

FIAsarum

Mirko Farace, Angela Setola

Repository [GitHub](#)

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Obiettivo	3
1.2	Specifica PEAS	3
1.2.1	Caratteristiche dell'ambiente	3
2	Analisi del problema	4
2.1	Algoritmi di ricerca	4
2.1.1	Ricerca informata	4
2.1.2	Ricerca A*	4
2.1.3	Ricerca non informata	5
2.1.4	Ricerca in ampiezza	5
3	Metriche e Trade-offs	6

1 Introduzione

Il progetto FIAsarum nasce da una particolare melma/muffa (diverse fonti riportano nomi diversi, per comodità ci riferiremo ad essa come melma) chiamata, per l'appunto, *melma policefala* (*Physarum polycephalum*, da qui il nome FIAsarum). Questa melma però, a differenza delle altre muffe, ha un particolare meccanismo di ricerca del cibo. La melma policefala è dotata di un particolare meccanismo di memoria "esterna": per estendersi, secerne una secrezione che usa per ricordare dove sia già passata.

Il motivo per cui un organismo unicellulare di questo tipo ci interessa è perché scienziati da diverse parti del mondo hanno sfruttato questa sua caratteristica per diversi scopi. Il più semplice e ovvio è quello di risolvere labirinti, ma i ricercatori dell'università dell'Hokkaidō l'hanno usata per ricreare la rete metropolitana di Tokyo: la melma è riuscita a ricreare alla perfezione dimostrandone l'efficienza e "l'intelligenza".

1.1 Obiettivo

Lo scopo del nostro progetto è quello di ricreare un agente in grado di simulare il comportamento della melma policefala. Useremo una meta, che rappresenterebbe la fonte di cibo, in una griglia.

1.2 Specifica PEAS

- **Performance:** le misure di prestazione usate per valutare l'operato dell'agente. Nel nostro caso valutiamo se il percorso preso dall'agente sia il più efficiente;
- **Environment:** descrizione dell'ambiente in cui opera l'agente. Nel nostro caso una griglia con una meta (cibo);
- **Actuators:** gli attuatori a disposizione dell'agente per compiere azioni. Nel nostro caso sono le direzioni che potrà intraprendere;
- **Sensors:** rilevamento della presenza di cibo nelle celle adiacenti.

1.2.1 Caratteristiche dell'ambiente

- **Singolo agente:** la nostra "melma" che cercherà di raggiungere il cibo;
- **Parzialmente osservabile:** sappiamo dove si trova la meta, ma dobbiamo esplorare la griglia per capire quale sia il percorso migliore;
- **Statico:** l'ambiente resta invariato dalle azioni eseguire dall'agente;
- **Episodico:** l'azione successiva dipende dall'azione appena intrapresa;
- **Stocastico:** l'agente conosce lo stato successivo dell'ambiente.

2 Analisi del problema

Il problema è descrivibile così:

- **stato iniziale:** lo stato iniziale è definito tramite una scena in Unity dove l'agente potrà agire. La scena consiste in una griglia, di dimensione selezionabile, e nella possibilità di poter vedere il punto di partenza (Giallo) e il punto di arrivo (Rosso);
- **azioni possibili:** le azioni possibili per il nostro agente sono lo spostamento in 8 direzioni: su, giù, destra, sinistra, in alto a destra, in alto a sinistra, in basso a destra e in basso a sinistra;
- **modello di transazione:** ad ogni azione l'agente controllerà se ha raggiunto la meta;
- **test obiettivo:** l'obiettivo della melma è quello di raggiungere il cibo con il miglior percorso possibile;
- **costo di cammino:** il costo del cammino è uniforme; ogni passo costa 1.

Questo problema può essere affrontato in molti modi diversi. Possiamo subito pensare a metodi come la ricerca in ampiezza, per la ricerca non informata, oppure con l'A* per la ricerca informata. Il motivo per cui abbiamo scelto solo questi due algoritmi è per costi di tempo elevati per implementarne altri.

2.1 Algoritmi di ricerca

2.1.1 Ricerca informata

Gli algoritmi di ricerca informata utilizzano informazioni aggiuntive per una maggiore efficienza nel trovare la soluzione; queste informazioni aggiuntive sono dette **euristiche**. Questi algoritmi sfruttano delle funzioni di valutazione che stimano il costo rimanente per raggiungere lo stato obiettivo utilizzando il minor numero di nodi esplorati.

Nel nostro caso si tratta quindi della distanza tra la "radice" della melma e la posizione del cibo nella griglia. Proprio perché il problema è modellato su una griglia, abbiamo calcolato l'euristica usando la distanza tra due punti.

2.1.2 Ricerca A*

L'algoritmo di ricerca informata A* viene utilizzata per trovare il percorso più breve. L'algoritmo utilizza le funzioni:

- **g():** il costo reale dal nodo iniziale fino al nodo obiettivo;
- **h():** la nostra euristica; è il costo stimato dal nodo corrente al nodo obiettivo.

La somma delle due funzioni forma $f()$, ovvero il costo stimato del percorso più adatto dal nodo iniziale al nodo obiettivo.

L'algoritmo A^* è **ottimo** e **completo**, secondo la completezza temporale. L'ottimalità dipende da due fattori dell'euristica: essa deve essere **ammissibile** e **consistente**:

- l'euristica è **ammissibile**: se non sbaglia mai per eccesso la stima del costo per raggiungere l'obiettivo;
- l'euristica è **consistente**: se per ogni nodo n e ogni suo successore n' generato da un'azione a , la stima del costo per raggiungere l'obiettivo da n è minore o uguale al costo stimato per raggiungere l'obiettivo da n' più il costo di raggiungere n' da n .

Il punto forte dell'algoritmo A^* è la **completezza temporale**: essa rende l'algoritmo ottimamente efficiente. Questo significa che nessun altro algoritmo, a parità di euristica, espande meno nodi.

2.1.3 Ricerca non informata

Passiamo poi alla ricerca non informata, trattasi di algoritmi di ricerca in cui non si dispone delle informazioni aggiuntive sugli stati.

2.1.4 Ricerca in ampiezza

Per implementare la ricerca in ampiezza ci siamo serviti di una coda in cui inseriamo al suo interno tutti i nodi esplorati. Ognuno di questi, quando viene inserito nella coda, viene controllato per verificare se corrisponde o meno al "traguardo". Questo processo si ripete ogni volta per la lunghezza della coda, che varia asseconda della grandezza della griglia.

L'algoritmo di ricerca in ampiezza è **completo**, ma con complessità spaziale e temporale **esponenziale**:

- **completezza**: l'algoritmo troverà il nodo corretto dopo aver espanso tutti gli altri nodi che lo precedono;
- **complessità temporale**: per dimostrarlo, considerando di dover ricercare una soluzione in un albero in cui ogni nodo ha il massimo numero di successori stabilito, che nomineremo b . La radice genererà una quantità b di nodi e ogni nodo genererà una quantità b di nodi a loro volta. Questo significa che ci troviamo una quantità di nodi uguale a b^2 al secondo livello. Più si scende e più la potenza aumenta (b^3 al terzo livello, b^4 al quarto e così via). Nel caso pessimo, scenderemo una quantità di b^n nodi, dove n è la profondità massima.
- **complessità spaziale**: è in funzione al numero massimo di successori, semplicemente perché l'algoritmo memorizza ogni nodo espanso nell'insieme esplorato. Nel caso specifico della ricerca in ampiezza, verranno memorizzati tutti i nodi generati in memoria. Quindi avremo una quantità

di nodi nell'insieme esplorato uguale a $O(\text{numero massimo di nodi successori elevato alla profondità minima} - 1)$ e avremmo una frontiera uguale a $O(\text{numero massimo di nodi successori elevato alla profondità minima})$. Quindi la complessità dipende dalla dimensione della frontiera.

3 Metriche e Trade-offs

Una volta aver implementato entrambi gli algoritmi, possiamo ben notare la differenza di velocità tra i due nella maggior parte dei casi. Sorge però un problema: vogliamo essere più vicini alla realtà, oppure vogliamo una rappresentazione più comoda?

L'A*, per quanto veloce, rappresenta una melma che già saprebbe dove andare. Al contrario, la ricerca in ampiezza è molto più vicina al concetto biologico della nostra melma. Quindi ci troviamo ad avere un interessante trade-off: prestazioni vs realismo.

Però per evitare questo eccessivo trade-off, abbiamo trovato una via di mezzo: la ricerca della posizione del nodo avviene tramite ricerca in ampiezza, ma il percorso viene costruito usando l'A*.