



Universidad
de Jaén



Escuela Politécnica
Superior de Jaén

PRÁCTICA 2

Genéticos

Autores:

David Díaz Jiménez 77356084T

Andrés Rojas Ortega 77382127F

Grupo 2

Metaheurísticas

Informe de prácticas

David Díaz Jiménez, Andrés Rojas Ortega

Contents

1	Definición y análisis del problema	2
1.1	Representación de la solución	2
1.2	Función objetivo	2
1.3	Operadores comunes	2
2	Clases auxiliares	2
2.1	Archivo	2
2.2	Configurador	3
2.3	ElementoSolucion	3
2.4	GestorLog	3
2.5	Metaheurísticas	3
2.6	Pair	3
2.7	RandomP	3
2.8	Timer	3
3	Pseudocódigo	4
4	Experimentos y análisis de resultados	7
4.1	Procedimiento de desarrollo de la práctica	7
4.1.1	Equipo de pruebas	7
4.1.2	Manual de usuario	7
4.2	Parámetros de los algoritmos	8
4.2.1	Genetico	8
4.2.2	Semillas	8
4.3	Análisis de los resultados	8

1 Definición y análisis del problema

Dado un conjunto N de tamaño n , se pide encontrar un subconjunto M de tamaño m , que maximice la función:

$$C(M) = \sum_{s_i, s_j \in M} d_{ij}$$

donde d_{ij} es la diversidad del elemento s_i respecto al elemento s_j

1.1 Representación de la solución

Para representar la solución se ha optado por el uso de un vector de enteros, en el que el elemento contenido en cada posición se corresponde con un integrante de la solución. La solución vendrá dada por las siguientes restricciones:

- La solución no puede contener elementos repetidos.
- Debe tener exactamente m elementos.
- El orden de los elementos es irrelevante.

1.2 Función objetivo

$$C(M) = \sum_{s_i, s_j \in M} d_{ij}$$

1.3 Operadores comunes

El operador de intercambio es el 1-opt, se seleccionara un elemento de la solución actual en base a un criterio y se sustituirá por un elemento que no pertenece a la solución.

2 Clases auxiliares

A continuación se enumeran las diferentes clases auxiliares utilizadas en el programa acompañadas de una breve descripción de las mismas.

nota: Para obtener información detallada se deben consultar los comentarios insertados en el código de cada una de las clases.

2.1 Archivo

Esta clase se encarga de almacenar toda la información que se encuentra dentro de cada archivo que contiene cada uno de los problemas.

2.2 Configurador

Utilizamos esta clase para leer y almacenar los parámetros del programa que se encuentran dentro del archivo de configuración.

2.3 ElementoSolucion

Clase encargada de representar a un elemento perteneciente a una solución y almacenar toda la información necesaria para la ejecución de las metaheurísticas del programa.

2.4 GestorLog

La función principal de esta clase es la administración de los archivos Log del programa y el almacenamiento de información para debug en los mismos.

2.5 Metaheurísticas

Esta clase se utiliza para lanzar la ejecución de los algoritmos para cada problema facilitado como parámetro.

2.6 Pair

Representa un par formado por un candidato y un coste asociado a este.

2.7 RandomP

Clase para generar números aleatorios.

2.8 Timer

Clase para gestionar los tiempos de ejecución del algoritmo.

3 Pseudocódigo

Algorithm 1 Algoritmo Genético

```
poblacion  $\leftarrow$  GeneraPoblacionInicial(semilla)  
while evaluacionesRelizadas < evaluacionesLimite do  
    Evaluacion(poblacion)  
    elites  $\leftarrow$  SeleccionElites(poblacion)  
    CruzarPoblacion(poblacion, semilla)  
    Reparar(poblacion)  
    MutarPoblacion(poblacion, semilla)  
    Evaluacion(poblacion)  
    ReemplazarElite(poblacion, elite)  
end while
```

Algorithm 2 *GeneraPoblacionInicial*(*semilla*)

```
while tamañoPoblacion < numIndividuosPoblacion do  
    while numGenesIndividuo < numGenesIndividuos do  
        genAleatorio  $\leftarrow$  GeneraEnteroAleatorio(semilla)  
        if genAleatorio  $\notin$  individuo then  
            individuo  $\leftarrow$  individuo  $\cup$  {genAleatorio}  
        end if  
    end while  
    poblacion  $\leftarrow$  poblacion  $\cup$  {individuo}  
end while
```

Algorithm 3 *Evaluacion*(*poblacion*)

Algorithm 4 *SeleccionElites*(*poblacion*)

```
individuosElites  $\leftarrow$   $\emptyset$   
mejor  $\leftarrow$   $\emptyset$   
costeMejor  $\leftarrow$  0  
while tamañoIndividuosElites < numElites do  
    for individuo  $\in$  poblacion do  
        if costeIndividuo > costeMejor  $\wedge$  individuo  $\notin$  individuosElite then  
            mejor  $\leftarrow$  individuo  
            costeMejor  $\leftarrow$  costeIndividuo  
        end if  
    end for  
    individuosElites  $\leftarrow$  individuosElites  $\cup$  {mejor}  
end while
```

Algorithm 5 CruzarPoblacion(poblacion,semilla)

poblacionHijos \leftarrow *SeleccionaPoblacion*(*poblacion*, *semilla*)
if tipoCruceMPX **then**
 poblacionHijos \leftarrow *RealizaCruceMPX*(*poblacionHijos*)
else
 poblacionHijos \leftarrow *RelizaCruce2p*(*poblacionHijos*)
end if
return *poblacionHijos*

Algorithm 6 SeleccionaPoblacion(poblacion,semilla)

while tamañoPoblacionHijos < numHijos **do**
 individuoSeleccionado \leftarrow *SeleccionaIndividuo*(*poblacion*, *semilla*)
 poblacionHijos \leftarrow *poblacionHijos* \cup {*individuoSeleccionado*}
end while

Algorithm 7 SeleccionaIndividuo(poblacion,semilla)

seleccionado1 \leftarrow *GeneraEnteroAleatorio*(*semilla*)
seleccionado2 \leftarrow *GeneraEnteroAleatorio*(*semilla*)
while *seleccionado1* == *seleccionado2* **do**
 seleccionado2 \leftarrow *GeneraEnteroAleatorio*(*semilla*)
end while
if *poblacion*[*seleccionado1*] > *poblacion*[*seleccionado2*] **then**
 return *poblacion*[*seleccionado1*]
else
 return *poblacion*[*seleccionado2*]
end if

Algorithm 8 RealizarCruceMPX(poblacionHijos)

Algorithm 9 RealizarCruce2p(poblacionHijos)

```
for i=0; i<49; i+=2 do
  corte1  $\leftarrow$  GeneraEnteroAleatorio(semilla)
  corte2  $\leftarrow$  GeneraEnteroAleatorio(semilla)
  padre1  $\leftarrow$  poblacionPadre[i]
  padre2  $\leftarrow$  poblacionPadre[i + 1]
  while corte1==corte2 do
    corte2  $\leftarrow$  GeneraEnteroAleatorio(semilla)
  end while
  for j=0;j<corte1;j++ do
    hijo1  $\leftarrow$  hijo1  $\cup$  padre1.getGen[j]
    hijo2  $\leftarrow$  hijo2  $\cup$  padre2.getGen[j]
  end for
  for j=corte1;j<corte2;j++ do
    hijo1  $\leftarrow$  hijo1  $\cup$  padre2.getGen[j]
    hijo2  $\leftarrow$  hijo2  $\cup$  padre1.getGen[j]
  end for
  for j=corte2;j<tamañoIndividuo;j++ do
    hijo1  $\leftarrow$  hijo1  $\cup$  padre1.getGen[j]
    hijo2  $\leftarrow$  hijo2  $\cup$  padre2.getGen[j]
  end for
  poblacionHijos  $\leftarrow$  poblacionHijos  $\cup$  {hijo1}
  poblacionHijos  $\leftarrow$  poblacionHijos  $\cup$  {hijo2}
end for
return poblacionHijos
```

Algorithm 10 Reparar(poblacionHijos)

```
for individuo  $\in$  poblacionHijos do
  if !Factible(individuo) then
    if tamañoIndividuo>tamañoIndividuoProblema then
      while tamañoIndividuo>tamañoIndividuoProblema do
        elementoMenor  $\leftarrow$  CalcularAportes(individuo)
        individuo  $\leftarrow$  individuo{elementoMenor}
      end while
    else if tamañoIndividuo<tamañoIndividuoProblema then
      elementoMayor  $\leftarrow$  CalcularMayorAporte()
      individuo  $\leftarrow$  individuo  $\cup$  {elementoMayor}
    end if
  end if
end for
```

Algorithm 11 Mutar(*poblacionHijos*,*semilla*)

for *individuo* \in *poblacionHijos* **do**
 posMuta \leftarrow *GeneraEnteroAleatorio*(*semilla*)
 eleMutado \leftarrow *GeneraEnteroAleatorio*(*semilla*)
 Intercambia(*individuo*,*posMuta*,*eleMutado*)
end for

Algorithm 12 ReemplazarElite(*poblacionHijos*,*elites*)

Sort(*poblacionHijos*)
indice \leftarrow 0
for *elite* \in *elites* **do**
 poblacionHijos[*indice*] \leftarrow *elite*
 indice \leftarrow *indice* + 1
end for

4 Experimentos y análisis de resultados

4.1 Procedimiento de desarrollo de la práctica

Para realizar la práctica, se ha optado por implementar las heurísticas propuestas en el lenguaje de programación JAVA. El ejecutable que se entrega junto a este documento ha sido compilado bajo APACHE NETBEANSIDE 12.0.

4.1.1 Equipo de pruebas

Los resultados de las heurísticas han sido obtenidos en el siguiente equipo:

- Host: 80WK Lenovo Y520-15IKBN
- S.O: KDE neon User Edition 5.20 x86 64
- Kernel: 5.4.0-52-generic
- CPU: Intel i5-7300HQ (4) @ 3.500GHz
- GPU: NVIDIA GeForce GTX 1050 Mobile
- GPU: Intel HD Graphics 630
- Memoria RAM : 7837 MiB.

4.1.2 Manual de usuario

Para ejecutar el software asegúrese de que el archivo .jar proporcionado se ubica en el mismo directorio que la carpeta *archivos*.

Cuando se muestre la GUI, podrá seleccionar la heurística que desee mediante el botón correspondiente. Una vez empiece la ejecución de una heurística no será posible seleccionar otra hasta que finalice su ejecución. Los resultados finales se mostrarán en el cuadro de texto, a su vez, se generan los log correspondientes a cada archivo y semilla en la carpeta Log.

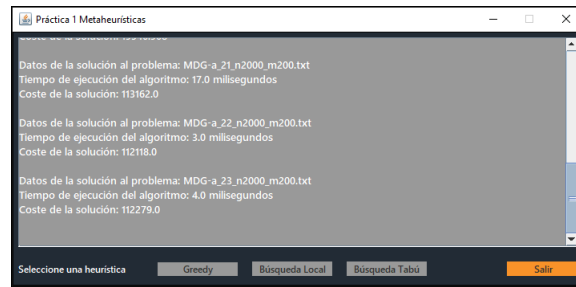


Figure 1: GUI

4.2 Parámetros de los algoritmos

4.2.1 Genetico

4.2.2 Semillas

Para la generación de números pseudoaleatorios se utiliza una semilla previamente definida en el archivo de configuración, en este caso es 77356084. Esta semilla se va rotando en las 5 iteraciones de cada archivo.

77356084 \rightarrow 73560847 \rightarrow 35608477 ...

4.3 Análisis de los resultados

References

- [1] Fred Glover, Manuel Laguna, Rafael Martí. Principles of Tabu Search.
<https://www.uv.es/~rmarti/paper/docs/ts1.pdf>
- [2] <https://sci2s.ugr.es/graduateCourses/Metaheurísticas>
- [3] <https://sci2s.ugr.es/graduateCourses/Algoritmica>