



**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

**Факультет «Информатика и системы управления»
Кафедра ИУ5 «Системы обработки информации и управления»**

Отчет по лабораторной работе №4
по дисциплине «Методы машинного обучения»
по теме «Алгоритм Policy Iteration»

Выполнил:
студент группы № ИУ5-24М
Голубев С.Н.
подпись, дата

Проверил:

подпись, дата

2024 г.

Задание:

1. На основе рассмотренного на лекции примера реализуйте алгоритм Policy Iteration для любой среды обучения с подкреплением (кроме рассмотренной на лекции среды Toy Text / Frozen Lake) из библиотеки [Gym](#) (или аналогичной библиотеки).

Текст программы

```
import gymnasium as gym
import numpy as np
import os
import pygame
from pprint import pprint

class PolicyIterationAgent:
    """
    Класс, эмулирующий работу агента
    """
    def __init__(self, env):
        self.env = env
        # Пространство состояний
        self.observation_dim = 500
        # Массив действий в соответствии с документацией
        # https://gymnasium.farama.org/environments/toy_text/taxi/
        self.actions_variants = np.array([0,1,2,3,4,5])
        # 0: Move south (down)
        # 1: Move north (up)
        # 2: Move east (right)
        # 3: Move west (left)
        # 4: Pickup passenger
        # 5: Drop off passenger
        # Задание стратегии (политики)
        # Карта 5x5 и 6 возможных действия
        self.policy_probs = np.full((self.observation_dim, len(self.actions_variants)), 0.25)
        # Начальные значения для v(s)
        self.state_values = np.zeros(shape=(self.observation_dim))
        # Начальные значения параметров
        self.maxNumberOfIterations = 1000
        self.theta=1e-6
        self.gamma=0.99

    def print_policy(self): #Вывод матриц стратегии
        print('Стратегия:')
        pprint(self.policy_probs)

    def policy_evaluation(self): #Оценивание политики (стратегии)
        # Предыдущее значение функции ценности
        valueFunctionVector = self.state_values
        for iterations in range(self.maxNumberOfIterations):
            # Новое значение функции ценности
            valueFunctionVectorNextIteration=np.zeros(shape=(self.observation_dim)) # Цикл по состояниям
            for state in range(self.observation_dim):
                # Вероятности действий
                action_probabilities = self.policy_probs[state]
                # Цикл по действиям
                outerSum=0
                for action, prob in enumerate(action_probabilities): innerSum=0
                    # Цикл по вероятностям действий
                    for probability, next_state, reward, isTerminalState in
self.env.P[state][action]:
                        innerSum=innerSum+probability*(reward+self.gamma*self.state_values[next_state])
```

```

outerSum=outerSum+self.policy_probs[state][action]*innerSum
valueFunctionVectorNextIteration[state]=outerSum
    if(np.max(np.abs(valueFunctionVectorNextIteration
valueFunctionVector))<self.theta):
    # Проверка сходимости алгоритма
    valueFunctionVector=valueFunctionVectorNextIteration    break
    valueFunctionVector=valueFunctionVectorNextIteration
    return valueFunctionVector
def policy_improvement(self): #Улучшение стратегии
    qvaluesMatrix = np.zeros((self.observation_dim, len(self.actions_variants)))
    improvedPolicy = np.zeros((self.observation_dim, len(self.actions_variants)))    # Цикл
по состояниям
    for state in range(self.observation_dim):
        for action in range(len(self.actions_variants)):
            for probability, next_state, reward, isTerminalState in
self.env.P[state][action]:
                qvaluesMatrix[state, action] = qvaluesMatrix[state, action] + probability * (
                    reward + self.gamma * self.state_values[next_state])

    # Находим лучшие индексы
    bestActionIndex = np.where(qvaluesMatrix[state, :] ==
np.max(qvaluesMatrix[state, :]))
    # Обновление стратегии
    improvedPolicy[state, bestActionIndex] = 1 / np.size(bestActionIndex)    return
improvedPolicy

def policy_iteration(self, cnt): #Основная реализация алгоритма
policy_stable = False
    for i in range(1, cnt + 1):
        self.state_values = self.policy_evaluation()
        self.policy_probs = self.policy_improvement()
        print(f'{i} шагов.')

def play_agent(agent):
    env2 = gym.make('Taxi-v3', render_mode='human')
    state = env2.reset()[0]
    done = False
    while not done:
        p = agent.policy_probs[state]
        if isinstance(p, np.ndarray):
            action = np.random.choice(len(agent.actions_variants), p=p)    else:
            action = p
        next_state, reward, terminated, truncated, __ = env2.step(action)
    env2.render()
    state = next_state
    if terminated or truncated:
        done = True

def main():
    # Создание среды
    env = gym.make('Taxi-v3')
    env.reset()
    # Обучение агента
    agent = PolicyIterationAgent(env)
    agent.print_policy()
    agent.policy_iteration(1000)
    agent.print_policy()
    # Проигрывание сцены для обученного агента
    play_agent(agent)

if __name__ == '__main__':
    main()

```

Экранные формы

```
C:\Users\Pes_Tick\PycharmProjects\Laba_4\Scripts\python.exe C:/Users/Pes_Tick/Documents/GitHub/MMO/Laba_4/main.py
```

Стратегия:

```
array([[0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25],  
       [0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25],  
       [0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25],  
       ...,  
       [0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25],  
       [0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25],  
       [0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25, 0.25]])
```

1000 шагов.

Стратегия:

```
array([[0. , 0. , 0. , 0. , 1. , 0. ],  
       [0. , 0. , 0. , 0. , 1. , 0. ],  
       [0. , 0. , 0. , 0. , 1. , 0. ],  
       ...,  
       [0. , 1. , 0. , 0. , 0. , 0. ],  
       [0. , 0.5, 0. , 0.5, 0. , 0. ],  
       [0. , 0. , 0. , 1. , 0. , 0. ]])
```

Process finished with exit code 0

