1. Завдання на роботу

Завдання на роботу.

- 1. Написати програму реалізації алгоритму MMAS для завдання знаходження найкоротшого шляху на графові.
- 2. Для графів з файлів shp55.aco, shp95.aco і shp155.aco експериментально підібрати значення параметрів α, β і *P*, що дозволяють знайти найкоротший шлях від вершини з номером 0 до вершини з номером 54, 94 і 154 для графів shp55.aco, shp95.aco і shp155.aco відповідно.

2. Про реалізацію

Мурашиний алгоритм було реалізовано мовою С#.

Посилання на гітхаб репозиторій: Bohdan628318ylypchenko/AntColonyOptimization

Реалізація складається з 3 частин:

- 1. ant-core бібліотека, що безпосередньо реалізує мурашиний алгоритм.
- 2. ant-test юніт-тести бібліотеки ant-core
- 3. ant-demo консольний застосунок, виконує мурашиний алгоритм на заданому графі із вказаними параметрами:

```
PS C:\Users\Bohdan\Programming\labs-5-1\ant2\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows> .\<mark>ant-demo.exe</mark>
ant-demo 1.0.0+6a3lab07d46573ded87bad9cf312f8de40e93a6a
Copyright (C) 2024 ant-demo
  -r, --random-numbers-source-path Required. Path to file to serve as random numbers source.
                                         Required. Path to file containing graph description.
 -f, --initial-ferment
                                         Required. Initial ferment value.
 -a, --cost-coefficient
                                         Required. Probability cost coefficient.
 -b, --ferment-coefficient
                                         Required. Probability ferment coefficient.
     --vertex-index-start
                                         Required. Index of start vertex
 -e, --vertex-index-end
                                         Required. Index of end vertex.
                                         Required. Ant count.
 -t. --ant-count
 -i, --max-iteration-count
                                         Required. Max iteration count.
 -q, --ant-ferment-count
                                         Required. Total ant ferment count. Used to calculate ferment delta.
                                         Required. Ferment expiration coefficient. New ferment = c * old ferment + total delta
 -c, --ferment-expiration
 --help
                                         Display this help screen
                                         Display version information
PS C:\Users\Bohdan\Programming\labs-5-1\ant2\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows>
```

Рис. 1 Параметри демонстраційного застосунку

Псевдокод реалізації:

- 1. place ants into start vertex
- 2. for (iteration count = 0; iteration count < max iteration count; iteration count++):
- 3. run each ant though graph
- 4. calculate ferment delta for each graph edge
- 5. update ferments
- 6. select best route from current run
- 7. compare current best and global best

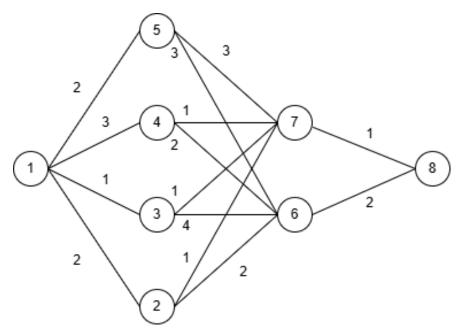
Кроки 1, 2, 4, 5, 6, 7 реалізовані класом AntColony. Крок 3 реалізується класом Ant. Граф, шлях мурахи реалізовані класами Graph, Path відповідно.

Варто відмітити, що під час завантаження графу із файлу всі значення вагів ребер, що рівні нулю, замінюються на велике число: кількість вершин графу * найбільший ваговий коефіцієнт ребра * 100. Таким чином, навіть якщо мураха зайде в «глухий кут» (тобто початковий граф є неповним), мураха зможе вийти з кута, пройшовши «неіснуючим» ребром. При цьому включення неіснуючих ребер до маршруту призводить до катастрофічного зростання вартості такого маршруту. Маршрут з неіснуючими ребрами завжди матиме більшу вартість у порівнянні з маршрутом, що включає лише справжні ребра.

3. Тестування

Власний приклад (8 вершин)

В якості найпростішого прикладу для тестування було створено граф:



Матриця вагових коефіцієнтів вершин (пропуски відповідають значенню 0, будуть замінені на 7*8*100 = 5600):

	1	2	3	4	5	6	7	8
1		2	1	3	6			
2	2					5	7	
3	1					4	1	
4	3					2	3	
5	6					3	3	
6		5	4	2	3			2
7		7	1	3	3			1
8						2	1	

Початкове положення – вершина 1. Кінцеве положення – вершина 8. Найкращий шлях із вершини 1 у вершину 8: [1, 3, 7, 8], ціна шляху дорівнює 3.

Оберемо наступні значення параметрів алгоритму:

initial-ferment 0.1

cost-coefficient 1

ferment-coefficient 1

vertex-index-start 0

vertex-index-end 7

ant-count 10

max-iteration-count 10

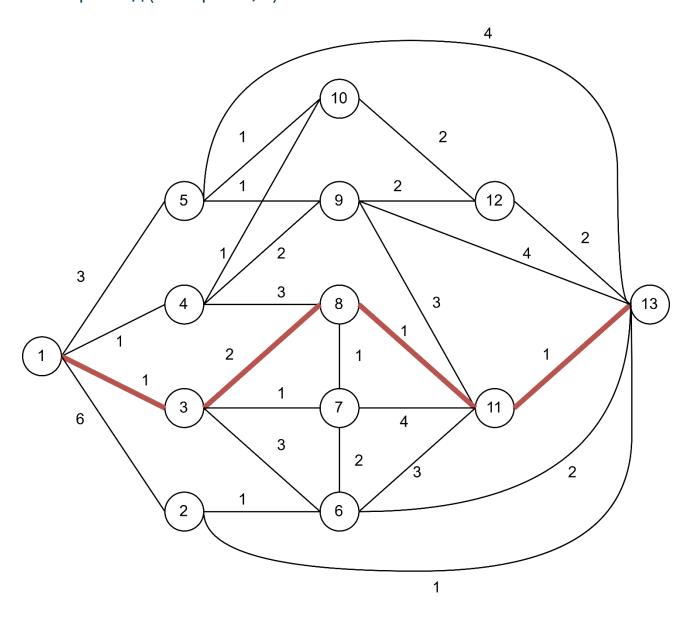
ant-ferment-count 1

ferment-expiration 0.9

Результат виконання алгоритму:

Реалізація знайшла найдешевший шлях із вершини 1 до вершини 8 (програма нумерує вершини з нуля).

Власний приклад (13 вершин, 1)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1		6	1	1	З								
2	6					1							1
3	1					თ	1	2					
4	1							თ	2	1			
5	ვ								1	1			4
6		1	3				2				3		2
7			1			2		1			4		
8			2	3			1				1		
9				2	1						3	2	4
10				1	1							2	
11						3	4	1	3				1
12									2	2			2
13		1			4	2			4		1	2	

Початкове положення – вершина 1. Кінцеве положення – вершина 13.

Найкращий шлях із вершини 1 у вершину 13: [1, 3, 8, 11, 13]. Ціна шляху дорівнює 5.

Оберемо наступні значення параметрів алгоритму:

initial-ferment 0.1

cost-coefficient 1

ferment-coefficient 1

vertex-index-start 0

vertex-index-end 12

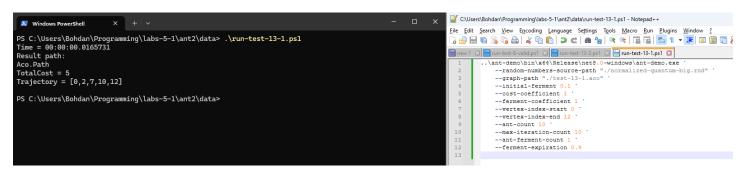
ant-count 10

max-iteration-count 10

ant-ferment-count 1

ferment-expiration 0.9

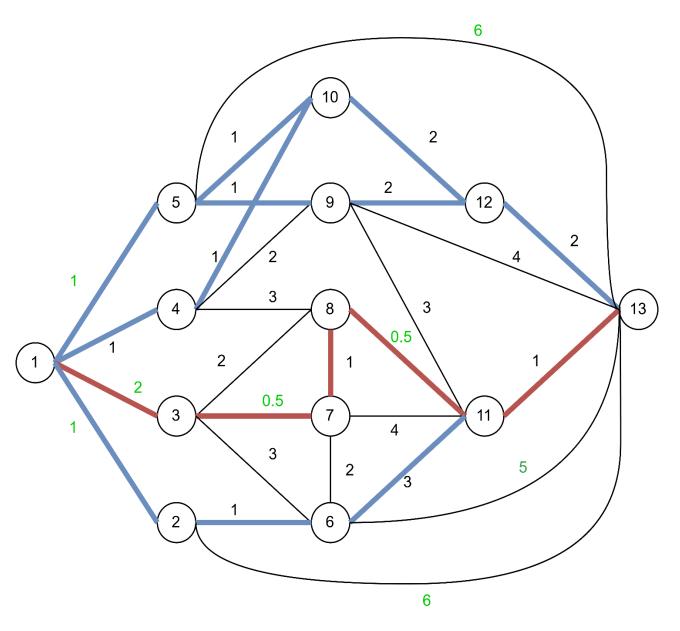
Результат виконання алгоритму:



Реалізація знайшла найкращий шлях.

Власний приклад (13 вершин, 2)

Змінимо попередній граф, «замаскувавши» найдешевший шлях. Тепер граф має багато шляхів, ціна яких близька до 5 (6 або 5.5). Відволікаючі розв'язки позначено синім кольором, змінені вагові коефіцієнти — зеленим. Тепер найкращим шляхом ϵ [1, 3, 7, 8, 11, 13].

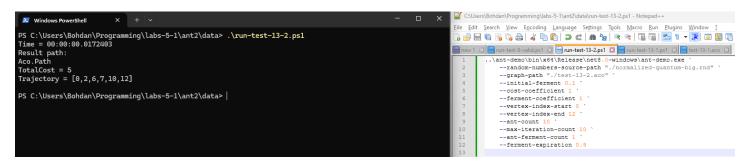


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1		1	2	1	3								
2	1					1							6
3	2					3	0.5	2					
4	1							3	2	1			
5	3								1	1			4
6		1	3				2				3		5
7			0.5			2		1			4		
8			2	3			1				0.5		
9				2	1						3	2	4
10				1	1							2	
11						3	4	0.5	3				1
12									2	2			2
13		6			4	5			4		1	2	

Параметри алгоритму візьмемо ті самі, що і у попередньому прикладі:

initial-ferment 0.1
cost-coefficient 1
ferment-coefficient 1
vertex-index-start 0
vertex-index-end 12
ant-count 10
max-iteration-count 10
ant-ferment-count 1
ferment-expiration 0.9

Результат виконання алгоритму:



Реалізація знайшла найкращий шлях.

SHP 55,95,155

У попередніх прикладах мурашиний алгоритм не потребував ретельного підбору параметрів для знаходження найкращого шляху. Тому під час дослідження графів shp 55, 95, 155 хотілось би провести декілька запусків, змінюючи параметри таким чином, що буде наявне поступове покращення результату.

Набір параметрів для графу shp55:

```
# Greedy 1
..\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows\ant-demo.exe -r "./normalized-quantum-big.rnd" -p "./SHP55.aco" -f 0.1 -a 1 -b 0 -s 0 -e 54 -t 10 -i 100 -q 100 -c 0.9

# Greedy 2
..\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows\ant-demo.exe -r "./normalized-quantum-big.rnd" -p "./SHP55.aco" -f 0.1 -a 1 -b 0 -s 0 -e 54 -t 10 -i 200 -q 100 -c 0.9

# Greedy 3
..\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows\ant-demo.exe -r "./normalized-quantum-big.rnd" -p "./SHP55.aco" -f 0.1 -a 1 -b 0 -s 0 -e 54 -t 10 -i 300 -q 100 -c 0.9

# Greedy 4
..\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows\ant-demo.exe -r "./normalized-quantum-big.rnd" -p "./SHP55.aco" -f 0.1 -a 1 -b 0 -s 0 -e 54 -t 10 -i 400 -q 100 -c 0.9
```

```
# Greedy 5
..\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows\ant-demo.exe -r "./normalized-quantum-big.rnd" -p "./SHP55.aco" -f 0.1 -a 1 -b 0 -s 0 -e 54 -t 50 -i 400 -q 100 -c 0.9

# Greedy 6
..\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows\ant-demo.exe -r "./normalized-quantum-big.rnd" -p "./SHP55.aco" -f 0.1 -a 1 -b 0 -s 0 -e 54 -t 50 -i 500 -q 100 -c 0.9

# Greedy 7
..\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows\ant-demo.exe -r "./normalized-quantum-big.rnd" -p "./SHP55.aco" -f 0.1 -a 1 -b 0 -s 0 -e 54 -t 50 -i 1000 -q 100 -c 0.9

# Ferments 1
..\ant-demo\bin\x64\Release\net8.0-windows\ant-demo.exe -r "./normalized-quantum-big.rnd" -p "./SHP55.aco" -f 0.1 -a 1 -b 1 -s 0 -e 54 -t 50 -i 400 -q 100 -c 0.9
```

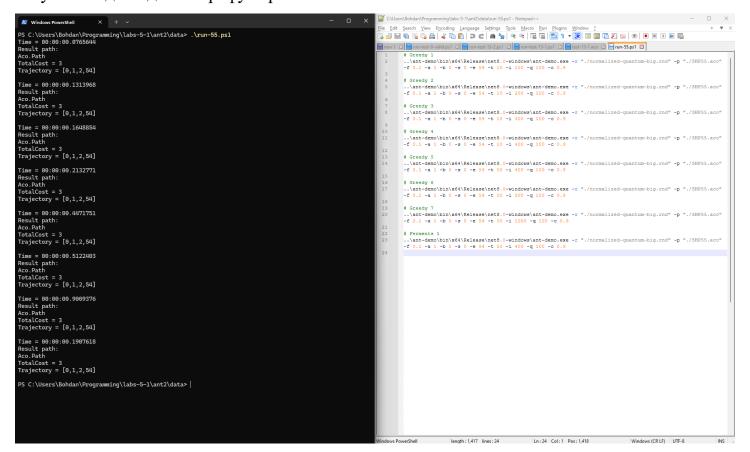
Перші 7 досліджень встановлюють параметр b (ferment-coefficient) рівним 0. Тобто для перших 7 досліджень вплив ферменту на поведінку алгоритму відсутній. Тоді поведінка алгоритму має деяку схожість із жадібним алгоритмом: імовірність вибору вершини А залежить виключно від ціни шляху між поточною вершиною та вершиною А.

Останнє дослідження встановлює коефіцієнт ціни та коефіцієнт ферменту рівними 1.

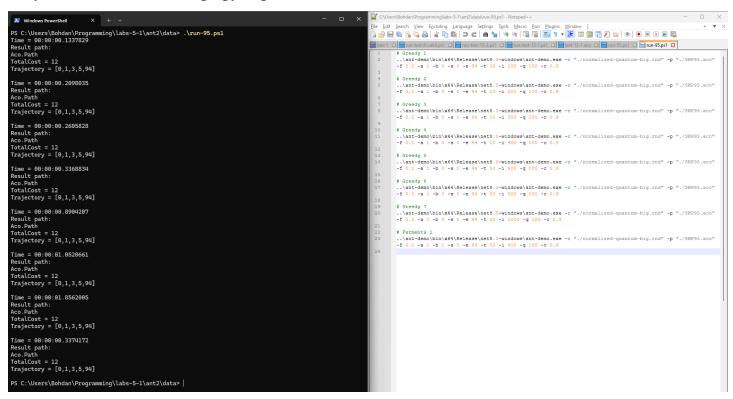
Дослідження також змінюють кількість ітерацій (від 100 до 1000), кількість мурах (10, 50).

Для графів shp 95, 155 параметри варіювались за аналогічним принципом.

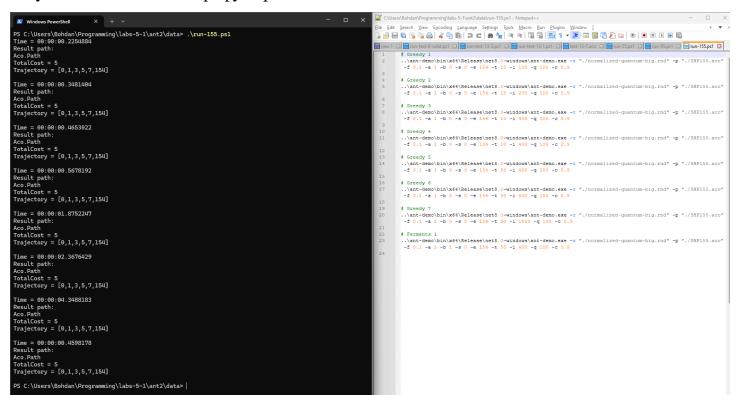
Результати досліджень графу shp55:



Результати досліджень графу shp95:



Результати досліджень графу shp155:



Для кожного графу всі дослідження знаходять однаковий шлях, вплив ферментів не має значення:

Граф shp55: [0, 1, 2, 54], ціна = 3

Граф shp95: [0, 1, 3, 5, 94], ціна = 12

Імовірно, ці шляхи ϵ найкращими.

Здатність алгоритму знаходити найкращий шлях для графів shp55,95,155 без впливу ферментів («жадібна імовірність») може бути пов'язана з великим розкидом вагів графу:

```
c SOURCE: Yu.Zorin (yzorin@gmail.com)
              c DESCRIPTION: Random graph instance generated for semester project
To 1 to 120 189 0 144 0 145 0 0 0 0 0 46 115 271 266 0 261 0 224 42 250 0 124 145 165 165 222 121 197 166 207 262 126 215 0 265 167 207 105 162 207 162 241 229 146 142 216 41 245 62 122 11 197 166 207 262 126 215 0 265 167 207 105 162 207 262 146 142 215 0 265 167 207 105 169 0 145 0 145 0 157 207 265 167 207 105 169 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145 0 145
              c first line after comment (p) gives problem's size
```

Приклад значень вагів графу shp55

Наявні малі значення (1, 4, 3, 46, 40, 35 тощо) і великі значення (210, 265, 189 тощо). Такий розмах значно полегшує пошук шляху, адже найкращий шлях додатково «підсвітчується» ребрами з великою вагою: для знаходження найкращого шляху достатньо уникати ребра з великою вагою.

Подальша оптимізація параметрів не має сенсу: алгоритм знаходить оптимальні шляхи за задовільний час (від 100/200 мілісекунд до 4 секунд для графу shp155 з 1000 ітераціями).