

Résolution de Problèmes

Recherche Locale

Marie Pelleau
`marie.pelleau@unice.fr`

Master 1 - Semestre 1

Algorithme glouton

Principe

- À chaque étape, on fait un choix, celui qui semble le meilleur à cet instant
- Construit une solution pas à pas
 - sans revenir sur ses décisions
 - en effectuant à chaque étape le choix qui semble le meilleur
 - en espérant obtenir un résultat optimum global
- Approche glouton
 - suivant les problèmes pas de garantie d'optimalité (heuristique gloutonne)
 - peu coûteuse (comparée à une énumération exhaustive)
 - choix intuitif

Notes

Notes

Recherche locale

Principe

- On part d'une solution initiale
- À chaque étape, on modifie la solution
 - en essayant d'améliorer la valeur de la fonction objectif
 - en espérant obtenir l'optimum global
- Approche locale
 - suivant les problèmes pas de garantie d'optimalité (heuristique)
 - peu coûteuse

Solution initiale

- Solution "vide"
- Solution aléatoire
- Solution d'un algorithme glouton

Notes

Recherche locale

Principe

- On part d'une solution initiale
- À chaque étape, on modifie la solution
 - en essayant d'améliorer la valeur de la fonction objectif
 - en espérant obtenir l'optimum global
- Approche locale
 - suivant les problèmes pas de garantie d'optimalité (heuristique)
 - peu coûteuse

Modifications

- Modifie la valeur d'une variable
- Échange la valeur de deux variables

Notes

Le sac-à-doc (knapsack)

Description

On a :

- Un Sac dans lequel on peut mettre un poids limité
- Un ensemble d'objets, chaque objet o_i a
 - Un poids : p_i
 - Une valeur : v_i

Quels sont les objets que l'on doit prendre pour maximizer la valeur transportée tout en respectant la contrainte de poids ?

- La somme des valeurs des objets pris est maximale
- La somme des poids des objets pris est \leq poidsmax du sac

Le sac-à-doc (knapsack)

Les variables

- On associe à chaque objet une variable 0-1 (elle ne prend que les valeurs 0 ou 1)
- C'est une variable d'appartenance au sac à dos
- Si l'objet est pris alors la variable vaut 1 sinon elle vaut 0

Notes

Notes

Le sac-à-doc (knapsack)

Modèle

- La valeur d'un objet et son poids sont des données, donc pour l'objet o_i on a la valeur v_i et le poids p_i
- La variable d'appartenance au sac est x_i
- Le poids maximum du sac est W

Les contraintes

- $\max \sum_{i=1}^n v_i x_i$ l'objectif
- $\sum_{i=1}^n p_i x_i \leq W$ somme des poids inférieure ou égale au poids maximal

Notes

Le sac-à-doc (knapsack)

Solution initiale

- Solution "vide" : sac à dos vide \Rightarrow fonction objectif 0
- Solution aléatoire : sac à dos aléatoire \Rightarrow il faut vérifier que c'est une solution
- Solution d'un algorithme glouton

Modifications

- Ajoute un élément au sac à dos \Rightarrow si la capacité max n'est pas dépassée
- Supprime un élément du sac à dos

Notes

Hitting-set : Recouvrement (set cover)

Description

- Un interrupteur est relié à certaines ampoules
- Si on appuie sur l'interrupteur alors on allume toutes les ampoules reliées
- **Question** : sur combien d'interrupteur au minimum doit-on appuyer pour allumer toutes les ampoules ?

Hitting-set : Recouvrement (set cover)

Solution initiale

- Solution "vide" : tous les interrupteurs allumés \Rightarrow fonction objectif nombre d'interrupteurs
- Solution aléatoire : position des interrupteurs aléatoire \Rightarrow il faut vérifier que c'est une solution
- Solution d'un algorithme glouton

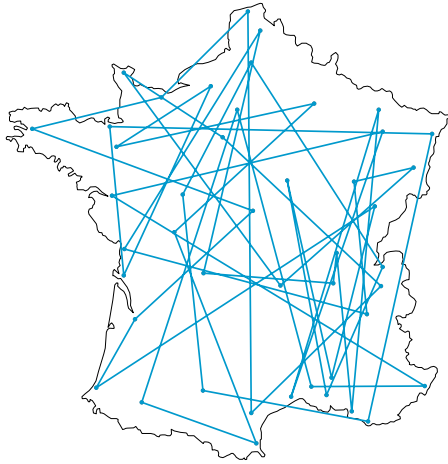
Modifications

- Allume un interrupteur
- Éteint un interrupteur \Rightarrow si toutes les ampoules restent allumées

Notes

Notes

TSP

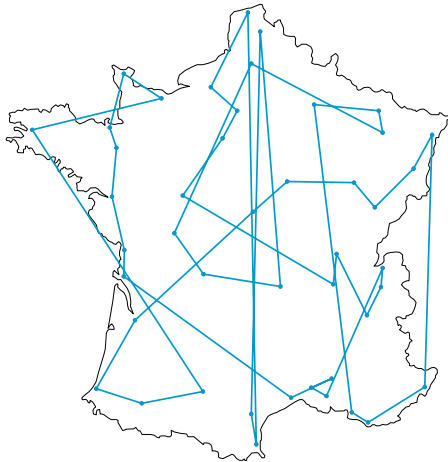


Solution initiale

- Les villes par ordre alphabétique

Notes

TSP

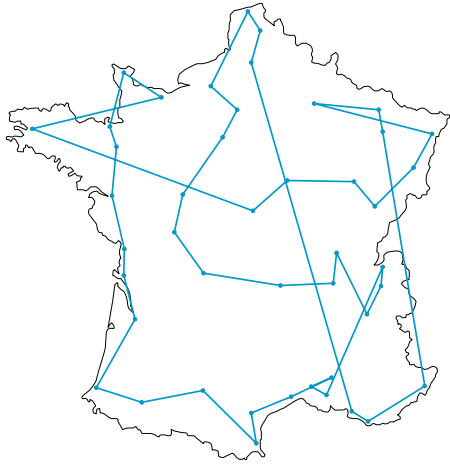


Solution initiale

- Les villes par ordre alphabétique
- Les villes dans un ordre aléatoire

Notes

TSP

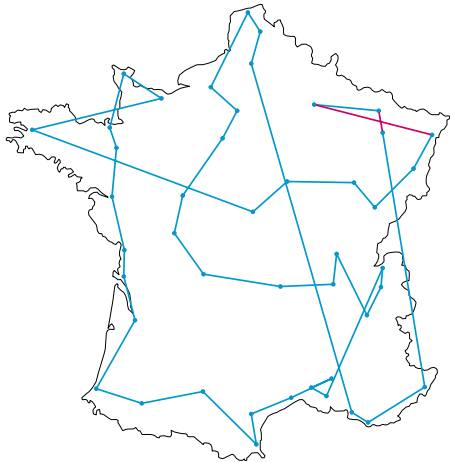


Solution initiale

- Les villes par ordre alphabétique
- Les villes dans un ordre aléatoire
- Solution d'un algorithme glouton

Notes

TSP

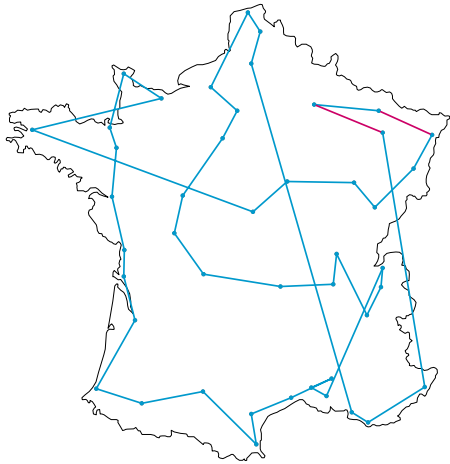


Modifications

- k -opt
 - $k = 2$
 - $k = 3$

Notes

TSP

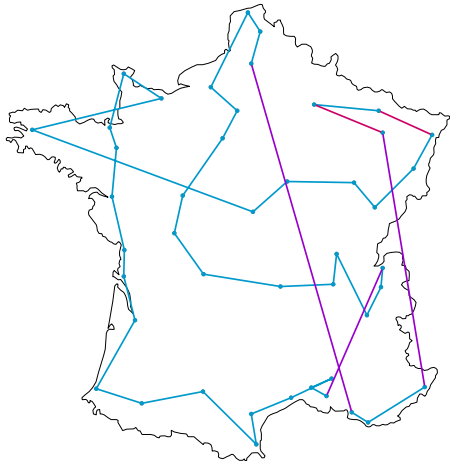


Modifications

- k -opt
- $k = 2$
- $k = 3$

Notes

TSP

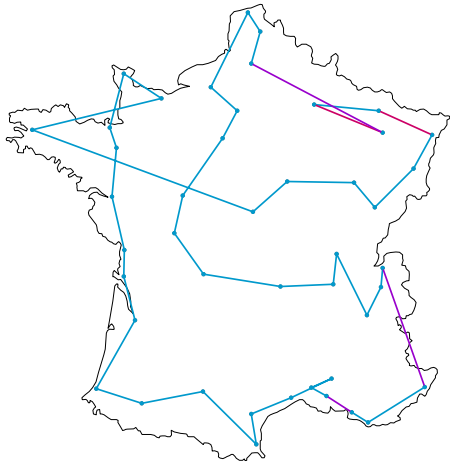


Modifications

- k -opt
- $k = 2$
- $k = 3$

Notes

TSP



Modifications

- k -opt
 - $k = 2$
 - $k = 3$

Recherche locale

Principe

- On part d'une solution initiale
- À chaque étape, on modifie la solution \Rightarrow notion de voisinage

Voisinage

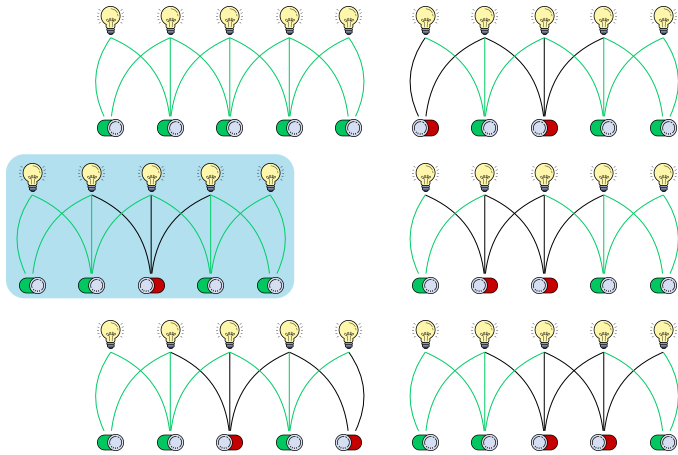
Pour une solution, l'ensemble des solutions à une modification près

Notes

Notes

Hitting-set : Recouvrement (set cover)

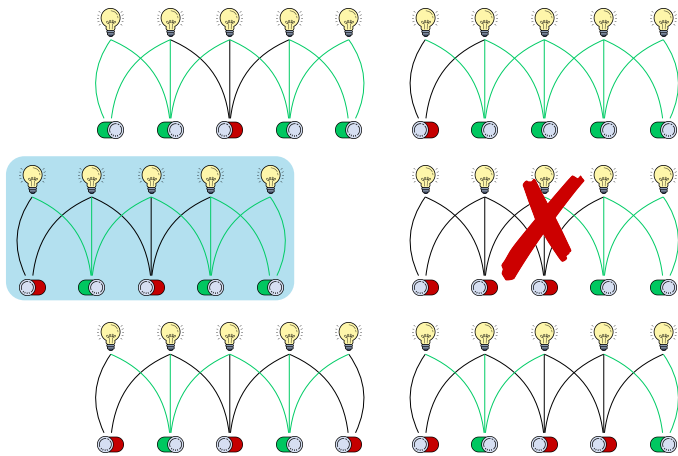
Voisinage



Notes

Hitting-set : Recouvrement (set cover)

Voisinage



Notes

Recherche locale

Principe

- On part d'une solution initiale
- À chaque étape, on modifie la solution (on choisit un voisin)

Quel voisin choisir ?

- Aléatoirement
- Le meilleur
- Un parmi les meilleurs

Plan

- 1 Marche aléatoire
- 2 Algorithme de la descente
- 3 Restarts
- 4 Recherche Tabou

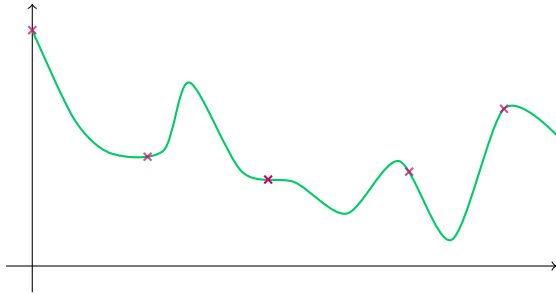
Notes

Notes

Marche aléatoire

Principe

- On part d'une solution initiale
- À chaque étape, on modifie **aléatoirement** la solution

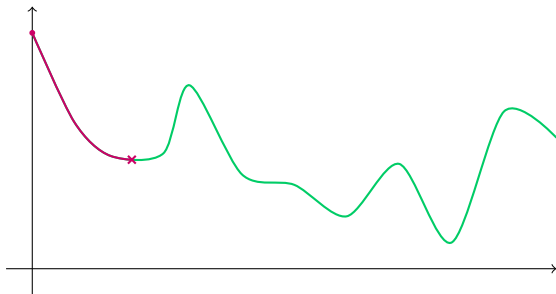


Notes

Algorithme de la descente

Principe

- On part d'une solution initiale
- À chaque étape, on se déplace vers une solution du voisinage **améliorant strictement** l'objectif



Inconvénients

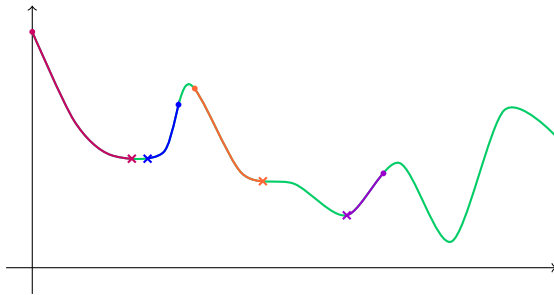
On peut rester bloquer dans des minimum locaux

Notes

Algorithme de la descente

Principe

- On part d'une solution initiale
- À chaque étape, on se déplace vers une solution du voisinage **améliorant strictement** l'objectif



Restarts

On recommence à partir d'une autre solution

Notes

Restarts

Recherche locale

Restarts

- Solution aléatoire
- Solution "vide", dans laquelle on fixe un certain pourcentage de variables comme dans la meilleure solution trouvée jusqu'ici
 - 5%, 10%, 20%

Large Neighborhood Search (LNS) [Shaw, 1998]

Pas d'amélioration

- On se déplace vers une solution du voisinage **sans améliorer** l'objectif
⇒ Il ne faut pas être un poisson rouge

Notes

Recherche Tabou [Glover, 1986]

Principe

- On part d'une solution s
- On se déplace vers **la meilleure** solution du voisinage qui ne soit pas **interdite**
- On ajoute s aux solutions interdites pour les m itérations suivantes

Mémoire

- Interdire des solutions peut être coûteux en mémoire
- À la place on interdit des mouvements

Critère d'aspiration

On peut accepter un mouvement tabou s'il permet d'obtenir une **meilleure** solution que la meilleure solution connue jusqu'ici

Notes

Taille de la liste taboue

- Si m trop faible, **intensification** trop forte \Rightarrow blocage de la recherche autour d'un optimum local
- Si m trop grand, **diversification** trop forte \Rightarrow risque de rater des solutions

La longueur optimale de la liste varie

- d'un problème à l'autre
- d'une instance à l'autre d'un même problème
- au cours de la résolution d'une même instance

[Battiti, Protasi 2001] : adapter cette longueur dynamiquement

- Besoin de diversification \Rightarrow augmenter m
- Besoin de d'intensification \Rightarrow diminuer m

Notes
