|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |
|  | | **UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  **PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO** |  |
|  |  | | | |

**Implementação do algoritmo genético para resolver problemas de criptoaritmética.**

**Elias de Abreu Domingos da Silva**

**Uberlândia**

**2020**

**1. ALGORITMO PARA O PROBLEMA SEND+MORE=MONEY) (ETAPA 1)**

O problema SEND+MORE=MONY é um exemplo de problema de criptoaritmética, o objetivo é atribuir um valor de 0 à 9 a cada uma das letras, não podendo repetir valores para letras diferentes e a mesma letra em locais distintos deve receber o mesmo valor. Ao atribuir os valores deve fazer soma e verificar se o resultado em número ao serem mapeados para as letras será MONEY. Para solucionar o problema foi desenvolvido um algoritmo genético com as seguintes especificações: indivíduo vetor de tamanho 10, criação da população inicial aleatório não permitindo repetições, tamanho da população de 100, taxa de crossover 80%, 50 gerações e método de mutação troca de duas posições do vetor.

Utilizando as especificações acima foram realizadas as implementações com os métodos de seleções: Roleta (com inversão pelo valor do pior indivíduo a cada geração), Torneio simples (Tour= 3) e Ranking linear. Os métodos implementados no crossover foram o parcialmente combinado (PMX) e o crossover cíclico. Na mutação foram realizados testes com 2%, 10% e 20%. Os métodos acima foram testados com reinserção da população ordenada e Reinserção pura com elitismo de 20%.

Com o objetivo de identificar as melhores configurações de cada etapa entre os métodos acima foram realizadas duzentas (200) execuções para cada uma das possiblidades e calculado a taxa de convergência (Total de execução que identificaram o resultado dividido pelo quantidade de execuções total) de cada uma delas. A linguagem de desenvolvimento utilizada para realizar o trabalho foi o Python na versão 3.7.

**1.1 Taxa de mutação 2%**

As tabelas abaixo apresenta os resultados aplicados a taxa de mutação 2% e com reinserção ordenada da população, método que pega os melhores entre pais e filhos.

Tabela - Crossover cíclico e PMX com reinserção ordenada, mutação 2%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Crossover Cíclico | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 34.5% | 1 min20s |
| Rank Linear | 32% | 47s |
| Roleta | 38.5% | 56s |
| Crossover PMX | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 65.5 | 54s |
| Rank Linear | 74.5% | 42 s |
| Roleta | 72.5% | 59s |

Os resultados com a mesma taxa de mutação (2%) como o método de reinserção pura com elitismo de 20%, método que a cada geração passa para a próxima com os 80 filhos (taxa de crossover 0.8) e como 20 pais.

Tabela - Crossover cíclico e PMX com Reinserção pura com elitismo de 20%, mutação 2%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Crossover Cíclico | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 32% | 1 min 27 s |
| Rank Linear | 34.5% | 51s |
| Roleta | 42% | 52s |
| Crossover PMX | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 65.5 | 57 s |
| Rank Linear | 75.5% | 56 s |
| Roleta | 87.5 | 45s |

**1.2 Taxa de mutação 10%**

As tabelas abaixo apresenta os resultados aplicados a taxa de mutação 10% e com reinserção ordenada da população, método que pega os melhores entre pais e filhos.

Tabela - Crossover cíclico e PMX com reinserção ordenada, mutação 10%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Crossover Cíclico | | |
| Método de Seleção | **Taxa de Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 46.5 | 1 min 16s |
| Rank Linear | 54% | 55s |
| Roleta | 52% | 59s |
| Crossover PMX | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 68.5 | 49s |
| Rank Linear | 76% | 35 s |
| Roleta | 75.5% | 1 min 1s |

Os resultados com a mesma taxa de mutação (10%) como o método de reinserção pura com elitismo de 20%, método que a cada geração passa para a próxima com os 80 filhos (taxa de crossover 0.8) e como 20 pais.

Tabela - Crossover cíclico e PMX com Reinserção pura com elitismo de 20%, mutação 10%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Crossover Cíclico | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 52.5% | 1 min 24s |
| Rank Linear | 62.5% | 1 min 30s |
| Roleta | 75.5 | 57s |
| Crossover PMX | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 79.5 | 1 min 3s |
| Rank Linear | 82.5% | 1 min 14s |
| Roleta | 89.5 | 47s |

**1.3 Taxa de mutação 20%**

As tabelas abaixo apresenta os resultados aplicados a taxa de mutação 10% e com reinserção ordenada da população, método que pega os melhores entre pais e filhos.

Tabela -Crossover cíclico e PMX com reinserção ordenada, mutação 20%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Crossover Cíclico | | |
| Método de Seleção | **Taxa de Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 59% | 1min 1s |
| Rank Linear | 66% | 59s |
| Roleta | 63% | 58s |
| Crossover PMX | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 73% | 57s |
| Rank Linear | 79% | 45s |
| Roleta | 72.5 | 1 min 3s |

Os resultados com a mesma taxa de mutação (10%) como o método de reinserção pura com elitismo de 20%, método que a cada geração passa para a próxima com os 80 filhos (taxa de crossover 0.8) e como 20 pais.

Tabela - Tabela 4 - Crossover cíclico e PMX com Reinserção pura com elitismo de 20%, mutação 20%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Crossover Cíclico | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 73.5% | 2 min 1s |
| Rank Linear | 81% | 1 min 54s |
| Roleta | 82% | 1 min 33s |
| Crossover PMX | | |
| Método de Seleção | **Convergência** | **Tempo** |
| Torneio simples | 80.5 | 1 min 44 |
| Rank Linear | 84% | 1 min 50s |
| Roleta | 82.5 | 1 min 27s |

**2. VARIAÇÕES NO MODELO DO A.G. (ETAPA 2)**

Após o fim dos experimentos anteriores notou-se que a melhor configuração obtida na fase anterior foi com o método de seleção roleta (investida pelo pior valor), método de crossover PMX, mutação 10% e a forma de reinserção pura com elitismo de 20%, a qual teve um desempenho médio de 47 segundos para as 200 execuções e obtendo uma taxa de convergência de 89.5%.

Desta forma tal configuração foi selecionada para prosseguir com o trabalho, tendo em vista que a taxa de convergência com maiores índices de acertos e o tempo de execução foi relativamente baixo em comparação com as outras configuração que obtiveram resultados próximos, exemplo a configuração com o método de seleção Rannk Linear, crossover PMX e reinserção pura com elitismo de 20% a qual obteve uma taxa de convergência de 84%, mas com o tempo de 1 minuto e 50 segundos para as 200 execuções.

**2.1 Variações nos Números de Gerações**

Com a finalidade de obter melhores resultados foram realizadas algumas alterações no número de gerações, foram realizados com 20,40,60,100 e 200, cada configuração foi testada 5 vezes com 200 execuções e ao fim calculado a média. A tabela a seguir apresenta os resultados obtidos:

Tabela - Variações no número de gerações

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Número de gerações | Taxa de convergência | Tempo (200 execuções) |
| 20 | 51,5% | 34,2 segundos |
| 40 | 85,9% | 44 segundos |
| 60 | 91,7% | 46,8 segundos |
| 70 | 91,9% | 46 segundos |
| 100 | 91% | 46,8 segundos |
| 200 | 90.5% | 50 segundos |

Observando os resultados acima identificou-se que ao diminuir os números de gerações o tempo é reduzido, porém a taxa de convergência tem uma baixa considerável, deste modo os experimentos com o número abaixo de 50 gerações (experimento inicial) não são relevantes para o problema, mesmo diminuindo o tempo de execução. Por outro lado ao passo que aumenta, em quantidades não tão altas, o número de gerações a taxa de convergência adquiriu melhora e o tempo conservou-se, no primeiro experimento (com 50 gerações) a taxa de convergência média foi de 89,5 com 47 segundos de execução, com as novos números a convergência chegou a 91,9 com 46 segundos.

Outra observação importante é quando há um aumento considerável no número de gerações, exemplo os testes com 100 e 200, a taxa de convergência ficou aparelhada com as com 60 e 70 gerações, porém existindo a possibilidade de aumento em alguns segundos no tempo de execução. Por fim, analisando os resultados notou-se que para o problema proposto o número de 70 gerações obteve melhores índices.

**2.2 Repetições de Pais no mesmo Crossover**

A implementação da primeira parte do trabalho há a possibilidade de repetição do mesmo pai na operação de crossover, desta forma caso entre indivíduo repetido na operação gerará dois filhos idênticos ao pai. Para avaliar se é pertinente evitar a repetição foram realizadas novas configurações no algoritmo genético, os experimentos foram realizados com as configurações consideradas mais pertinentes na primeira etapa, modificando apenas quantidade de gerações de 50 para 70 por motivo dos resultados da seção anterior.

Após a referida configuração foram realizados dez (10) novos testes e calculado a média, os resultados obtidos foram os seguintes:

Tabela - Repetição de pais no crosssover

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Taxa de Convergência | Tempo de Execução |
| Roleta com Repetições | 91,9 | 46 segundos |
| Roleta sem Repetições | 92,1 | 51,5 segundos |
| Roleta com três Tentativa | 90,8 | 48,2 segundos |

A tabela acima mostra que eliminando a repetição teve um pequeno aumento na taxa de convergência, porém a execução também teve um aumento, desta forma foi realizado uma nova configuração com o objetivo de verificar apenas três (3) vezes se é o mesmo indivíduo que foi selecionado, essa implementação evita que o laço de repetição fique em busca de um novo indivíduo por muito tempo, o resultado é apresentado na terceira linha.

**2.3 Aplicação de dois Métodos de Seleção Diferentes**

Com base na análise dos resultados obtidos na primeira etapa foi observado que alguns métodos de seleção têm uma pressão seletiva maior enquanto outros têm a pressão seletiva menor, por esse motivo foram realizados experimentos utilizando dois métodos de seleção diferentes, um para o primeiro pai outro para o segundo pai, com o objetivo de obter uma pressão seletiva mediana. As configurações utilizadas foram: população de 100, 70 gerações, crossover PMX, mutação 10%, reinserção pura com elitismo de 20% e com três tentativas de selecionar indivíduos diferentes.

Tabela - Combinação de métodos de seleção

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Métodos de seleção | Taxa de convergência | Tempo |
| Roleta com Torneio Simples | 82,2 | 1 min 2 45 segundos |
| Roleta com Rank Linear | 88,6 | 47,2 segundos |

Com base nos resultados obtidos identificou-se que a combinação de métodos de seleção para o problema SEND+MORE=MONY não impulsionou melhoras, desta forma não prosseguimos com essa configuração.

**2.4 Variações no Tamanho da População**

Os experimentos realizados até este ponto do trabalho foram realizados com o tamanho da população com 100 indivíduos, com a finalidade de buscar novas configurações relevantes foram executados novos testes com os tamanhos de população de 20,50,80,100,120,150,180.

As configurações utilizadas foram: 70 gerações, método de seleção Roleta (investida pelo valor do pior indivíduo), taxa de crossover 0.8, crossover PMX, mutação 10%, reinserção pura com elitismo de 20% e com três tentativas de selecionar indivíduos diferentes. Os resultados são apresentados abaixo.

Tabela - Tamanho da População

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tamanho da População | Taxa de Convergência | Tempo |
| 20 | 89,3 | 44,2 segundos |
| 50 | 90,4 | 42,6 segundos |
| 80 | 91,1 | 44,2 segundos |
| 100 | 91 | 44,4 segundos |
| 120 | 92,1 | 48,4 segundos |
| 150 | 91,7 | 49,4 segundos |
| 180 | 90,9 | 49,6 segundos |

Os resultados mostram que o tamanho da população afeta em pequenas frações na taxa de convergência e no tempo, identifica-se que com o aumento do tamanho o tempo de execução também aumenta. Como os indivíduos são formados de números aleatórios a variação em pequenas quantidades é esperada, desta forma iremos prosseguir, mesmo com um pequeno aumento no tempo, com o tamanho da população com 120, o qual obteve uma pequena vantagem na taxa de convergência.

**2.5 Taxa de Crossover e Reinserção com Elitismo**

A taxa de crossover, responsável para identificar a quantidade de filhos a cada geração, foi implementada em todos os experimentos com 80%, esta parte do trabalho destina-se a realizar novos experimentos realizando alterações na taxa de crossover em consequência na taxa de reinserção pura com elitismo, a soma das duas taxas deve ser igual a 100%.

As configurações utilizadas foram: população de 120 indivíduos, 70 gerações, método de seleção Roleta (investida pelo valor do pior indivíduo), crossover PMX, mutação 10%. Os resultados são apresentados na tabela abaixo.

Tabela - variação na taxa de crossover

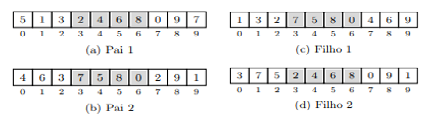
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taxa de Crossover | Reinserção | Convergência | Tempo |
| 50% | 50% | 85,5% | 39,8 segundos |
| 70% | 30% | 89,3 | 39,4 segundos |
| 90% | 10% | 89,2 | 1 min e 34 segundos |

Analisando os dados acima constata que entre os parâmetros testados a melhor configuração para o problema proposto é a implementação inicial, taxa de crossover 80% e reinserção com elitismo 20%, a qual obteve resultado de 92,1 de convergência com 48,4 segundos.

**2.6 Crossover ORDER (OX)**

O operador OX produz dois indivíduos filhos utilizando uma subsequência dos indivíduos pais. No exemplo abaixo, o Filho 1 recebe a subsequência do Pai 2 enquanto o Filho 2 recebe a subsequência do Pai 1. Após receber a subsequência, as outras posições dos vetores filhos são preenchidas com relação aos seus respectivos pais. Caso um elemento do pai já estiver no vetor do filho, o próximo elemento do vetor pai será considerado, respeitando a ordem em que aparece no indivíduo (DORNAS et al., 2017).

Figura 1 - Exemplo do cruzamento OX (Ordered Crossover)



Fonte: Adaptada de (DORNAS ET AL.,2017)

O método de crossover foi aplicado ao problema com as configurações descritas na seção 3.4 - população de 120, 70 gerações, método de seleção Roleta (investida pelo valor do pior indivíduo), taxa de crossover 0.8, mutação 10%, reinserção pura com elitismo de 20% e com três tentativas de selecionar indivíduos diferentes. O resultado com o método foi de uma taxa de convergência de 83,5 com o tempo de 1 minuto e 53 segundos, sendo inferiores ao operador PMX, o qual com as mesmas configurações alcançou uma taxa de convergência de 92,1% com o tempo de 48,4 segundos.

**2.7 Taxa de mutação**

Na primeira etapa foram realizados testes com a taxa de mutação de 2%, 10% e 20%, os melhores resultados foram com 10% (89.5% de convergência) e 20% (82.5%), ambos com o método de reinserção com elitismo de 20%. Com a finalidade de obter melhores resultados foram realizados novas execuções com a taxa de convergência de 15% (médias das duas melhores), os resultados foram 88.5% com o tempo de 1 minuto e 6 segundos, sendo inferior ao de 10%.

**2.8 Aplicação do Método de Seleção Torneio Estocástico**

´ O método de seleção Torneio Estocástico escolhe um conjunto de indivíduo (do tamanho do Tuor) para participar do torneio, essa escolha é realizado com base na probabilidade da avaliação, em seguida o método seleciona o com maior aptidão dentro desse conjunto.

O método foi aplicado ao problema SEND+MORE=MONEY com a finalidade de comparar com o método Roleta (o qual tem maior taxa de convergência até o momento). As configurações aplicadas foram: população de 120, 70 gerações, Tuor de três (3), taxa de crossover 0.8, mutação 10%, reinserção pura com elitismo de 20% e com três tentativas de selecionar indivíduos diferentes. A taxa de convergência média obtida (5 etapas de 200 execuções) foi de 89.5 com o tempo médio de 1 minuto e 36 segundos, portanto resultados inferiores ao método roleta.

**2.9 Verificação antes de aplicar a mutação**

O algoritmo executado nas seções anteriores não verifica se o indivíduo é o resultado antes de aplicar a mutação, por este motivo foi realizado uma nova configuração para que antes de fazer a mutação verificar se ele é ou não o resultado, caso seja o resultado a execução terminará e incrementará a contagem de convergido, ao contrário será executado a mutação. O resultado alcançou uma taxa de convergência de 99% com o tempo de 48,2 segundos, em comparação com o resultado anterior de 92,1 em 48,8 segundos, desta forma a configuração será mantida nas próximas etapas.

**2.10 Considerações da Etapa 2**

Analisando todos as configurações realizadas nesta etapa conclui-se que a melhor configuração obtida foi com a população de 120 indivíduo, 70 gerações, taxa de crossover 0.8, método de seleção Roleta invertida pelo pior valor e com três tentativas de selecionar indivíduos diferentes, mutação 10%, reinserção pura com elitismo de 20% e a verificação antes de aplicar a mutação, a qual conseguiu uma taxa de convergência de 99% com 48,8 segundos.

Ao compararmos o resultados obtidos nessa etapa com o melhor resultado obtido na etapa anterior percebemos que houve ganhos consideráveis na taxa de convergência, a qual na etapa 1 foi de 89,5 e a aumentou ao fim da etapa 2 para 99%. O tempo de execução também teve um pequeno aumento, na etapa 1 foi de 47 segundos e na etapa dois chegou a 48,8 segundos. A convergência teve um aumento de 9.5% com as configurações, portanto conclui-se que as configurações foram relevantes para o trabalho, mesmo com o aumento do tempo em 1,8 segundos.

**3. APLICAÇÃO DO ALGORITMO EM OUTROS PROBLEMAS DE CRIPTOARITMÉTICA (ETAPA 3)**

O algoritmo com as melhores configurações obtidas na fase anterior foi aplicado aos outros quatros (4) problemas propostos de criptoaritmética, os resultados são expostos a seguir:

Tabela - Aplicação do Algoritmo aos outros problemas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 29,8% | 2min 27s |
| CROSS+ROADS=DANGER | 1,3% | 2 min 47s |
| COCA+COLA=OASIS | 20,3 | 2 min 21s |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 7,4% | 2 min 33s |

Observando os dados acima percebe-se que o algoritmo, embora obtendo boa eficiência para o problema de SEND+MORE+MONEY, não obteve resultados positivos para os outros problemas, os quais tiveram baixas na convergência e aumentos no tempo.

**3.1 Variação no Tamanho da População**

Os resultados com os outros problemas apresentaram baixa taxa de convergência e o tempo elevado, como tentativa de diminuir o tempo de execução e buscando melhoras na convergência foram realizados novos testes com o tamanho da população inferior a 120 (melhor execução da etapa anterior). A primeira tabela apresenta os resultados com o tamanho da população igual a 100 e a segunda com o tamanho de 80, foram executas cinco (5) vezes com 200 execuções cada configuração e calculado a média.

Tabela - População com 100 indivíduos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 25,8% | 2 minutos 12 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 0,9% | 2 minutos 36 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 17,5% | 2 minutos 18 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 8,9% | 2 minutos 39 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 98,5 | 45,4 segundos |

Tabela - População com 80 indivíduos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 24,9 | 2 minutos 9 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 1,1% | 2 minutos 37 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 17,5% | 2 minutos 13 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 9,3% | 2 minutos 34 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 98,1 | 43,6 segundos |

Os resultados demostra que com o tamanho de população de 100 há uma baixa no tempo, porém há também uma pequena baixa na convergência, o mesmo ocorre com o tamanho de 80 em comparação os demais.

**3.2 Taxa de mutação e Número de Gerações**

Como a taxa de mutação de 20% teve alguns resultados até melhores que alguns de 10% na primeira etapa, embora o melhor foi de 10%, os cinco (5) problemas foram expostos a tal configuração (mutação de 20%). Cada problema foi testado cinco (5) vezes com as 200 execuções.

Tabela - Mutação de 20% com 70 gerações

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 31,2% | 3 minutos 38 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 2% | 4 minutos 36 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 26,4% | 3 minutos 39 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 10,8% | 3 minutos 57 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 99,3% | 1 minuto 12 segundos |

A taxa de mutação de 20% apresentou melhoras na convergência, porém o tempo teve acréscimo considerável, para tentar equilibrar foram realizados novos experimentos com a taxa de 20%, mas com alteração no número de gerações, o qual estava com 70 e foi alterada para 50.

Tabela - Mutação de 20 com 50 gerações

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 27,7% | 2 minutos 9 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 1,3% | 2 minutos 31 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 23% | 2 minutos 9 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 7% | 2 minutos 26 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 98,7 | 56,6 segundos |

Os resultados demostram que houve melhoras consideráveis no tempo, tanto na comparação com a população de 120, 70 gerações e mutação de 20% quanto na comparação com os resultados iniciais (população de 120, taxa de mutação 10% com 70 gerações), em contra partida teve uma baixa pequena na taxa de convergência comparado com ambos.

**3.3 Crossover Cíclico**

O método crossover cíclico foi aplicado aos problemas, no entanto não obteve melhoras em comparação ao PMX, assim prosseguiremos com o método PMX.

Tabela - Aplicação do crossover cíclico nos cinco problemas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 14,5% | 2 minutos 8 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 0,4 | 2 minutos 29 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 15,5 | 2 minutos 30 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 3,1% | 2 minutos 28 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 87,8 | 1 minuto 3 segundos |

**3.4 Método de seleção Rank Linear**

O método de seleção Rank Linear obteve bons resultados na primeira etapa, embora abaixo da Roleta, para verificar a eficiência nos outros problemas foram realizados cinco (5) testes com 200 execuções, os resultados são apresentados abaixo.

Tabela - Aplicação do método de seleção Rank Linear aos problemas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 16,1% | 3 minutos 6 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 1,2 | 3 minutos 47 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 15,6% | 3 minutos 6 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 5,3% | 3 minutos 31 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 95,4% | 52,2 segundos |

**3.5 Reinserção Ordenada**

A reinserção apresentou uma melhora considerável no tempo para todos os problemas, todavia a taxa de convergência também teve uma baixa, dessa forma a reinserção com elitismo continuará nas próxima configurações.

Tabela - Reinserção ordenada

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 12,4% | 1 minuto 6 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 0,5 | 1 minuto 37 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 11,5% | 57,2 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 2,9% | 1 minuto 16 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 86,2% | 30,2 segundos |

**3.6 Taxa de Crossover**

A taxa de crossover original de 0.8 com reinserção pura com elitismo de 20% obteve os melhores resultados para o problema SEND+MORE=MONEY, porém para os outros não obteve a mesma performance, por este motivo foram realizados novos testes com uma taxa de crossover menor e outra maior. Os resultados são expostos a seguir.

Tabela - Taxa de crossover 70% com reinserção pura com elitismo de 30%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 22,5% | 1 minutos 42 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 1,8% | 2 minutos 2 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 18,6% | 1 minuto 40 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 4,9% | 1 minutos 56 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 96,1% | 47,8 segundos |

Tabela - Taxa de crossover 90% com reinserção pura com elitismo de 10%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 29,8% | 3 minutos 58 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 1,3 | 4 minutos 19 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 28,5% | 3 minutos 41 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 8,2% | 4 minutos 9 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 98,4% | 1 minuto 30 segundos |

A taxa de crossover de 90% obteve melhoras na convergência de alguns dos problemas, entretanto o tempo de execução teve, na maioria, aumento acima de 50%, já a taxa crossover de 70% obteve melhoras no tempo, porém a taxa de convergência teve baixa considerável, dessa forma nenhuma das configurações serão mantidas.

**3.7. Método de Mutação (Troca pelo Próximo)**

O método de mutação utilizado até essa parte do trabalho permuta dois genes, as posições são sorteadas aleatórias, foram realizadas algumas pesquisas e não foi encontrada nenhuma forma de mutação que troca apenas o genes com o dá próxima posição, desta forma foi construído um método que sorteia uma posição e troca o genes com o da próxima posição, caso o sorteia a última posição ela será trocada pela posição zero. Os resultados não foram favoráveis, como são apresentados na tabela abaixo.

Tabela - Método de mutação que realiza a troca pela próxima posição

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 24,4% | 2 minutos 10 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 1,3 | 2 minutos 37 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 21,6% | 2 minutos 20 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 7,1% | 2 minutos 26 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 98% | 1 minuto 2 segundos |

**3.8 Mutação Apenas nos Melhores Avaliados**

Nas etapas anteriores as escolhas dos indivíduos para a aplicação da mutação foram realizadas de forma aleatória, pensando em dar prioridades aos indivíduos com melhores aptidão foi realizado uma nova configuração que realiza a mutação apenas nos indivíduos com melhores avaliações, o primeiro elemento a sofrer a mutação é o melhor classificado, depois o segundo e assim sucessivamente até atingir a taxa de mutação.

Tabela - Mutação apenas nos melhores avaliados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 20,3% | 2 minutos 29 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 0,8% | 2 minutos 53 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 16,6% | 2 minutos 23 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 5,6% | 2 minutos 37 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 95,8 | 56,4 segundos |

Os resultados apresentam que a configuração não é adequada para os problemas, sendo assim não será prosseguida com a mesma.

**3.9 Mutação por Inversão Simples (SIM)**

O operador de mutação simples (simple inversion operator - SIM) seleciona aleatoriamente dois pontos de corte, e reverte a sequência entre os pontos (MALAQUILAS, 2006. p.65). Exemplo o cromossomo 9, 6, 2, 3, 5, 1, 8, 7, 4, 0 e o primeiro ponto de corte é 2 e o segundo 5, a mutação resultaria no cromossomo 9,6,1,5,3,2,8,7,4,0.

Figura - Mutação por Inversão Simples (SIM)



Fonte: MALAQUIAS 2006

Tabela - Mutação por inversão simples (SIM)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Convergência | Tempo |
| EAT+THAT=APPLE | 33% | 2 minutos 51 segundos |
| CROSS+ROADS=DANGER | 1,3% | 3 minutos 17 segundos |
| COCA+COLA=OASIS | 24,7 | 2 minutos 47 segundos |
| DONALD+GERALD=ROBERT | 8% | 3 minutos 9 segundos |
| SEND+MORE = MONEY | 98,6% | 1 minuto 6 segundos |

**3.10 Considerações da Etapa 3**

Analisando os dados obtidos em cada configuração conclui-se que a única configuração que obteve vantagem foi a mutação por inversão simples, onde a taxa de convergência teve um aumento, o aspecto ruim dessa configuração é o tempo, pois também teve um aumento, porém não alcançou 50% a mais do que os experimentos do início da fase. Os resultados apresentados na tabela 15 também tiveram melhoras, em dois dos problemas até uma convergência maior do que a configuração escolhida, porém em alguns casos o tempo aumentou em mais de 50%. Portanto a configuração escolhida é: população 120, 70 gerações, método de seleção Roleta, crossover PMX, taxa de crossover 0.8, reinserção pura com elitismo de 20% e mutação por inversão simples.

**5. CONCLUSÕES**

O algoritmo desenvolvido no presente trabalho obteve bons resultados na solução do problema SEND+MODE = MONEY, atingindo uma taxa de acerto em torno de 99%, contudo quando aplicado aos outros problemas não obteve a mesma performance, pois em todos os casos a convergência ficou abaixo de 40% e tendo caso que não chegou a 5%. A criação de uma nova função de avaliação (Etapa 4) poderia solucionar os problemas, entretanto a elaboração dessa função não foi alcançada.

O tempo de execução é outro aspecto a se levar em consideração, no primeiro problema atingiu por volta de 50 segundos para as 200 execuções, o qual já é um tempo elevado, e quando aplicado aos outros problemas esse tempo chegou a atingir 3 minutos e 17 segundos. Portanto conclui-se que o algoritmo não é um bom revolvedor de criptaritimética.

**REFERÊNCIAS**

A.J. Umbarkar1 e P.D. Sheth. **Crossover Operators in Genetic Algorithms: A Review**. International Journal of Computer Applications, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/288749263\_CROSSOVER\_OPERATORS\_IN\_GENETIC\_ALGORITHMS\_A\_REVIEW. Acessado em: 15 de setembro de 2020.

DORNAS et al. Algoritmo genético para o Problema de Dimensionamento de Lotes Multi-item Capacitado. XIII Brazilian Congress on Computational Intelligence, Rio de Janeiro, Brazil from 30 October to 1 November 2017. Disponível em: http://cbic2017.org/papers/cbic-paper-100.pdf. Acessado em 22 de setembro de 2020:

MALAQUIAS, N. G. L. Uso de Algoritmo Genético para a Otimização de Rotas de Distribuição. 2006. 113 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica) - Faculdade de Engenharia Elétrica, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2006. Disponível em: https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/14632/1/NGLMalaquiasDISPRT.pdf Acessado em: 26 de setembro.