasto espaço de ações disponíveis, foi selecionado um conjunto discreto de 13 ações:

- **Ação nula:** O agente apenas espera até o próximo ciclo.
- **Virar-se:** O agente tem a opção de virar-se 7°, 15° ou 31° para ambas as direções, totalizando 6 ações de rotação possíveis.
- **Correr:** É possível correr em frente (0°) ou a 30° em ambas as direções, sempre com potência 50, totalizando 3 ações de corrida possíveis.
- **Chutar:** Caso a distância até a bola seja menor ou igual a 0.7 metros, o jogador tem a opção de chutá-la em frente ou em um ângulo de 45° em ambas as direções, totalizando 3 ações de chute possíveis. Caso a bola não esteja próxima o suficiente, nada acontece.

3.6.2.1 Parâmetros

- **Fator de desconto (γ):** Apesar do ambiente ser episódico, foi utilizado um fator de desconto de 0.99 devido ao fato de que a condição de término do episódio (fim de jogo) não ser observável através da discretização do estado utilizada.
- **Fator de aprendizagem (α):** O fator de aprendizagem foi definido inicialmente como 0.1 e foi reduzido exponencialmente multiplicando-o por 0.99999 ao final de cada partida.
- **Fator de exploração (ϵ):** Para incentivar a exploração das possibilidades, o fator de exploração foi definido inicialmente como 0.9 e reduzido exponencialmente multiplicando-o por 0.99996 ao final de cada partida. A cada ação tomada, o agente tem probabilidade ϵ de escolher uma ação aleatória. Além disso, para favorecer a exploração, no início de cada partida era também sorteada uma posição inicial para o agente em seu lado do campo.

3.6.2.2 Recompensa

A recompensa foi definida em 3 partes a fim de guiar o agente na direção do aprendizado desejado. Todas as medições de recompensa foram feitas utilizando dados da simulação e não da percepção do agente.

- **Proximidade da bola R_1 :** Para que o agente tenha tendência a se aproximar da bola, foi definida uma recompensa negativa proporcional à distância d do agente em relação à bola, ou seja: $R_1 = -d * 0.001/6000$.
- **Velocidade da bola R_2 :** Para que o agente adquira o comportamento de chutar a bola em direção ao gol adversário, foi definida uma recompensa positiva proporcional à velocidade instantânea da bola em X (v_x), ou seja: $R_2 = v_x/6000$.
- **Gol R_3 :** Por fim, para incentivar que o agente fizesse gols, foi definida uma recompensa esparsa de valor 1 para cada gol realizado e -1 para gols contra, ou seja:

$$R_3 = \begin{cases} 1 & \text{se foi feito um gol no ciclo} \\ -1 & \text{se foi feito um gol contra no ciclo} \\ 0 & \text{caso não houver gol no ciclo} \end{cases}$$

Deste modo, a cada instante de tempo foi atribuída uma recompensa $R = R_1 + R_2 + R_3$.

3.6.3 Agente Único com Double Q-Learning Tabular e Comportamentos Pré-Programados

Além da solução através de ações puras, foi testada uma solução utilizando comportamentos pré-programados disponíveis para seleção do agente. Esses comportamentos permitem que sejam inseridos conhecimentos prévios a respeito do que é esperado de um agente jogador de futebol, ou seja, é possível simplificar o aprendizado substituindo as ações puras, como chutar ou correr, por ações abstratas como perseguir a bola e chutar para o gol.

A codificação dos estados, parâmetros α , ϵ e γ e a recompensa foram mantidos como descrito nas subseções 3.6.1.1, 3.6.2.1 e 3.6.2.2 respectivamente.

3.6.3.1 Codificação dos Comportamentos

Os comportamentos pré-programados foram desenvolvidos de forma a cobrir ações que permitissem a realização de gols, que é o objetivo do treinamento.

- **Comportamento nulo:** O agente apenas espera até o próximo ciclo.
- **Localizar bola:** Caso o agente não veja a bola, ele gira no seu próprio eixo na direção em que a bola foi vista pela última vez. Se a bola não foi vista por mais de 30 ciclos, o agente gira em seu eixo 45° , a fim de achar a bola mais rápido.

- **Se aproximar da bola:** Caso o agente veja a bola, ele se move em direção a ela com velocidade constante
- **Se afastar da bola:** Caso o agente veja a bola, ele se move em direção oposta a ela com velocidade constante
- **Carregar bola para o gol direito:** Caso a distância até a bola seja menor ou igual a 0.7 metros, o agente chuta levemente a bola e anda de forma a conduzi-la ao gol direito.
- **Chutar bola para gol direito:** Caso a distância até a bola seja menor ou igual a 0.7 metros, o agente chuta a bola na direção do gol direito.
- **Carregar bola para o gol esquerdo:** Caso a distância até a bola seja menor ou igual a 0.7 metros, o agente chuta levemente a bola e anda de forma a conduzi-la ao gol esquerdo.
- **Chutar bola para gol esquerdo:** Caso a distância até a bola seja menor ou igual a 0.7 metros, o agente chuta a bola na direção do gol esquerdo.

Capítulo 4

Resultados Experimentais

4.1 Agente Único com Double Q-Learning Tabular e Ações Puras

Foram executados 3 treinamentos distintos de 100000 partidas a fim de suavizar o elemento sorte nos resultados. Após cada um dos treinamentos foram salvos a tabela Q completa e o histórico dos retornos obtidos pelo agente ao longo do treinamento.

A Figura 4.1 mostram esse histórico. É interessante observar que com o decaimento dos fatores de exploração e de aprendizagem, após 100000 partidas ambos eram $\epsilon \approx 0.01648$ e $\alpha \approx 0.03679$, ou seja, o agente já executava na maior parte dos ciclos a política aprendida.

Além disso, foi executado um treinamento de 200000 partidas com os mesmos parâmetros, a fim de observar a aprendizagem por um período mais longo.

Apesar da grande quantidade de experiência a que o agente teve acesso, nota-se na Figura 4.2 que o crescimento de seu desempenho é bastante limitado, sequer atingindo a média de 1 gol por partida. Isso é um indicativo do altíssimo custo computacional de soluções *end-to-end* como a utilizada no experimento.

4.2 Agente Único com Double Q-Learning Tabular e Comportamentos Pré-Programados

Foi executado um treinamento de 100000 partidas e foram salvos a tabela Q completa e o histórico dos retornos obtidos pelo agente ao longo do treinamento.

O gráfico da Figura 4.3 a seguir mostra esse histórico. Observa-se que o desempenho dessa abordagem supera o da abordagem anterior rapidamente, com poucas amostras. Em contrapartida, há uma estagnação do retorno por volta das 70000 amostras, o que indica a existência de um limite superior para o desempenho do agente devido à menor flexibilidade da política aprendida.

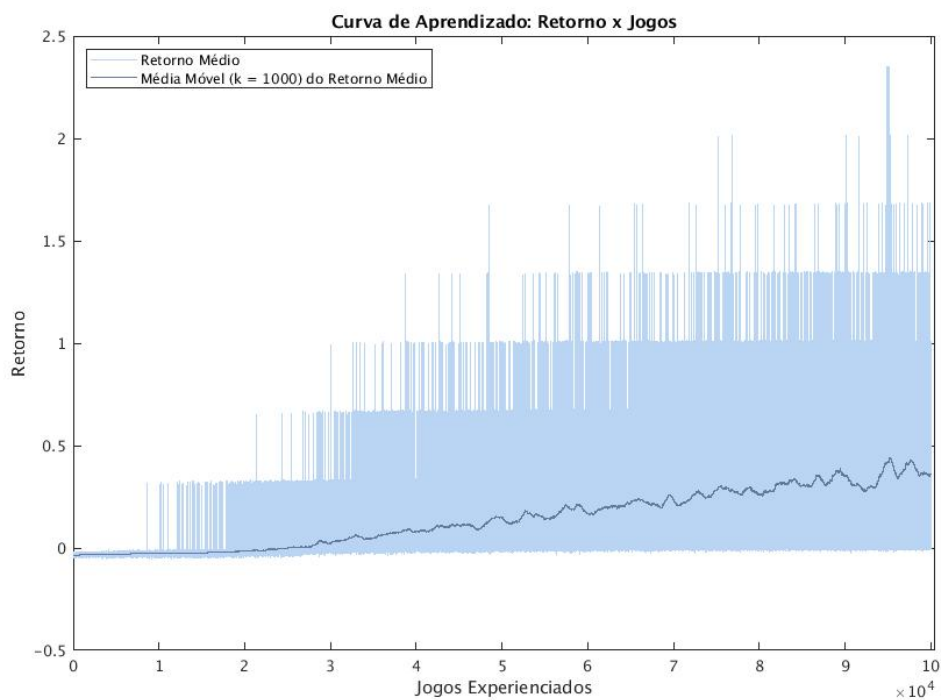


Figura 4.1: Curva de aprendizado. Para cada jogo foi feita a média entre os 3 retornos observados em cada um dos treinamentos.

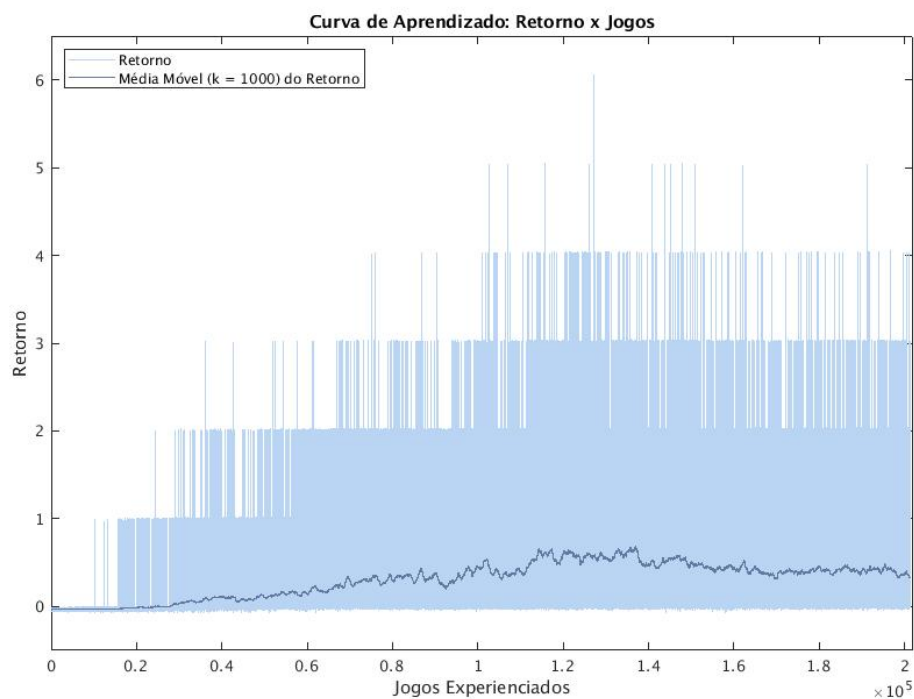


Figura 4.2: Curva de aprendizado para treinamento longo. Observa-se a cessação de aprendizado com o decaimento do fator de exploração.

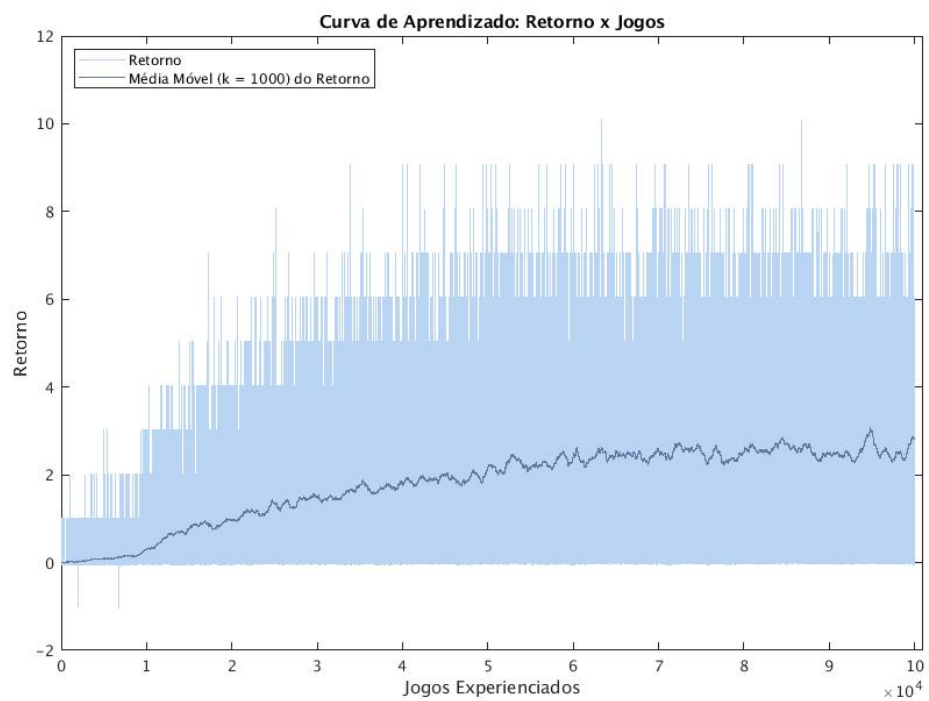


Figura 4.3: Curva de aprendizado do agente com comportamentos pré-programados.

Capítulo 5

Conclusões

5.1 Implementação da Interface com o Servidor

Ao pesquisar sobre a comunidade e equipes participantes das edições nacionais da competição, notou-se que a biblioteca de interfaceamento com o servidor *librcsc* e o time base *agent2d* - ambos desenvolvidos no Japão por acadêmicos relacionados à equipe *HELIOS* - são amplamente utilizados. Entretanto, a documentação da biblioteca é escassa e há dificuldade de utilização dela, evidenciado por conversas com os participantes da comunidade.

Esse cenário demonstra a necessidade de modernização da base de código utilizada pelas equipes. É proposto, então, a reimplementação da interface de comunicação com o servidor da partida utilizando a linguagem Go.

5.2 Treinamento de Equipe para Participação em Competições

Este projeto propõe o treinamento de um time capaz de competir contra as principais equipes nacionais e internacionais da categoria. Serão estudados, avaliados e implementados métodos de inteligência computacional para o treinamento do time a fim de obter comportamentos adequados para os jogadores de modo que eles consigam atuar colaborativamente para vencer o time adversário.

A participação em competições proporciona um ambiente perfeito para validação do sistema, uma vez que é possível comparar qualitativa e quantitativamente seu desempenho contra as diversas equipes do país.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Guarnieri, M. The roots of automation before mechatronics [historical]. *IEEE Industrial Electronics Magazine*, v. 4, n. 2, p. 42–43, 2010.
- [2] WIENER, N. *he human use of human beings: Cybernetics and society*. Garden City, New York: Doubleday. [S.l.]: APA, 1950.
- [3] MCCORDUCK, P. *Machines Who Think: A Personal Inquiry into the History and Prospects of Artificial Intelligence*. [S.l.]: AK Peters Ltd, 2004. ISBN 1568812051.
- [4] SICILIANO, B.; KHATIB, O. *Springer Handbook of Robotics*. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag, 2007. ISBN 354023957X.
- [5] MACKWORTH, A. K. On seeing robots. In: *Computer Vision: Systems, Theory and Applications*. [S.l.]: World Scientific, 1993. p. 1–13.
- [6] CHEN, M. et al. Users manual - robocup soccer server (for soccer server version 7.07 and later). 2003.
- [7] BAI, A.; WU, F.; CHEN, X. Online planning for large markov decision processes with hierarchical decomposition. *ACM Transactions on Intelligent Systems and Technology (TIST)*, ACM, v. 6, n. 4, p. 45, 2015.
- [8] NAKASHIMA, T. et al. Helios2018: Team description paper. In: *RoboCup 2018 Symposium and Competitions: Team Description Papers, Montreal, Canada*. [S.l.: s.n.], 2018.
- [9] MELLO, F. et al. Itandroids 2d soccer simulation team description 2012.
- [10] MAXIMO, M. R. et al. Itandroids 2d soccer simulation team description 2019.
- [11] SUTTON, R. S.; BARTO, A. G. *Reinforcement Learning: An Introduction*. [S.l.]: MIT press, 2018.