

Problema de la Coloración Mínima

Diego Castillo Reyes^a, Marthon Leobardo Yañez Martinez^a, Aldo Escamilla Resendiz^a y Muñoz González Eduardo^a

^aInvestigadores en formación, ESCOM, IPN

Dra. Miriam Pescador Rojas

Resumen—En este trabajo se presenta el problema de la coloración mínima, el cual es un problema NP-completo. Se propone una solución basada en algoritmos genéticos para encontrar la coloración mínima de un grafo.

Keywords—Coloración Mínima, Genéticos, Algoritmos, Grafos

1. Introducción

El problema de la coloración mínima es un problema NP-completo, el cual consiste en asignar un color a cada vértice de un grafo de tal manera que dos vértices adyacentes no tengan el mismo color. El objetivo es encontrar la coloración mínima, es decir, la menor cantidad de colores posibles para colorear el grafo. Este problema es de gran importancia en la teoría de grafos, ya que tiene aplicaciones en la asignación de horarios, asignación de frecuencias, asignación de canales, entre otros. En este trabajo se propone una solución basada en PSO, un algoritmo de optimización basado en la inteligencia de enjambre, para encontrar la coloración mínima de un grafo.

2. Antecedentes

En una pequeña ciudad de Rusia, Königsberg (Actualmente Kaliningrado, Rusia), existen siete puentes que conectan cuatro islas. Un matemático llamado Leonhard Euler (1707-1783) se preguntó si era posible recorrer todos los puentes una sola vez y regresar al punto de partida. Euler demostró en 1736 que no era posible en su publicación *Solutio problematis ad geometriam situs pertinentis* [1], y para ello utilizó un grafo para representar las islas y los puentes como se ve en la Figura 1.

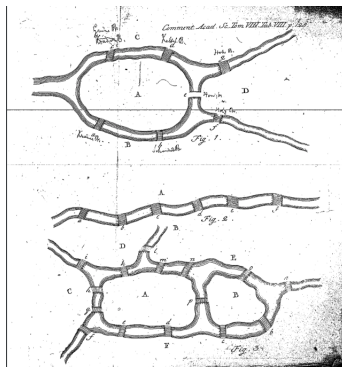


Figura 1. Grafo de Königsberg

Él demostró utilizando cada puente como una arista y cada isla como un vértice, que no era posible recorrer todos los puentes una sola vez y regresar al punto de partida. Siendo este el primer problema de teoría de grafos, el cual es un área de las matemáticas que estudia las relaciones entre los vértices y las aristas de un grafo. Un grafo es un conjunto de vértices y aristas, donde las aristas son pares no ordenados de vértices. Posteriormente, en 1852, Francis Guthrie planteó el problema de los cuatro colores, el cual consiste en colorear un mapa de tal manera que dos regiones adyacentes no tengan el mismo color. Este problema fue resuelto en 1976 por Kenneth Appel y Wolfgang Haken utilizando una computadora, demostrando que cuatro colores son suficientes para colorear cualquier mapa [2]. A partir de este problema, se han planteado diversos problemas de coloración, entre ellos el problema de la coloración mínima, el cual es un problema NP-completo.

3. Metodología

Para poder resolver el problema de la coloración mínima, se propone una solución basada en algoritmos genéticos. El algoritmo genético elegido fue el de PSO (Particle Swarm Optimization), el cual es un algoritmo de optimización basado en la inteligencia de enjambre. El algoritmo PSO se basa en el comportamiento social de las partículas, las cuales se mueven en un espacio de búsqueda en busca de la mejor solución. Las partículas tienen mejoras cognitivas y mejoras sociales, las cuales les permiten moverse en el espacio de búsqueda. En el caso del problema de la coloración mínima, las partículas representan una coloración de un grafo, y el objetivo es encontrar la coloración mínima. La representación de las partículas es un vector de enteros que representa los colores de los vértices del grafo. El algoritmo PSO se encarga de mover las partículas en el espacio de búsqueda, de tal manera que se encuentre la coloración mínima del grafo. Para evaluar la calidad de una coloración, se utiliza la función objetivo, la cual es el número de colores utilizados en la coloración.

4. Propuesta de solución

```

1  import numpy as np
2  import networkx as nx
3  import random
4  import matplotlib.pyplot as plt
5
6  # Funcion de fitness
7  def fitness(solution, graph):
8      conflicts = 0
9      for edge in graph.edges:
10         if solution[edge[0]] == solution[edge
11            [1]]:
12             conflicts += 1
13         num_colors = len(set(solution))
14         return num_colors + conflicts * 1000
15
16 # PSO parameters
17 num_particles = 30
18 num_vertices = 10 # Numero de nodos
19 max_iter = 100
20
21 # Probabilidad de conexion
22 p = 0.3
23
24 # Crear el grafo
25 graph = nx.erdos_renyi_graph(num_vertices, p)
26
27 # Asegurarse de que el grafo no sea totalmente
28 # conexo
29 while nx.is_connected(graph):
30     graph = nx.erdos_renyi_graph(num_vertices, p)
31
32 # Dibujar el grafo
33 plt.figure(figsize=(8, 6))
34 nx.draw(graph, with_labels=True, node_color='
35 skyblue', node_size=500, edge_color='gray')
36 plt.show()
37
38 # Inicializacion de particulas
39 particles = [np.random.randint(0, num_vertices,
40     num_vertices) for _ in range(num_particles)]
41 velocities = [np.random.randint(-1, 2,
42     num_vertices) for _ in range(num_particles)]
43 pbest_positions = particles.copy()
44 pbest_scores = [fitness(p, graph) for p in
45     particles]
```

```

40 gbest_position = pbest_positions[np.argmin(
41     pbest_scores)]
42 gbest_score = min(pbest_scores)
43
44 # Parametros de PSO
45 w = 0.5 # Inercia
46 c1 = 1.0 # Constante cognitiva
47 c2 = 1.0 # Constante social
48
49 # PSO main loop
50 for iteration in range(max_iter):
51     for i in range(num_particles):
52         velocities[i] = (w * velocities[i]
53             + c1 * random.random()
54             * (pbest_positions[i] - particles[i])
55             + c2 * random.random()
56             * (gbest_position - particles[i]))
57
58         # Actualiza la posicion de las
59         # particulas
60         particles[i] = np.clip(particles[i] +
61             velocities[i], 0, num_vertices - 1).astype(
62             int)
63
64         # Evaluar nueva posicion
65         current_fitness = fitness(particles[i],
66             graph)
67
68         # Actualizar pbest
69         if current_fitness < pbest_scores[i]:
70             pbest_positions[i] = particles[i]
71             pbest_scores[i] = current_fitness
72
73         # Actualizar gbest
74         if current_fitness < gbest_score:
75             gbest_position = particles[i]
76             gbest_score = current_fitness
77
78     print(f"Iteracion {iteration + 1}/{max_iter}
79     }, Mejor Fitness: {gbest_score}")
80
81 # Resultado final
82 print("Mejor solucion encontrada:",
83     gbest_position)
84 print("Numero de colores utilizados:", len(set(
85     gbest_position)))
86
87 # Dibujar el grafo final coloreado
88 color_map = [f"C{color}" for color in
89     gbest_position] # Asigna un color a cada
90     # nodo segun la solucipn optima
91 plt.figure(figsize=(8, 6))
92 nx.draw(graph, with_labels=True, node_color=
93     color_map, node_size=500, edge_color='gray')
94 plt.show()

```

Código 1. Algoritmo PSO para el problema de la coloración mínima

5. Resultados

6. Conclusiones

Referencias

- [1] L. Euler, «Solutio problematis ad geometriam situs pertinentis,» *Commentarii Academiae Scientiarum Imperialis Petropolitanae*, vol. 8, págs. 128-140, 1736.
- [2] K. Appel y W. Haken, *Every Planar Map Is Four Colorable* (Contemporary Mathematics). Providence, RI: American Mathematical Society, 1976, vol. 98.