Wilno, dnia ……………….. 20..… r.

……………………………………………………..

Imię i nazwisko studenta/studentki

……………………………………………………..

Nr indeksu

……………………………………………..............

Kierunek i forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)

…………………………………………….............

Imię i nazwisko Promotora pracy dyplomowej

**O**ś**wiadczenie**

Przedkładając w roku akademickim 20..… /20..…. Promotorowi pracę dyplomową pod

tytułem

………………………………………………………………………………………………...

………………………………………………………………………………………………...

niniejszym oświadczam iż:

1. praca dyplomowa została napisana przeze mnie samodzielnie,

2. w swojej pracy korzystałem/am z materiałów źródłowych wymieniając autora, tytuł

pozycji i źródło jej publikacji,

3. zamieszczałem/am krótkie fragmenty prac innych autorów w cudzysłowiu, a w

przypisie/bibliografii podawałem/am źródło tego cytatu,

4. praca nie zawiera żadnych danych, informacji i materiałów, których publikacja nie jest prawnie dozwolona,

5. treśćpracy dyplomowej dostarczonej do dziekanatu w wersji elektronicznej pokrywa się z treścią pracy złożonej w formie pisemnej.

*Składaj*ą*c niniejsze o*ś*wiadczenie jestem* ś*wiadomy/a,* ż*e:*

- przywłaszczenie sobie autorstwa lub wprowadzenie w błąd co do autorstwa całości lub części cudzego utworu jest przestępstwem - zagrożonym odpowiedzialnością karną, na podstawie ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach

pokrewnych (tekst jednolity Dz. U. Nr 80 z 2000 roku poz. 904 z pózn. zm. )

- w przypadku ujawnienia naruszenia ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych praca dyplomowa może być unieważniona, nawet po przeprowadzeniu obrony.

……………………………………

Podpis czytelny studenta/studentki

Pusta strona w przypadku obustronnego drukowania

UNIWERSYTET W BIAŁYMSTOKU

WYDZIAŁ EKONOMICZNO – INFORMATYCZNY

KATEDRA INFORMATYKI

EDGAR NOVOGRODSKI

Nr albumu: 71253

WYBRANE METODY OPTYMALIZACJI GLOBALNEJ: STUDIUM PORÓWNAWCZE

Praca licencjacka

napisana pod kierunkiem

prof. dr hab. Władysława Homendy

Wilno 2017

Pusta strona w przypadku obustronnego drukowania

SPIS TREŚCI

WSTĘP 4

ROZDZIAŁ 1. TECHNIKI TWORZENIA STRON INTERNETOWYCH 5

1.1 Wstęp 5

1.2 HTML 5

1.3 CSS 6

1.4 JavaScript 7

1.5 PHP 8

1.6 MySQL 8

ROZDZIAŁ 2. PROCES TWORZENIA STRONY 9

2.1 Strona oraz wybór podstrony 9

2.2 Strona główna(Aktualności) 10

2.3 Galerie 11

2.3 Pozostałe działy strony 12

2.3 Oprawa graficzna 13

ROZDZIAŁ 3. EFEKTY KOŃCOWE 14

3.1 Wygląd strony 14

ZAKOŃCZENIE 17

SPIS RYSUNKÓW 18

BIBLIOGRAFIA 19

ŹRÓDŁA INTERNETOWE 20

WSTĘP

W dzisiejszych czasach coraz częściej słyszymy o stucznej inteligencji. Inteligentne samochody, inteligentne domy oraz mnóstwo innych inteligentnych rzeczy

**Celem pracy jest** przybliżenie procesu wykorzystania algorytmów służących do optymalizacji wybranej funkcji, oraz zaprezentowanie i porównanie ich efektywności.

Praca składa się z trzech rozdziałów.

**W pierwszym rozdziale** będą przedstawione algorytmy optymalizacyjne oraz zasady ich działania.

**Rozdział drugi** zostanie poświęcony procesowi oprogramowania algorytmów

**W ostatnim rozdziale** zademonstrowane zostaną wyniki wykorzystanych algorytmów, oraz porównanie ich skuteczności.

Optymalizacja, ALGORYTMY METAHEURYSTYCZNE

Czym jest optymalizacja?

W różnych przypadkach mamy kandydatów na rozwiązanie problemu. Jednak nie możemy określić jednoznacznie czy kandydat jest prawidłowym, czy nieprawidłowym rozwiązaniem. Możemy natomiast określić jakość tego rozwiązania, a służą ku temu funkcje oceniające. Istnieją przypadki gdy naszym zadaniem jest zmaksymalizowanie funkcji oceniającej, czyli kandydat z oceną największą jest najlepszym rozwiązaniem. W naszym przypadku celem jest zminimalizowanie funkcji, znaczy to, że kandydat z najniższą oceną będzie najlepszym kandydatem.

Formalna defincja dla optymalizacji wygląda następująco:

Załóżmy, że ***X*** jest zbiorem kandydatów do rozwiązania problemu optymalizacyjnego. Zazwyczaj ***X*** należy do jakiejś dziedziny *n*-wymiarowej dla przykładu ***X***⊆ *Nn*. Dziedzina ***X*** jest często nazywana przestrzenią wyszukiwania (ang. search-space). Niech problem optymalizacyjny będzie określony funkcją ***f,*** jest ona także nazywana funkcją oceniającą (ang. fitness function) i pokazuje jak dobre jest rozwiązanie kandydata ze zbioru X dla danego problemu optymalizacyjnego:

*f* : *X* → R

Ponieważ naszym zadaniem jest zminimalizowanie funkcji oceniającej ***f***  musimy znaleźć takie rozwiązanie ***x*** ∈ ***X*** aby spełnić warunek:

∀***y*** ∈ ***X* : *f(x)* ≤ *f(y)***

Takie rozwiązanie ***x*** jest nazywane minimum globalnym dla funkcji ***f.*** Jednak nie możemy określić czy żeczywiście jest to minimum globalne dlatego też rozwiązania z wystarczająco dobrymi wynikami są określane jako możliwe do zaakceptowania.

Proces optymalizowania posiada także kilka problemów. Pierwszym z nich jest charakter zadania optymalizacyjnego, a mianowicie to, że może ono posiadać kilka optimum lokalnych, w których może zostać uwięzione nasze rozwiązanie. Mogą występować także przypadki w których kandydaci rozwiązania będą dawali różne wyniki za każdym razem. Kolejnym problemem w optymalizowaniu jest wiedza lub też niewiedza na temat problemu. Jeżeli wiemy bardzo mało na temat tego co chemy zoptymalizować to nasze wyniki będą prawidłowe tylko dla pewnej klasy problemów.

Algorytm genetyczny

**Algorytm genetyczny (ang. Genetic Algorithm, GA)** – rodzaj algorytmu metaheurystycznego zaliczany do algorytmów ewolucyjnych. Stowrzony w latach 70 XX wieku, przypominający swojim działaniem proces ewolucji biologicznej. Twórcą algorytmu jest amerykański naukowiec John Henry Holland, który inspiracje do swojich prac czerpał właśnie z biologii.

Zasada działania algorytmu:

1. Problem definiuje środowisko.
2. Środowiko zawiera pewną populację początkową (zbiór możliwych rozwiązań).
3. Każdy z osobników populacji posiada pewien zbiór informacji, z którego składa się jego genotyp.
4. Istnieje funkcja oceniająca, która ocenia każdego z osobników i pokazuje jak dobre jest rozwiązanie.
5. Najlepsi przedstawiciele generacji są wybierani do procesu reprodukcji.
6. Osobnicy są ze sobą lączeni poprzez proces krzyżowania.
7. Przeprowadzana jest mutacja.
8. W ten sposób powstaje pokolenie potomków.
9. Pokolenie przodków i potomków jest łączone w jedno według ocen z funkcji oceniającej. Najlepsi przeżywają, najsłabsi giną.
10. Proces jest powtarzany aż do momentu gdy zostanie osiągnięty potomek z najlepszą oceną lub przez wskazaną iloścć iteracji.

.

Ewolucja różniczkowa

**Ewolucja różniczkowa** **(ang. Differential Evolution, (DE))** – kolejny algorytm ewolucyjny wprowadzony w roku 1996. Swoją podstawą przypomina algorytm genetyczny. Posiada takie elementy jak łączenie poprzez krzyżowanie, a także proces mutacji tak jak w przypadku GA.

Zasada działania algorytmu:

1. Problem definiuje środowisko.
2. Problem zawiera pewną populację początkową (zbiór możliwych rozwiązań).
3. Dla każdego osobnika *I* z populacji są wybierani 3 różni od siebie osobnicy *A, B, C* z tej samej populacji.
4. Stosowany jest wzór do stworzenia nowego osbnika „dawcy” *D = A + F(B – C)*
5. Za pomocą metody mutacji „dawca” jest łączony z osobnikiem *I*.
6. Nowo powstały osobnik jest poddawany ocenie
7. Jeżeli wynik nowego osobnika jest lepszy niż wynik początkowego osbnika I, osobnik I jest zamieniany na osbnika nowopowstałego.
8. Proces jest powtarzany aż do momentu gdy zostanie osiągnięty potomek z najlepszą oceną lub przez wskazaną iloścć iteracji.

.

Optymalizacja Roju Cząstek

**Optymalizacja Roju Cząstek (ang. Particle Swarm Optimization (PSO))** algorytm służący do optymalizacji problemów poprzez iteracyjne ulepszanie położenia kandydata. Nie jest to algorytm ewolucyjny jak poprzednie, ale był napisany jako reprezentacja ruchu stada ptaków, a także ławicy ryb. Jego autorami są James Kennedy oraz Russell C. Eberhart. Algorytm również posiada populacje (rój) kandydatów na rozwiązanie (cząstek). Cząstki te poruszają się po przestrzeni rozwiązań zgodnie z prostymi równaniami. Ruchy cząstek są kierowane względem ich najlepszej (najbardziej optymalnej) pozycji w przestrzeni rozwiązań. Proces ten jest powtarzny aż do momentu gdy zostanie znalezione rozwiązanie lub przez zadaną ilość iteracji. Jednak algorytm PSO nie zapewnia, że znalezione rozwiązanie będzie rozwiązaniem satysfakcjonującym.

.

PHP

.

MySQL

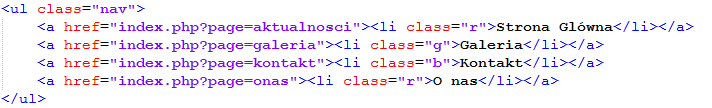
.[[1]](#footnote-1)

PROCes Programowania

Problematyka

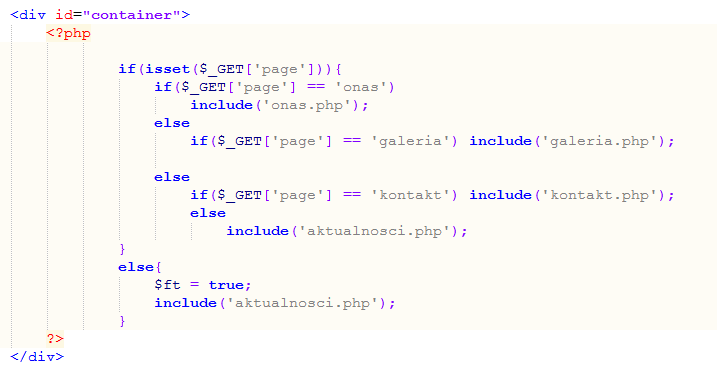
Problemem wybranym do optymalizacji jest porblem przewidywania wyników. Posiadając wektory ***v1, v2, v3, ..... vn-1, vn*** o rozmiarze ***N*** i przemnażając wektor ***vi*** przez macierz wag o rozmiarach ***N****x****N*** powinniśmy otrzymać wektor jak najbardziej podobny do ***vi+1***. Po przeprowadzeniu optymalizacji i przemnożeniu wektora ***vn*** przez macierz otrzymamy wektor **vn+1** czyli nasz wektor przewidywalny.

Rysunek 1. Kod strony pozwalający na wybór podstrony



Źródło: Opracowanie własne na podstawie języka PHP.

W zależności od tego co było wybrane, w sekcji *<div id=”container”>* ładował się odpowiedni plik typu php. W przypadku gdy nie dokonano wyboru lub zostala wysłana nieistniejąca nazwa postrony wyświetlano domyślną podstronę aktualnosci.php, która była też podstroną domową.

Rysunek 2. Kod strony ładujący odpowiednią podstronę

Źródło: Opracowanie własne na podstawie języka PHP.

Język programowania

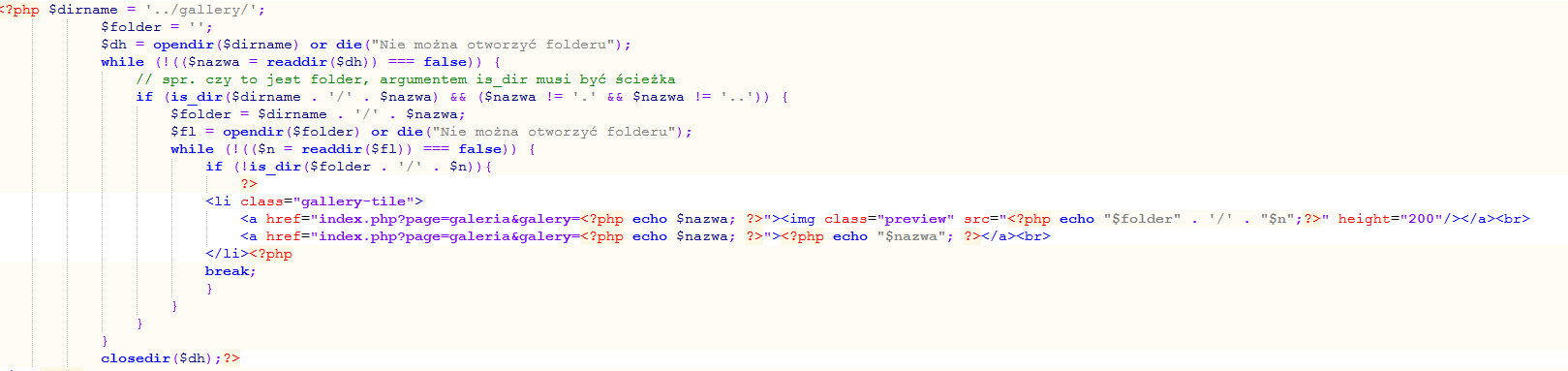
Do realizacji zagadnień wybrany został język programowania Python w wersji 3.4. Python jest językiem bardzo elastycznym, prostym w użytku. Posiada szerokie spektrum przeróżnych bibliotek przydatnych w programowaniu sztucznej inteligencji.

Najbardziej złożoną częścią całej strony jest strona galerii. Dzieli się ona na dwa stany: gdy nie mamy wybranej konkretnej galerii, a także gdy mamy wybraną konkretną galerię i wyświetlamy zdjęcia z tej galerii. Galerie na serwerze są zapisane w folderze *„gallery“* każda poszczególna galeria to kolejny folder i zdjęcia w nim będące. Na etapie odczytywania galerii to właśnie nazwa katalogu ze zdjęciami będzie traktowana jako nazwa galerii.

**Stan gdy nie mamy wybranej konkretnej galerii:**

W tej sytuacji do wyświetlania informacji używamy funkcji katalogowych języka PHP takich jak *readdir(), is\_dir(), opendir().*

Jako początkowy katalog ustawiamy katalog „../gallery” następnie go otwieramy i wyczytujemy wszystkie katalogi, które tam są( oprócz katalogow „ .. ” i „ . ”) . Następnie przechodząc przez wszystkie katalogi jeżeli nie jest on pusty, to wyświetlamy jako nazwę galerii nazwę katalogu, a jako zdjęcie podglądowe pierwsze zdjecie odczytane z danego folderu. Gdy folder jest pusty, nie jest wyświetlany. Dodatkowo nazwa i zdjęcie podgłądowe są przedstawione jako linki, które metodą GET wysylają nazwę konkretnej galerii.

Rysunek 5. Kod wyświetlania wszystkich galerii

Źródło: Opracowanie własne na podstawie języka PHP.

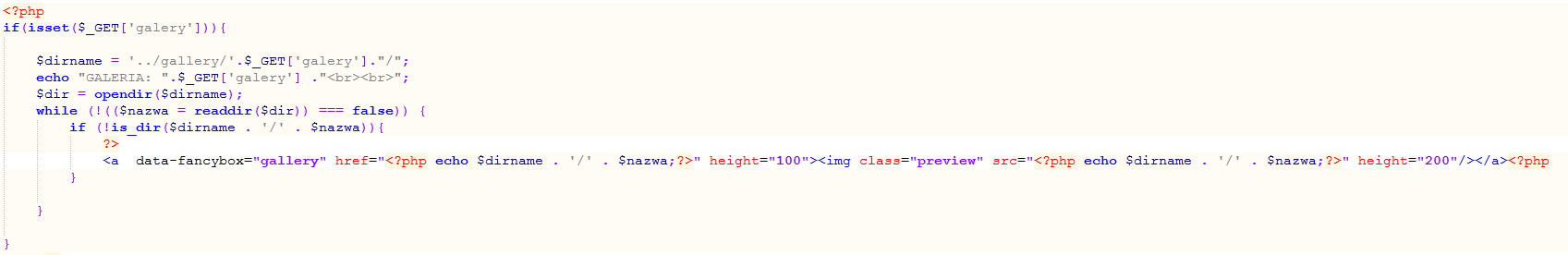
**Stan gdy jest wybrana konkretna galeria:**

W celu wyświetlania zdjęć oraz ich przewijania został wykożystany skrypt JavaScript’owy, ogólno dostępna przegłądarka galerii „FancyBox”. Aby móc korzystać z wcześniej wymienionego zasobu w kodzie musimy dodać dwie linijki:

Rysunek 6. FancyBox

Źródło: Opracowanie własne na podstawie języka PHP.

Do wyświetlenia wszystkich zdjęć z danej galerii korzystamy z wcześniej przedstawionych funkcji katalogowych, a zdjęcia zapisujemy jako linki odsylające do skryptu przeglądu galerii.

Rysunek 7. Kod wyświetlania konkretnej galerii

Źródło: Opracowanie własne na podstawie języka PHP.

Pozostałe działy strony

W dziale kontakt znajdziemy kontakt z kierownikiem zespołu zostal on zapisany pod tagiem HTML *<address>.* Na stronie „O nas” znajduje sie krótki opis zespołu przykładowa piosenka mp3 wraz z odtwarzaczem, który został dodany także za pomocą skryptów JS. Znajdują się tu także filmik z portalu YouTube, które były dodane wykorzystując tagi *<iframe>,* kod źródłowy dodania filmiku do własnej strony jest dostępny pod każdym filmem na portalu youtube.com. Także po zalogowaniu dostępny jest panel administatora w tym panelu możemy usuwać, dodawać oraz edytować aktualności a także galerie zdjęciowe. Ze względu na to, że strona jest dostępna w dwóch wersjach językowych administrator może dodawać aktualności w języku także litweskim. Zasada dzialania stron jest bardzo podobna do tych z odczytem aktualności oraz galerii. Do edytowania tekstowego został także dodany edytor dzialający na podstawie skryptów JS.

Oprawa graficzna

Cała oprawa graficzna została zaimplementowana z użyciem CSS’a, a także tagów HTML’owych. Zostały wykorzystane takie atrybuty języka CSS jak: *background, background-image, font-family, font-size, transition, transform, margin, padding, @media* oraz wiele wiele innych. Do zamiany zdjęć tła na stronie, został zaimplementowany skrypt JS. Także zostały użyte czcionki Google Fonts.

EFEkTY KOŃCOWE

Dane

Przedstawione wcześniej algorytmy słóżą do pracy z szeregami czasowymi. W naszym wypadku zostały wykorzystane dane syntetyczne. Do utworzenia danych zostały użyte cykliczne powtórzenia trzech liczb 1, 5, 7 oraz ich zaszumienie mnożąc przez przypadkowe liczby z przedziału [0,5; 1,5]. W ten sposób zostało wygenerowane ponad 2000 przypadków, a do generowania został wykorzystany program Microsoft Office Excel

**ZAKOŃCZENIE**

Popularność Internetu wzrasta z każdym dniem. Za kilka lub kilkadziesiąt lat swoją stronę w internecie będzie miał praktycznie każdy człowiek na Świecie. Tworzenie stron internetowych jest możliwe za pomocą narzędzi takich jak HTML, CSS, PHP, a proces tworzenia strony jest zjawiskiem bardzo ciekawym. Mam nadzieję, że dana praca przybliżyła lub zapoznała Państwa z procesami oraz etapami tworzenia stron, a strona „Folk Vibes” posłóży dobrym przykładem efektów, których można osiągnąć korzystając z technik programowania internetowego.

SPIS RYSUNKÓW

Rysunek 1. Kod strony pozwalający na wybór podstrony 9

Rysunek 2. Kod strony ładujący odpowiednią podstronę 9

Rysunek 3. Kod połączenia z bazą danych 10

Rysunek 4. Kod pracy z bazą danych 10

Rysunek 5. Kod wyświetlania wszystkich galerii 11

Rysunek 6. FancyBox 12

Rysunek 7. Kod wyświetlania konkretnej galerii 12

Rysunek 8. Strona główna 14

Rysunek 9. Wszystkie galerie 14

Rysunek 10. Konkretna galeria 15

Rysunek 11. Kontakt 15

Rysunek 12. O nas 16

BIBLIOGRAFIA

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

1. HTML https://pl.wikipedia.org/wiki/HTML [dostęp: 25.05.2017].
2. CSS https://pl.wikipedia.org/wiki/Kaskadowe\_arkusze\_stylów [dostęp: 25.05.2017].
3. JavaScript https://pl.wikipedia.org/wiki/JavaScript [dostęp: 25.05.2017].
4. PHP https://pl.wikipedia.org/wiki/PHP [dostęp: 25.05.2017].
5. MySQL https://pl.wikipedia.org/wiki/MySQL [dostęp: 25.05.2017].

1. MySQL https://pl.wikipedia.org/wiki/MySQL [dostęp: 25.05.2017] [↑](#footnote-ref-1)