### Insper

# SuperComputação

Aula 6 – Busca local

2020 – Engenharia

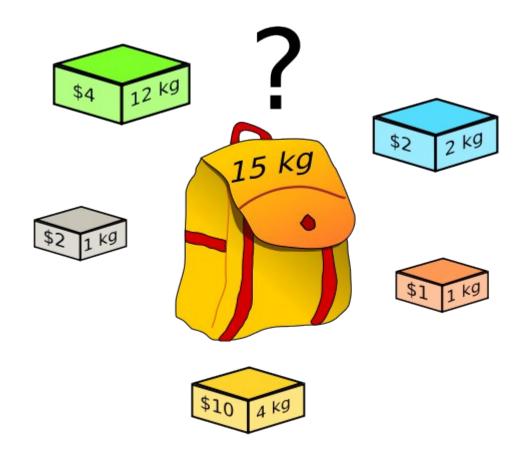
Luciano Soares <a href="mailto:sper.edu.br">sper.edu.br</a> Igor Montagner <a href="mailto:sper.edu.br">sigorsm1@insper.edu.br</a>>

# Hoje

Busca local

## Algoritmos aleatorizados

#### A mochila binária







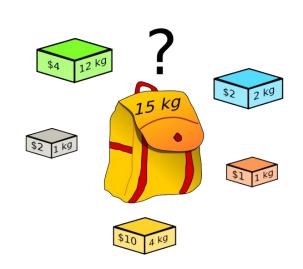
#### A mochila binária

#### Quais escolhas podem ser feitas?

Quais produtos pegar?

#### Qual é a função objetivo?

Maximizar valor dos objetos guardados



#### Quais são as restrições?

Peso dos objetos n\u00e3o pode exceder capacidade da mochila



#### Como resolver esse problema?

#### Algumas opções:

- tentar tudo e ver qual é melhor
- pegar o mais caro primeiro
- pegar o mais leve primeiro

#### Heurística

# "truque" usado para resolver um problema rapidamente

Ainda assim, uma boa heurística é suficiente para obter resultados aproximados ou ganhos de curto prazo.

- Não garante resultados ótimos
- Nem resultados bons em todas situações

### Exploration x Exploitation

Nossa heurística é **100% Exploitation**.

Como podemos adicionar **Exploration**?

- 1. Alternar heurísticas de vez em quando
- 2. De vez em quando faço uma escolha qualquer
- 3. Inverto a heurística de vez em quando

### Números (pseudo-)aleatórios

Sorteio de números aleatórios

- **1. Gerador:** produz bits aleatórios a partir de um parâmetro **seed**. Cada **seed** gera uma sequência diferente de bits.
- 2. Distribuição de probabilidade: gera sequência de números a partir de um conjunto de parâmetros

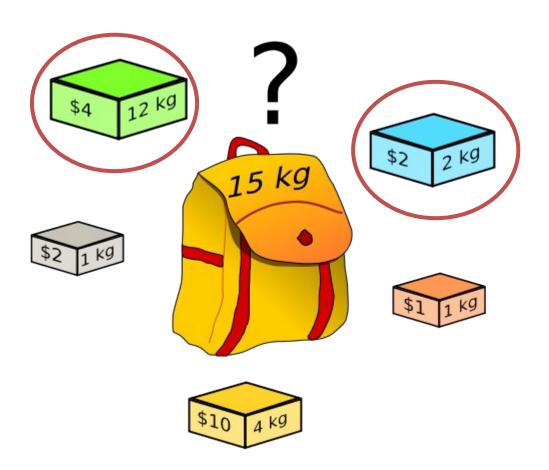
### Atividade prática

#### E se fizermos 100% exploration? (30 minutos)

- 1. Revisar geração de números aleatórios
- 2. Comparar soluções de algoritmos aleatorizados

# Solução aleatorizada

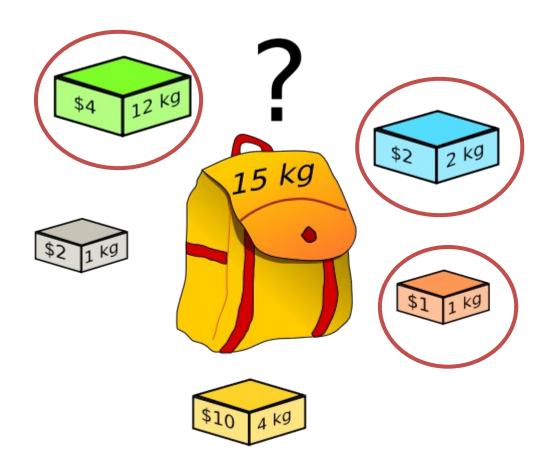
### Uma solução para a mochila



Peso: 14kg

Valor: \$6

### Uma solução para a mochila (II)



Peso: 15kg

Valor: \$7

### Melhorando uma solução

- 1. Encher a mochila: verificar se algum objeto não selecionado cabe na mochila
- 2. Trocar dois objetos: verificar se é possível substituir um objeto selecionado por outro de melhor valor que foi deixado de fora

### Solução ótima global

1. Encher a mochila: não é possível

2. Trocar dois objetos: não é possível

### Solução ótima global

- 1. Encher a mochila: não é possível
- 2. Trocar dois objetos: não é possível

Ambas são condições necessárias, mas não suficientes, para otimalidade



- 1.Cria uma solução
- 2. Aplicar, sucessivamente, uma operação que melhora esta solução.
- 3. Parar quando não for mais possível

- 1.Cria uma solução
- 2. Aplicar, sucessivamente, uma operação que melhora esta solução.
- 3. Parar quando não for mais possível

Aplicar alguma condição necessária mas não suficiente

- 1.Cria uma solução
- 2.Aplicar, sucessivamente, uma operação que melhora esta solução.
- 3. Parar quando não for mais possível

Não tem nada melhor por perto!

Aplicar alguma condição necessária mas não suficiente

1.Cria uma solução

Depende de onde começou!

2.Aplicar, sucessivamente, uma operação que melhora esta solução.

3.Parar quando não for mais possível

Não tem nada melhor por perto!

Aplicar alguma condição necessária mas não suficiente

- 1. Repetir N vezes:
  - 1. Cria uma solução
  - 2. Aplicar, sucessivamente, uma operação que melhora esta solução.
  - 3. Parar quando não for mais possível
- 2. Retorne a melhor solução

### Busca local (vantagens)

- 1. Rápida
- 2. Resultados bons para N grande
- 3. Oferece "garantia" (fraca) de qualidade
- 4. Não ficou bom? Roda mais vezes!

#### Busca local (desvantagens)

- 1. Depende de gerar soluções iniciais
- 2. Aleatorizado (pode não ser problema)
- 3. Oferece "garantia" (fraca) de qualidade

### Atividade prática

#### Busca local e aleatoridade

- 1. Criar algoritmo que seleciona a melhor de N soluções
- 2. Implementar "Mochila cheia"
- 3. Implementar "Substitui objeto"

#### **Fechamento**

As soluções ficaram melhores que as heurísticas?

E o tempo de execução?



# Insper

www.insper.edu.br