Problemas de Empacotamento métodos de solução baseados em bottom-left

Gabriel Medeiros Lopes Carneiro Orientador: Pedro Belin Castellucci Coorientador: Rafael de Santiago

Universidade Federal de Santa Catarina

15 de maio de 2023



2023-05-15

Problemas de Empacotamento



Meu nome é Gabriel e hoje vou apresentar uma prévia do meu tcc.

O trabalho trata sobre métodos de solução baseados em *bottom-left* para problema de empacotamento, ele foi feito sob orientação do professor Pedro e teve coorientação do professor Rafael.

Sumário

- 1. Conceitos básicos
- 2. Problema
- 3. Bottom-left
- 4. Resultados
- 5. Conclusão



Problemas de Empacotamento

∟Sumário

Sumário

1. Cascettos básicos

2. Problema

3. Battom-left

4. Resultados

5. Canchasio

Como nem todos podem estar familiarizados com alguns termos, vou fazer uma breve revisão de conceitos básicos.

Depois vou explicar o problema em si, passando por suas características e classificações.

Vou mostrar o que é *bottom-left*, como ela funciona e as adaptações feitas com base nela.

Também vou mostrar os resultados obtidos ao rodar instâncias de teste.

Por fim, apresentarei a conclusões que podem ser feitas a partir do trabalho.



Modelos de otimização

$$\min/\max f(x), x \in \mathcal{X}.$$

- x: variável de decisão, $x = x_1, x_2, \dots, x_n$.
- \mathcal{X} : conjunto factível ou domínio;
- f(x): função objetivo.



Problemas de Empacotamento
Conceitos básicos
Modelos de otimização
Modelos de otimização

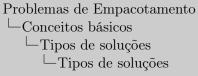
 $\min/\max f(x), x \in X$.

X: variavel de decisio, x = x₁, x₂,
 X: conjunto factivel ou domínio;

- Modelos de otimização são aproximações da realidade, representam o problema de maneira simples e objetiva, usando restrições. Geralmente quer minimizar ou maximizar uma função f(x) com x obedecendo algumas restrições.
 - x: variável de decisão, $x = x_1, x_2, \dots, x_n$.
 - \mathcal{X} : conjunto factível ou domínio, possui todas as soluções possíveis para o problema.
 - f(x): função objetivo, a qual determinará o critério de escolha da solução.

Tipos de soluções

- Factivel.
 - Ótima.
 - Problema ilimitado.
- Problema infactível.



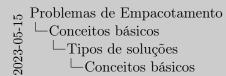
2023-05-



- Factível: satisfaz todas as restrições do problema.
- Ótima: melhor solução factível.
- Problema ilimitado: não é possível encontrar uma solução ótima, ou seja, sempre é possível achar uma melhor.
- Problema infactível: quando o problema não possui solução, geralmente devido a muitas restrições.









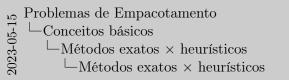
Métodos exatos × heurísticos

Exatos

- Solução ótima.
- Tempo.
- Recursos.

Heurísticos

- Solução factível.
- Simplicidade.
- Grande porte.



Heuristicos

• Solução factiv

ma. • Solução • Simplicie • Grande

Métodos exatos sempre vão garantir a solução ótima para o problema, porém encontrar tal solução pode requerer grande tempo e/ou muitos recursos computacionais.

Já heurísticas buscam por soluções factíveis e são geralmente usadas em problemas de grande porte.

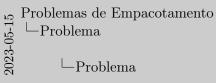
O problema de interesse é NP-difícil, então buscar uma solução ótima fica praticamente inviável devido a limitações de tempo e recursos computacionais. Uma heurística será utilizada para obter uma solução boa em tempo hábil.



Problema

Alocar peças em um espaço.

- Difícil resolução.
- N-dimensional.
- Tipos de peças.
- Classificação.
- Variantes.



Problema

Alacar paças em um espaço.

Dificil resolução.

N-dimensional.

Tipos de peças.

Catasifacação.

Variantes.

A premissa do problema é simples, alocar peças em um espaço. Pode parecer algo bobo de resolver, mas é de difícil resolução já que pode possuir N-dimensões e diversos tipos de peças, de modo é preciso separar o problema em diferentes classes e ainda existem variantes dentro das classificações.

N-dimensões

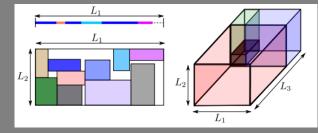
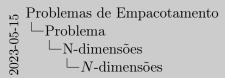


Figura: Represeção 1D, 2D e 3D.





- O caso 1D pode ser usado para empilhar caixas de mesma profundidade e largura.
- Já no 2D poderia ser aplicado em casos onde somente a profundidade é fixa.
- E o 3D seria alocar caixas em um depósito ou container.
- O trabalho se concentra somente no caso 2D.

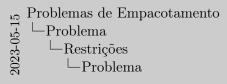


Problema

Restrições

$$x_i \in \{0, \dots, W - w_i\}, y_i \in \{0, \dots, H - h_i\} (i \in \mathcal{I}')$$
 (1)

$$[x_i, x_i + w_i) \cap [x_j, x_j + w_j] = \emptyset \text{ ou } [y_i, y_i + h_i] \cap [y_j, y_j + h_j] = \emptyset (i, j \in \mathcal{I}', i \neq j)$$
 (2)





Como já definimos a dimensão do problema, podemos ver as restrições do modelo.

A primeira restrição garante que um item só é alocado no recipiente se couber nele.

Já a segunda impede sobreposição entre as peças.



Tipos de peças

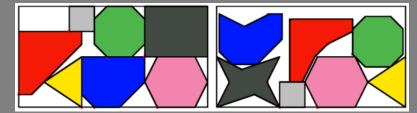
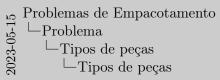


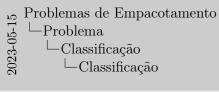
Figura: Exemplos de peças regulares (esquerda) e irregulares (direita).





- Regulares: Possuem formato convexo.
- Irregulares: Possuem formato côncavo.
- Outra forma de se definir é checar se existe alguma reta que atravesse o objeto em dois pontos diferentes.
- O trabalho foca em peças regulares retangulares.

• Empacotamento em faixa.



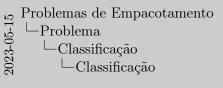
Classificação

• Empacotamento em feixa.

• Dado um conjunto de itens e uma caixa com comprimento fixo, queremos encontrar uma solução de altura mínima.



- Empacotamento em faixa.
- Empacotamento da mochila.

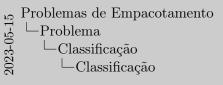


Empacotamento em faixa.
 Empacotamento da mochila.

- Dado um conjunto de itens e uma caixa com comprimento fixo, queremos encontrar uma solução de altura mínima.
- Nesse caso, queremos maximizar o valor da caixa (geralmente é a área da caixa).



- Empacotamento em faixa.
- Empacotamento da mochila.
- Empacotamento em caixas.



Empacotamento em faixa.
 Empacotamento da mochil
 Empacotamento em caixas

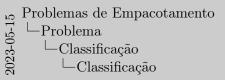
Classificação

- Dado um conjunto de itens e uma caixa com comprimento fixo, queremos encontrar uma solução de altura mínima.
- Nesse caso, queremos maximizar o valor da caixa (geralmente é a área da caixa).
- Minimizar o número de caixas necessárias para empacotar todos os itens.



- Empacotamento em faixa.
- Empacotamento da mochila.
- Empacotamento em caixas.
- Empacotamento ortogonal.





Empacotamento em faixa.
 Empacotamento da mochila.
 Empacotamento em caixas.
 Empacotamento errogonal.

- Dado um conjunto de itens e uma caixa com comprimento fixo, queremos encontrar uma solução de altura mínima.
- Nesse caso, queremos maximizar o valor da caixa (geralmente é a área da caixa).
- Minimizar o número de caixas necessárias para empacotar todos os itens.
- Alocar todos os itens numa caixa.
- Todos os problemas são NP-difícil, com exceção do ortogonal (NP-completo).

Variantes

• Corte guilhotinado.



 Corte guilhotinado.

• Consiste em cortar a caixa de forma paralela a um dos lados de forma recursiva.



Variantes

- Corte guilhotinado.
- Rotações ortogonais.



Corte guilhotinado.
 Rotações ortogonais.

- Consiste em cortar a caixa de forma paralela a um dos lados de forma recursiva.
- É um modo de relaxar o problema, permitindo rotações de 90° nos itens.



<u>Variantes</u>

- Corte guilhotinado.
- Rotações ortogonais.
- Restrições de carga e descarga.





- Consiste em cortar a caixa de forma paralela a um dos lados de forma recursiva.
- É um modo de relaxar o problema, permitindo rotações de 90° nos itens.
- Algumas peças precisam ser posicionadas em certa posição ou próximas a outras.



Variantes

- Corte guilhotinado.
- Rotações ortogonais.
- Restrições de carga e descarga.
- Caixas de tamanho variável.



Corte guilhotinado.
 Rotações ortogonais.
 Restrições de carga e descarga
 Caixas de tamanho variável.

- Consiste em cortar a caixa de forma paralela a um dos lados de forma recursiva.
- É um modo de relaxar o problema, permitindo rotações de 90° nos itens.
- Algumas peças precisam ser posicionadas em certa posição ou próximas a outras.
- Define que caixas não precisam ter o mesmo tamanho (aplicável somente para Empacotamento em Caixas).

Bottom-left

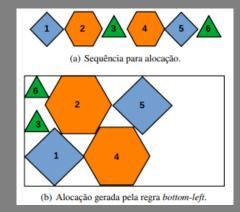


Figura: Representação de alocação.



2023-05-15

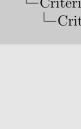
Problemas de Empacotamento $_Bottom\text{-}left$

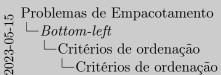
-Bottom-left



Critérios de ordenação

- Área.
- Perímetro.
- Largura.
- Altura.
- Id.





ritérios de ordenação

Årea.
 Perimetre
 Largura.
 Altura.
 Id.

Regiões

- Vertical.
- Horizontal.
- max(área).
- Nenhuma.



egiões

Vertical.
Horizontal.
max(área).
Nenhuma.

Testes

- 45 Instâncias.
 - BKW.
 - GCUT.
 - NGCUT.
 - OF.
 - OKP.
- 5 testes por configuração.
- $45 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 2 \cdot 4 = 9000$ execuções.
- ± 5 horas.





Ordenação

Descending	Wons	Draws	Quality %	Items %	Time (s)
F	167	8	57.306	47.6518	2.37153
T	736	8	78.9136	46.3642	1.77985



Problemas de Empacotamento
Resultados
Comparativo - Ordenação
Comparativo

Onsecuding Woss Draws Quality % Idents % Time (c)
107 8 57,306 47,5018 2,37135
1 736 8 78,9136 66,5612 1,7785

Ordenação

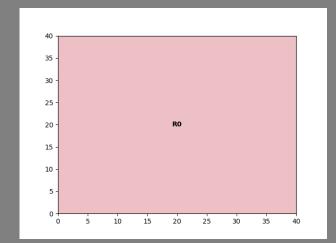


Figura: Regiões criadas na ordenação crescente.





Ordenação

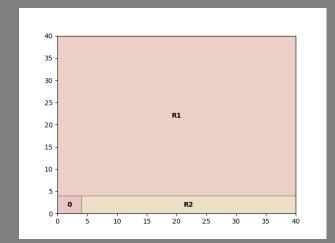


Figura: Regiões criadas na ordenação crescente.





Ordenação

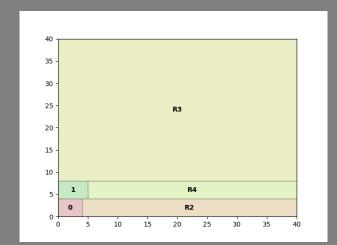


Figura: Regiões criadas na ordenação crescente.





Ordenação

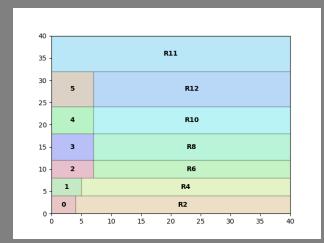


Figura: Regiões criadas na ordenação crescente.





Conclusão

- Resultados inesperados.
- Múltiplos métodos de solução.



Problemas de Empacotamento
Conclusão

-Conclusão

Resultados inesperados.
 Múltiplos métodos de solução.

