

یاسمین مدنی ۹۷۵۳۲۲۹۵

سؤال ۱:

۱) به فراکنده‌هایی که حالت آکنده تنه‌ای حالت کنونی وابسته باشند و به حالت‌های پس از این نیاز نداشته
فراکنده‌های مارکوفی گفته می‌شود.

ج: $planing$ «برای بود» که با قصد انجام یک حرکت می‌توانیم آن حرکت را انجام دهیم، در فراکنده‌های
مارکوفی انتخاب یک حرکت $(action)$ حتماً به معنای انجام دادن آن نیست و در حرکت‌ها
 $uncertainty$ وجود دارد بنابراین روش $planing$ کاربرد ندارد.
راه حل مسائل مارکوف غالباً بهترین $(Policy)$ برای حالت‌های مختلف است. در این مسائل باید
حرکتی که بهترین نتیجه را می‌دهد پیدا و تحقیق قرار گیرد.

۲) با توجه به تعریف فراکنده مارکوفی که «فقط الف» ارائه شده بود و یک فراکنده مارکوفی است، همراه
 $State$ یعنی تنه‌ای و فعلیه کنونی بستگی دارد.

۳) بازی بی‌سوالی یک فراکنده مارکوفی نیست چرا که سوالی در هر مرحله جدید پرسیده می‌شود به نحوی که سوال‌ها
قبلی تا مرحله‌ای کنونی مربوط می‌شود.

سؤال ۲:

۱) برای جلوگیری از ناخودآگاه شدن بازی باید ضریب تخفیف در طول زمان کوچک شده و به صفر میل کند از میان
توابع صورت سوال تابع e^{-t} تابع ایده‌آلی است و به مرور زمان در صفر به صفر میل می‌کند.

ج: پاداش پس مساحت زیر نمودار تابع تخفیف می‌شود که داریم:

$$\int_0^{\infty} e^{-t} dt = -(e^{-t})_0^{\infty} = -(0-1) = 1$$

$$V^*(D) = x$$

$$V^*(A) = \max \left(1 + 0.5u, 2 \right) \quad \begin{matrix} A \rightarrow D \\ \text{loop}(\infty) \end{matrix}$$

سوال ۳:

الف)

چون اگر از A به B برویم پس به A برنگردیم و به D برویم و قطع است که از حالت منتهی D به A استیاز منتهی میگیریم از این حالت در خروجی در تابع max صرف نظر می کنیم.
برای خروجی نهایت در map و خروجی در حلقه بی نهایت داریم.

$$\text{reward}(\infty) = \frac{1}{1 - \frac{1}{2}} = 2 \quad \text{چون که یک دنباله هندسی به سلسله} \left(\frac{1}{2} \right)^n \text{ تشکیل می دهه}$$

$$\begin{matrix} B \rightarrow C \rightarrow D \\ \text{or} \\ B \rightarrow A \rightarrow D \end{matrix}$$

حالت به بالا که توضیح

$$V^*(B) = \max \left(1 + 0.5(1 + 0.5u), 2 \right) \quad \text{داره شده}$$

$$C \rightarrow D \quad \text{loop}(\infty)$$

$$V^*(C) = \max \left(1 + 0.5u, 2 \right) \quad \begin{matrix} C \rightarrow B \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C \\ \text{و توضیحات برای A برای C} \end{matrix}$$

C نیز صدق می کند.

$$Q^*(A, \text{Down}) = Q^*(A, \text{Right}) = V^*(A)$$

ب)

$$V^*(A) = Q^*(A, \text{Down}) = \frac{1}{2} \left(0 + \frac{1}{2} V^*(A) \right) + \frac{1}{2} \left(1 + \frac{1}{2} u \right) =$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} u + \frac{1}{4} (V^*(A)) = V^*(A)$$

$$V^*(A) = \frac{2}{3} + \frac{1}{3} u \quad \text{I}$$

$$V^*(A) = Q^*(A, \text{Right}) = \frac{1}{2} \left(0 + \frac{1}{2} V^*(A) \right) + \frac{1}{2} \left(1 + \frac{1}{2} V^*(B) \right) =$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} V^*(A) + \frac{1}{4} V^*(B)$$

$$V^*(A) = \frac{2}{3} + \frac{1}{3} V^*(B) \quad \text{II}$$

در ادامه حرکت از B به A و C بررسی است.

$$V^*(B) = Q^*(B, Left)$$

$$V^*(B) = \frac{1}{2}(0 + \frac{1}{2}V^*(B)) + \frac{1}{2}(1 + \frac{1}{2}V^*(A)) = \frac{1}{2} + \frac{1}{4}V^*(B) + \frac{1}{4}V^*(A)$$

$$V^*(B) = \frac{2}{3} + \frac{1}{3}V^*(A) \quad III$$

$$I, II, III \rightarrow u=1$$

راه حل جامع: u

$$I) V^*(A) = \frac{2}{3} + \frac{1}{3}u$$

$$II) V^*(A) = \frac{2}{3} + \frac{1}{3}V^*(B)$$

$$III) V^*(B) = \frac{2}{3} + \frac{1}{3}V^*(A)$$

$$V^*(A) = \frac{2}{3} + \frac{1}{3}\left(\frac{2}{3} + \frac{1}{3}V^*(A)\right) = \frac{2}{3} + \frac{2}{9} + \frac{1}{9}V^*(A)$$

$$\frac{2}{3} + \frac{1}{3}u = \frac{2}{3} + \frac{2}{9} + \frac{1}{9}V^*(A) \rightarrow u = \frac{2}{3} + \frac{1}{3}V^*(A) \rightarrow u = 2 + V^*(A)$$

$$u = 3V^*(A) - 2$$

$$\begin{cases} Fu = 4V^*(A) \rightarrow u = V^*(A) \\ Vu = -2V^*(A) + 4 \rightarrow u = 2 - V^*(A) \end{cases} \quad Vu = V \rightarrow \boxed{u=1}$$

$$V_{k+1}(s) = \max_a \sum_{s'} T(s, a, s') \cdot \left[\frac{1}{6} \sum_{i=1}^6 R(s, a, s') + i + \gamma V_k(s) \right] \quad (2)$$

$$= \max_a \sum_{s'} T(s, a, s') \left(R(s, a, s') + \frac{2.5}{6} + \gamma V_k(s) \right)$$

سؤال ۲:

الف)

حالت	S_1	S_2	S_3	S_4	S_5	S_6
π_i	نام ریختن	نام ریختن	انعام بازی	انعام بازی	انعام بازی	انعام بازی
v^{π_i}	3	3	3	4	5	6

با انعام بازی داریم: $v_j^{\pi_i} = j$
 برای ریختن نامی داریم: $\frac{1}{4} \sum_{j=1}^4 v_j^{\pi_i}$

$$v_1^{\pi_i} = \frac{1}{6} (v_1^{\pi_i} + v_2^{\pi_i} + v_3^{\pi_i} + v_4^{\pi_i} + v_5^{\pi_i} + v_6^{\pi_i})$$

$$v_1^{\pi_i} = \frac{1}{6} (v_1^{\pi_i} + v_2^{\pi_i} + 18) \quad \text{رابطه ۱}$$

$$v_2^{\pi_i} = \frac{1}{6} (v_1^{\pi_i} + v_2^{\pi_i} + v_3^{\pi_i} + v_4^{\pi_i} + v_5^{\pi_i} + v_6^{\pi_i})$$

$$v_2^{\pi_i} = \frac{1}{6} (v_1^{\pi_i} + v_2^{\pi_i} + 18) \quad \text{رابطه ۲}$$

$$\text{از رابطه ۱ و ۲} \Rightarrow v_1^{\pi_i} = v_2^{\pi_i} = 3$$

ب)

$$v_s^{\pi_i} = -1 + \frac{1}{6} (3 + 3 + 3 + 4 + 5 + 6) = 3$$

$$v_s^{\pi_i} = 5$$

آرتان پرتاب کنیم.

آرتان بازی تمام شود.

پس در حالت S_1 و S_2 و S_3 و S_4 که بهترین راه حل انعام بازی است. امتیاز در حالت انعام بازی بیش تر از ریختن نامی می شود.

در حالت S_3 دو امتیاز کم شده برابر می شود پس در حالت داریم. انعام بازی / پرتاب نامی π_3

در حالت S_5 و S_6 امتیاز پرتاب نامی بیش تر از امتیاز پایان بازی می شود پس

$$\pi_1 = \pi_2 = \text{پرتاب نامی}$$

Year

Month

Date

Subject

(ج) اگرچه در وقت ب π_{i+1} حاضر شده و Policy ارائه شد مانند مرحله π_i است
می توان نشان داد که مرحله مقدماتی / خ داده و به Policy بهینه رسیده ام.

سؤال ٥

$$V_{(k+1)}(S) = \max_a (R(s, a, s') + \gamma V_k(s')) \quad \text{الف)}$$

$$V_0(d) = 0$$

	a	b	c	d	e
V_0	0	0	0	0	0
V_1	10	0	0	0	1
V_2	10	10	0	1	1
V_3	10	10	10	1	1
V_4	10	10	10	10	1
V_5	10	10	10	10	10

$$V_5(a) = 10$$

$$V_5(b) = \max(V_4(a), V_4(c)) = 0$$

$$V_5(c) = \max(V_4(b), V_4(d)) = 10$$

$$V_5(d) = \max(V_4(c), V_4(e)) = 10$$

$$V_5(e) = 10$$

$$V_1(a) = R(a, \text{exit}) + V_0(a) = 10 + 0 = 10$$

$$V_1(b) = \max(V_0(a), V_0(c)) = 0$$

$$V_1(c) = \max(V_0(b), V_0(d)) = 0$$

$$V_1(d) = \max(V_0(e), V_0(e)) = 0$$

$$V_1(e) = R(e, \text{exit}) + V_0(e) = 1$$

$$V_3(a) = 10$$

$$V_3(b) = \max(V_2(a), V_2(c)) = 10$$

$$V_3(c) = \max(V_2(b), V_2(d)) = 10$$

$$V_3(d) = \max(V_2(c), V_2(e)) = 1$$

$$V_3(e) = 1$$

$$V_2(a) = 10$$

$$V_2(b) = \max(V_1(a), V_1(c)) = 10$$

$$V_2(c) = \max(V_1(b), V_1(d)) = 0$$

$$V_2(d) = \max(V_1(c), V_1(e)) = 1$$

$$V_2(e) = 1$$

$$V_4(a) = 10$$

$$V_4(b) = \max(V_3(a), V_3(c)) = 10$$

$$V_4(c) = \max(V_3(b), V_3(d)) = 10$$

$$V_4(d) = \max(V_3(c), V_3(e)) = 10$$

$$V_4(e) = 1$$

	a	b	c	d	e
V_0	0	0	0	0	0
V_1	10	0	0	0	1
V_2	10	2	0	0/2	1
V_3	10	2	0/2	0/2	1
V_4	10	2	0/2	0/2	1
V_5	10	2	0/2	0/2	1

$$\max [R(s, a, s') + \gamma V_k(s')] \quad (ب)$$

$$V_1(a) = 10$$

$$V_1(b) = \max(V_0(b) + \gamma V_0(a), V_0(b) + \gamma V_0(e)) = 0$$

$$V_1(c) = \max(V_0(c) + \gamma V_0(a), V_0(c)) = 0$$

$$V_1(d) = \max(\gamma V_0(c), \gamma V_0(e)) = 0$$

$$V_1(e) = 1$$

$$V_3(a) = 10$$

$$V_3(b) = \max(\gamma V_1(a), \gamma V_1(c)) = 2$$

$$V_3(c) = \max(\gamma V_1(b), \gamma V_1(d)) = 0$$

$$V_3(d) = \max(\gamma V_1(c), \gamma V_1(e)) = \frac{1}{2}$$

$$V_3(e) = 1$$

$$V_2(a) = 10$$

$$V_2(b) = \max(\gamma V_1(a), \gamma V_1(c)) = \max(2, 0) = 2$$

$$V_2(c) = \max(\gamma V_1(b), \gamma V_1(d)) = 0$$

$$V_2(d) = \max(\gamma V_1(c), \gamma V_1(e)) = 0/2$$

$$V_2(e) = \max(\gamma V_1(d), 1) = 1$$

$$V_4(a) = 10$$

$$V_4(b) = \max(\gamma V_3(a), \gamma V_3(c)) = 10$$

$$V_4(c) = \max(\gamma V_3(b), \gamma V_3(d)) = 1$$

$$V_4(d) = \max(\gamma V_3(c), \gamma V_3(e)) = 0$$

$$V_4(e) = 1$$

V_5 به حالت حرام است یعنی نداریم

السؤال 4: $V_k(A) = 0,4$ $V_k(B) = 1,4$ $V_k(C) = 2,16$

الف) $V_{k+1}(s) = \max_a \sum T(s,a,s') [R(s,a,s') + \gamma V_k(s')] \quad (1)$

$$V_{k+1}(A) = \max \left(1(0 + \gamma V_k(B)), 1(-2 + \gamma V_k(C)) \right) = 0,17$$

$$V_{k+1}(B) = \max \left(0,17(-1 + \gamma V_k(A)) + 0,4(2 + \gamma V_k(C)), \right. \\ \left. 0,4(2 + \gamma V_k(A)) + 0,4(-1 + \gamma V_k(C)) \right) = 1,76$$

$$V_{k+1}(C) = \max \left(0,4(2 + \gamma V_k(A)) + 0,17(2 + \gamma V_k(B)), \right. \\ \left. 0,17(2 + \gamma V_k(A)) + 0,4(0 + \gamma V_k(B)) \right) = 2,16$$

$V^*(A) = 0,1881$ $V^*(B) = 1,761$ $V^*(C) = 2,1616$

ب) $Q^*(A, \text{clockwise}) = 1(0 + \gamma V^*(B)) = 0,188$

$Q^*(A, \text{counterclockwise}) = 1(-2 + \gamma V^*(C)) = -0,49$

ج) $\Pi^*(s) = \operatorname{argmax}_a Q^*(s,a) = \operatorname{argmax} (Q^*(A, \text{cw}), Q^*(A, \text{ccw}))$

$= \text{clockwise (cw)}$