

基于遗传退火算法的网络流选址问题

袁瑞

(东南大学信息科学与工程学院, 南京市 211189)

摘 要 to do.

关键词 网络流, 选址, 遗传算法, 退火算法, 启发式算法

Location Problem In Network Flow Based on Genetic Annealing Algorithm

Kawako CHIN

(School of Information Science and Engineering, Southeast University,
Nanjing Jiangsu 211189)

Abstract to do.

Key Words Network Flow, Location, Genetic Algorithm, Annealingg Algorithm,
Heuristic Algorithm

1 问题的研究背景

大视频解决方案中, 视频业务体验非常关键, 视频内容如何有效得传送到最终消费者是决定视频体验好坏的核心环节。在给定结构的 G 省电信网络中, 为了视频内容快速低成本的传送到每个住户小区, 需要在这个给定网络结构中选择一些网络节点附近放置视频内容存储服务器。需要解决的问题是: 在满足所有的住户小区视频播放需求的前提下, 如何选择视频内容存储服务器放置位置, 使得成本最小。

2 问题建模

建立数学模型如下:

2.1 网络结构模型

给定一个由若干网络节点 (例如路由器、交换机) 构成的网络结构无向图, 每个节点至少与另外一个节点通过网络链路相连 (网络链路特指两个网络节点之间直接相连的网络通路, 中间没

有其他网络节点, 相当于无向图中的一条边), 一个节点可以将收到的数据通过网络链路传输给相连的另一个节点。每条链路的网络总带宽不同 (例如某条链路的总带宽为 10Gbps)。而每条链路承载的视频传输需要按照占用带宽的多少收取对应网络租用费, 每条链路的单位租用费均不同 (例如某条链路的租用费为 1,000 元/Gbps, 即 1K/Gbps)。某条链路上被占用的带宽总和不得超过该链路的总带宽。

2.2 消费节点

给定的网络结构中有部分网络节点直接连接到小区住户的网络, 每个小区住户网络在这个给定的网络结构图中呈现为一个消费节点, 不同消费节点的视频带宽消耗需求不同。

2.3 视频内容服务器

视频内容服务器存放视频内容 (如: 电影影片、电视剧等), 视频内容服务器的视频数据流可以经由网络节点与链路构成的网络路径流向消费节点, 视频内容服务器的输出能力没有上限, 可

以服务多个消费节点，一个消费节点也可以同时从多台视频内容服务器获取视频流。部署一台视频内容服务器需要费用成本（例如 300,000 元/台，即 300K/台），所有服务器的成本均相同。

2.4 问题重述

问题具体为，设计一个程序寻找最优的视频内容服务器部署方案：从网络结构模型中选择一部分网络节点，在其上/附近一对一的部署视频内容服务器，视频内容服务器与对应的这个节点直连，与对应的这个网络节点之间的通信没有带宽限制、也没有通信成本。提供的部署方案需要使得视频流从视频内容服务器经过一些网络节点和链路到达消费节点，并满足所有消费节点的视频带宽消耗需求。在满足所有消费节点视频带宽消耗需求的前提下，使得耗费的总成本（视频内容服务器部署成本 + 带宽租用成本）最低。部署方案不仅需要包括部署视频内容服务器的节点位置，而且还要包括每个消费节点与所有视频内容服务器之间的网络路径以及路径上占用的带宽。

2.5 补充说明

1. 两个网络节点之间最多仅存在一条链路，链路上下行方向的网络总带宽相互独立，并且上下行方向的总带宽与网络租用费相同。例如对于网络节点 A 与 B 之间的链路，该条链路上的总带宽为 10Gbps，单位租用费为 1K/Gbps，则表示 A->B、B->A 两个方向上的网络总带宽分别为 10Gbps，并且租用费均为 1K/Gbps。如果某条数据流在该链路 A->B 方向的占用带宽为 3Gbps，那么该数据流在该链路的租用费为 3K，并且该链路 A->B 方向的剩余可用带宽为 7Gbps。而 B->A 方向的剩余可用带宽不受该数据流的影响，仍为 10Gbps。

2. 每个网络节点最多仅能连接一个消费节点，每个消费节点仅能连接一个网络节点。消费节点与连接的网络节点之间的链路总带宽无限大，并且网络租用费为零。

3. 网络节点数量不超过 1000 个，每个节点的链路数量不超过 20 条，消费节点的数量不超过 500 个。

4. 链路总带宽与网络租用费为 $[0, 100]$ 的整数，视频内容服务器部署成本与消费节点的视频带宽消耗需求为 $[0, 5000]$ 的整数。

5. 部署方案中，网络路径上的占用带宽必须为整数。

6. “满足消费节点的带宽消耗需求”是指输出给消费节点的带宽总和不得小于该消费节点的视频带宽消耗需求。

7. 每个网络节点上最多仅可部署一台视频内容服务器。

3 解决方案

3.1 问题分析

该问题主要分为两个部分，其一，服务器选址，即在网路拓扑图中确定若干网络节点作为服务器节点，用于向消费节点传输视频，和选址问题相似，但有所区别，因为这里和网络流结合而变得更复杂，这也是本问题索要解决的最大难点。第二部分为多源多汇网络流问题，如果第一部分确定了若干网络节点为服务器节点，那么该问题就转化为多源多汇网路流问题，即寻找从若干源点到若干汇点的最小费用的路径，该问题可以通过添加超级源点和超级汇点，转化为最小费用最大流问题。

将该问题的两部分结合来看，该问题实际上是 NP 问题，即很难寻找到多项式时间内找到该问题的最优解的方法，但是可以在多项式时间内验证一个解是否正确。通常，解决 NP 问题的方法是启发式算法，启发式算法是相对于最优化算法提出的，在可接受的代价下给出组合优化问题的一个可行解，该可行解与最优解的偏差无法预计，现阶段下的启发式算法主要有蚁群算法、粒子群算法、模拟退火算法、遗传算法，本质上都是玄学算法。

本文同样是采用启发式算法，在分别使用了遗传算法和模拟退火算法之后，效果并不理想（即无法在较少迭代次数下得到较优解），于是尝试将遗传算法和模拟退火算法结合，并得到不错的解。以下介绍算法流程。

3.2 算法

3.3 多源多汇网络流

3.3.1 转化

该问题在确定服务器节点（即源点）之后，就是经典的多源多汇网络流问题，可以直接转化

为单源单汇网络流问题，具体操作如下：建立一个（虚拟的）超级源点和一个（虚拟的）超级汇点，将所有源点连接到超级源点，容量和花费分别为无穷大和 0，将所有汇点连接到超级汇点，容量和花费分别为消费节点的带宽需求和 0。这时，多源多汇网络流问题便转化为最小费用最大流问题，并且由于所有汇点到超级汇点的容量即带宽需求，则最大流只可能小于等于消费节点的带宽总和。

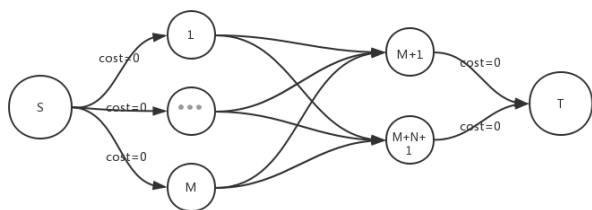


Figure 1: 多源多汇网络流

3.3.2 最小费用最大流

在一个网络流中，最大流流量是唯一的，但达到最大流量时是可能有多种路径方案，在这些方案中存在一个最小费用的路径方案。最小费用最大流是网络流中的经典算法，其目的是计算网络流中从源点到汇点达到最大流时能够花费最小费用的路径方案，即 $\min\{\sum(cost(p) * f(p)) | p \in f\}$ ，其中 f 为某最大流方案， p 是其中的路径， $cost(p)$ 是路径 p 上的代价， $f(p)$ 是路径 p 上的流量。

算法思想 利用贪心，每次找到一条从源点到汇点的最短路径（路径长度即代价），增加该路径上的流量，直到无法找到一条从源点到达汇点的路径，此时即得到最大流，并且由于每次寻路都是代价最小的路径，因此每次增加的都是最小代价，使得当前最小代价是达到当前流量时的最小代价，因此最后的总代价最小，这里的代价就是指费用。算法步骤如下：

算法步骤

- (1) 寻找一条从源点到汇点的最短路径，路径长度即单位带宽费用
- (2) 计算该条路径上边的最小容量 f ，当前最大流量 max_flow 扩充 f ，最小费用 min_cost 扩充 $f * min_dist(s, t)$

- (3) 将这条路径上所有边的正向都减少 f ，反向都增加 f

- (4) 重复 (1)-(3) 知道无法找到从源点到汇点的路径

3.4 SPFA 算法

本文实现中采用 SPFA 算法来计算最短路径，SPFA(Shortest Path Faster Algorithm) 算法是西安交通大学段凡丁于 1994 年发表，其在 Bellman-ford 算法的基础上加上一个队列优化，减少冗余的松弛操作，是一种高效的最短路径算法。

3.4.1 算法过程

设立一个队列用来保存待优化的顶点，优化时每次取出队首顶点 u ，并用 u 点当前的最短路径估计值 $dist[u]$ 去松弛与 u 点邻接的顶点 v 。如果 v 点最短路径估计值 $dist[v]$ 比 $dist[u]$ 与 u 、 v 间距离之和 $len(u, v)$ 还要大，则 v 点最短路径值更新为 $dist[u] + len(u, v)$ ，并且如果 v 点不在当前队列中，则将 v 点放入队尾，这样不断从队列中取出顶点进行松弛操作，直至队列空为止。（所谓的松弛操作，简单来说，对于顶点 i ，把 $dist[i]$ 调整更小或更大。）

3.5 遗传退火算法

4 结论

初始解局部最优解速度最短路径优化

5 神秘的奎恩先生

Mr. Quin，江西南昌人，现移居台湾重庆。核心游戏玩家，年少成名。Mr. Quin 最早在 2009 年开始电子游戏的解说，他早期以制作主机游戏攻略视频为主，主要在土豆网发布，后因为版权问题被删除视频便更换为在优酷网上发布至今。在 2014 年加入斗鱼 TV 后，Mr. Quin 改为以直播游戏实况为主。此外自 2013 年起，他也长期为机核网及其视频栏目前身 GCTV 制作主机游戏的视频攻略。曾合作制作了黑楼 2，黑旗，黑暗之魂 2、3，生化奇兵无限等游戏的视频攻略解说。



Figure 2: Mr. Quin

Mr. Quin 是《光环黑楼》系列的资深粉丝。他曾制作了《光环致远星》、《光环 3》、《光环 3 ODST》、《光环十周年纪念版》、《光环 4》、《光环 2 周年重制版》的最高难度攻略解说视频。此外他在参加过光环 5 世界锦标赛 ESL 中国区选拔赛的 Chicken Eater/Chicken Catcher 战队中担任指导和替补。Mr. Quin 也是《魂》系列的粉丝、制作过黑暗之魂 1、2、3 的视频攻略解说。

Mr. Quin 早期在参与机核网节目时谈及自己制作游戏攻略的风格是受心言智视频工作室 (XYZ) 影响。

由于年轻时候的高超技巧，被 OLD ASS 称为缺神（实为著名游戏视频制作者小左所起称呼）。然而进入直播界后，迷上摸鱼，被第二人格秦川德里奇所吞噬，从此秦王不早朝，黑楼，黑旗，黑暗剑三黑也已成为了不存在的游戏，RUA。黑旗黑楼黑暗剑，摸鱼如狗秦先生

爱好摸鱼、食鸡、阅董、黑天哥、暗示，明抢，唯一指定邮箱 mrquin33@live.com。

在 Mr. Quin 从事直播后，会经常在游戏通关后给予总结评价，而他的评价因极具个性化被

观众和粉丝称为“QGN 评分”。

其独特口吻以及口癖拥有很强的魔性，2014 年开始有部分人传播，在 2016 年开始疯狂传播，令很多新粉丝 NEW ASS 称为猛男，同时也出现了部分二五仔。

由于口癖传播之快速，并在中国大陆的一些游戏网站和视频网站中有较广泛的传播，也被称作“秦流感”。其常用口癖也被称作“大秦话”。这被当作中国大陆一部分主机游戏玩家群体中的模因。

6 苏州社保教父

苏州消防栓，索狗头子，社保教父，糖尿病直播，肥仔可乐爱好者，韦天。

7 义乌巫医

丢人直播间主，直播从来不说话，复读机，义乌巫医。

8 皇帝！狗狗我！

传说叫陈仁营，秦川和韦天的好友，老年人，皇帝。

9 结论

看什么看，我们这儿丢人呢。

References