Kordowski Mateusz 293127  
Przybysz Filip 293137

**SK.ALHE.7**

1. **Treść Zadania**

Masz 10 kart ponumerowanych od 1 do 10. Znajdź przy użyciu Algorytmu Ewolucyjnego sposób na podział kart na dwie kupki w taki sposób, że suma kart na pierwszej kupce jest jak najbliższa wartości A, a suma kart na drugiej kupce jest jak najbliższa wartości B. Należy zastosować dodatkowo inny wybrany algorytm i porównać wyniki.

Dobroć rozwiązania zależy liniowo od sumy wartości bezwzględnych różnic pomiędzy osiągniętymi a zadanymi wartościami sum kart każdej z kupek. Rozwiązanie jest tym lepsze im ta suma jest mniejsza.

1. **Wykorzystywane technologie**

Język C++.  
Scons - narzędzie do automatyzacji procesu budowy oprogramowania.  
Doxygen – generator dokumentacji.

1. **Metody rozwiązania**
   1. **Metoda ewolucyjna**

Wykorzystujemy algorytm **genetyczny**, czyli rodzaj algorytmu ewolucyjnego z dyskretną przestrzenią rozwiązań.  
**Osobniki** reprezentujemy za pomocą ciągu 10 symboli, gdzie i-ty symbol oznacza przynależność i-tej karty do odpowiadającej mu kupki.  
Minimalizowaną **funkcją celu** jest zdefiniowana wyżej dobroć rozwiązania.

**Inicjalizacja** polega na stworzeniu losowej populacji początkowej.  
W każdym pokoleniu algorytm koła ruletki odpowiada za **selekcję** osobników zarówno do puli rozrodczej jak i do następnego pokolenia (spośród aktualnego pokolenia i nowo wygenerowanych dzieci). Nie wyklucza się wielokrotnego wyboru tego samego osobnika.  
Osobniki z puli rozrodczej poddawane są **krzyżowaniu** (**TODO:** wybrać po testach: jednopunktowe, wielopunktowe lub równomierne). Wybór osobników z puli rozrodczej jest losowaniem z rozkładem jednostajnym dyskretnym.  
Nowe osobniki poddawane są **mutacji**, w której każdy z ich genów ma szansę na zanegowanie swojej wartości.

**Warunkiem stopu** jest znalezienie rozwiązania optymalnego lub utworzenie ustalonej maksymalnej liczby pokoleń.  
Stosujemy dodatkowo **strategię elitarną** zapewniającą pojawienie się w kolejnym pokoleniu kopii najlepszego osobnika z poprzedniego. Sam osobnik nie jest wykluczany z krzyżowania ani mutacji.

* 1. **Metoda zachłanna**Algorytm buduje rozwiązania cząstkowe przypisując pojedynczo karty do kupek. Przechodzi po kartach w kolejności ich malejących wartości. W każdym kroku przypisuje właśnie rozważaną kartę tej kupce, której różnica wartości zadanej i wartości już przypisanych jej kart jest większa, przy czym dopuszcza się ujemne wartości różnicy.

1. **Opis Funkcjonalny**
2. **Opis interfejsu użytkownika**
3. **Metodyka i wyniki testów**

Przygotowano 110 przykładowych kombinacji wartości docelowych A i B. 55 osiągalnych (z powtórzeniami) i 55 nieosiągalnych (po 5 na różnicę od wartości osiągalnej od 1 do 11).  
Algorytm ewolucyjny zawsze znajduje rozwiązanie optymalne w mniej niż 200 iteracjach (popsize 20, mrand 20, singlePoint).  
Algorytm zachłanny  
Czas wykonania przetestowano dla różnych wielkości populacji (10, 20, 50), prawdopodobieństw mutacji (20, 40, 70) oraz typów krzyżowania (jednopunktowe, wielopunktowe, równomierne) i porównano z algorytmem zachłannym.  
Średni czas wykonania 5-krotnie przygotowanego zestawu kombinacji przedstawia tabela:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Krzyżowanie | Jednopunktowe | | | Wielopunktowe | | | Równomierne | | | Rozwiązanie zachłanne | |
|  |  | Populacja | 10 | 20 | 50 | 10 | 20 | 50 | 10 | 20 | 50 |  |
| Zestaw danych | p. mutacji |  | | | | | | | | | | | |
| Osiągalne | 20 |  | 96231 | 149249,6 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 40 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 70 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nieosiągalne | 20 | 2360669 | 2749816 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 40 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 70 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |