ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΣΕΪΜΕΝΗΣ – Π19204

πανεπιστημιο πειραιωσ – τμημα πληροφορικησ | ΜΑΪΟΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2022

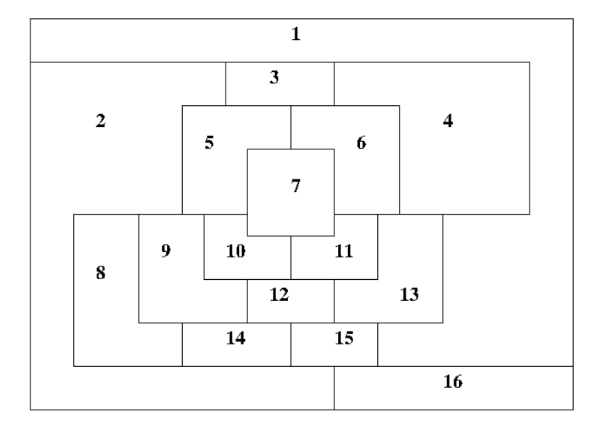
ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ & ΕΜΠΕΙΡΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

παραγωγη λυσεων με γενετικουσ αλγοριθμουσ

# Εκφώνηση

## Ως εργασία, ζητήθηκε να βρεθεί λύση στην άσκηση τύπου «Constraint Satisfaction Problem», με τη χρήση γενετικών αλγορίθμων.

Η άσκηση είχε τον παρακάτω γράφο με διάφορα κουτάκια να ενώνονται με τυχαία σειρά. **Τα κουτάκια πρέπει να χρωματιστούν με τρόπο τέτοιον, ώστε κανένα κουτάκι να έχει ίδιο χρώμα με αυτά που γειτονεύει.**

****

Οι φοιτητές έπρεπε να:

* Χρησιμοποιήσουν γενετικούς αλγορίθμους.
* Ορίσουν αρχικό πληθυσμό με τυχαίο αριθμό πλήθους.
* Φτιάξουν συνάρτηση καταλληλότητας.
* Φτιάξουν συνάρτηση επιλογής γονέων και συνάρτηση διασταύρωσης ενός σημείου.
* Φτιάξουν συνάρτηση μετάλλαξης και ανανέωσης πληθυσμού.

# Υλοποίηση σε C#

## Η λύση της εργασίας έγινε σε εφαρμογή τύπου Windows Forms, ώστε να υπάρχει γραφικοποίηση στον χρωματισμό του γράφου. Ο χρήστης, με το πάτημα του κουμπιού, μπορεί να βλέπει το πώς χρωματίζονται τα κουτάκια.

Το συγκεκριμένο πρόβλημα CSP (Constraint Satisfaction Problem) έχει πολλές βέλτιστες λύσεις, οπότε ο στόχος μας είναι να φτάσουμε σε μία από αυτές. Στην κύρια ροή, το πρόγραμμα παράγει έναν αρχικό πληθυσμό, μέσα στον οποίο υπάρχουν χρωμοσώματα με τυχαίες λύσεις. Χρησιμοποιώντας την συνάρτηση καταλληλότητας, γίνεται ταξινόμηση των χρωμοσωμάτων, κρατώντας, ως πρώτο, το καλύτερο χρωμόσωμα (δηλαδή αυτό που είναι πιο κοντά σε μία βέλτιστη λύση). Αυτό που καταφέρνουμε, κρατώντας το χρωμόσωμα αυτό, είναι ότι το πρόγραμμα παράγει κι άλλες λύσεις, βασιζόμενο σε αυτό. Έτσι, το πρόγραμμα φτάνει γρηγορότερα σε μία βέλτιστη λύση, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα μετάλλαξη, σε περίπτωση που κωλύεται. **Το πρόγραμμα δεν σταματάει, μέχρι να βρει μία βέλτιστη λύση.**

### Πώς αναπαρίστανται οι λύσεις;

Οι λύσεις πρέπει να αναπαρασταθούν σε δυαδική μορφή. Από τη στιγμή, λοιπόν, που έχουμε **τέσσερα πιθανά χρώματα,** κατανείμονται ως εξής:

* 00 🡪 μπλε
* 01 🡪 κόκκινο
* 10 🡪 πράσινο
* 11 🡪 κίτρινο

Έπειτα, έχουμε 16 κουτάκια να χρωματίσουμε. Αυτό σημαίνει ότι έχουμε 16 × 2 = 32 bits για να ορίσουμε μία λύση. Οπότε, μία ομάδα των δύο bit καθορίζει και τη θέση κάθε κουτιού. Δηλαδή η πρώτη δυάδα καθορίζει το χρώμα του πρώτου κουτιού, η δεύτερη δυάδα του δεύτερου κουτιού, και ούτω καθεξής. Για παράδειγμα, η λύση 00000000000000000000000000000000 σημαίνει ότι όλα τα κουτάκια έχουν το χρώμα μπλε. Ωστόσο, η λύση 11010101010101010101010101010101 δίνει στο πρώτο κουτάκι το χρώμα κίτρινο και σε όλα τα υπόλοιπα το χρώμα κόκκινο.