Прізвище : Возняк

Ім’я : Роман

Група : КНСП-11

Варіант: 2

Кафедра : САПР

Дисципліна : Методи нечіткої логіки та еволюційні алгоритми при автоматизованому проектуванні

Перевірив : Кривий Р.З.

**ЗВІТ**

**до лабораторної роботи №5**

На тему :

**«Запрограмувати га для задачі комівояжера»**

**Мета роботи**: Ознайомитися з основними теоретичними відомостями, вивчити еволюційні оператори схрещування та мутації, що використовуються при розв’язуванні задач комбінаторної оптимізації.

**Завдання:** Розробити за допомогою довільної мови програмуванняпрограмне забезпечення длявирішення задачі комівояжера.

Використовуючи селекцію усіканням.

**Результати виконання програми**

Програма запускалася 6 раз з різною кількістю міст і популяцією. Для порівняння було вибрано кількість міст 10, 20, а популяцію 20, 100,200.

Координати для 10 міст

[12,2;5,3;15,15;17,3;8,16;4,13;6,14;6,19;5,14;2,9;]

Координати для 20 міст

[7,20;13,8;4,13;5,18;12,15;8,15;6,7;13,17;1,13;11,6;16,3;20,12;16,12;6,19;13,5;11,10;13,12;7,3;16,3;19,2;]

Результати для 20 міст(популяція 200):

Finaldistance: 71

Time: 41240мс

Solution:

|16, 12|20, 12|19, 2|16, 3|16, 3|13, 5|11, 6|7, 3|6, 7|1, 13|4, 13|8, 15|5, 18|6, 19|7, 20|13, 17|12, 15|13, 12|11, 10|13, 8|

В програмі використовувалося двох точкове впорядковуючи схрещування , мутація класичне інвертування і турнірна селекція.

*Таблиця порівняння кількості міст і популяції*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Кількість міст | 10 | | | 20 | | |
| Популяція | 20 | 100 | 200 | 20 | 100 | 200 |
| Час виконання,c | 2.27 | 11.33 | 22.6 | 4.06 | 19.99 | 41.08 |
| Довжина шляху | 50 | 50 | 50 | 75 | 71 | 71 |
| Довжина шляху в 3 лаб. | 53.6 | 53.6 | 53.6 | 91.38 | 87.22 | 80.76 |

**Код програми**

**GA.class**

**package** tsp;

**public** **class** GA {

/\* ГА параметри \*/

**private** **static** **final** **double** ***mutationRate*** = 0.015;// ймовірність мутації

**private** **static** **final** **int** ***truncationSize*** = 5;// кількість проходів для

// турнірної селекції

// Розвивається населенням більше одного покоління

**public** **static** Population evolvePopulation(Population pop) {

Population newPopulation = **new** Population(pop.populationSize(), **false**);

**int** elitismOffset = 1;

// кросовер населення

// Цикл розміром нового населення і створення осіб поточного населення

**for** (**int** i = elitismOffset; i < newPopulation.populationSize(); i++) {

// Виберір батьків

Tour parent1 = *truncationSelection*(pop);

Tour parent2 = *truncationSelection*(pop);

// кросовер батьків

Tour child = *crossover*(parent1, parent2);

// добавити нащадка до нової популяції

newPopulation.saveTour(i, child);

}

// Провести мутацію нової популяції

**for** (**int** i = elitismOffset; i < newPopulation.populationSize(); i++) {

*mutate*(newPopulation.getTour(i));

}

**return** newPopulation;

}

// двохточкове впорядковуюче

**public** **static** Tour crossover(Tour parent1, Tour parent2) {

// створити новий прохід нащадка

Tour child = **new** Tour();

**int** p1 = (**int**) (Math.*random*() \* parent1.tourSize());

**int** p2 = (**int**) (Math.*random*() \* parent1.tourSize());

**for** (**int** i = 0; i < child.tourSize(); i++) {

**if** (i >= p1 && i <= p2)

child.setCity(i, **null**);

**else**

child.setCity(i, parent1.getCity(i));

}

**int** n = 0;

**for** (**int** j = 0; j < parent2.tourSize(); j++) {

**boolean** t = **false**;

**for** (**int** k = 0; k < child.tourSize(); k++) {

**if** (parent2.getCity(j) == child.getCity(k)) {

t = **true**;

**break**;

}

}

**if** (t == **false**) {

child.setCity(p1 + n, parent2.getCity(j));

n = n + 1;

}

}

**return** child;

}

// класичне інвертування

**private** **static** **void** mutate(Tour tour) {

**int** tourPos1 = (**int**) (tour.tourSize() \* Math.*random*());

**int** tourPos2 = (**int**) (tour.tourSize() \* Math.*random*());

**if** (tourPos2 < tourPos1) {

**int** q = tourPos1;

tourPos1 = tourPos2;

tourPos2 = q;

}

**for** (**int** i = 0; i <= (tourPos2 - tourPos1 + 1) / 2; i++) {

City q = tour.getCity(tourPos1 + i);

tour.setCity(tourPos1 + i, tour.getCity(tourPos2 - i));

tour.setCity(tourPos2 - i, q);

}

}

// Вибрати кандидатів проходу для кросинговера

**private** **static** Tour truncationSelection(Population pop) {

// селекція усканням

Population truncation = **new** Population(***truncationSize***, **false**);

// Для кожного міста в турнірі отримати рандомного кандидата проходу і

// добавити його

**for** (**int** i = 0; i < ***truncationSize***; i++) {

**int** randomId = (**int**) (Math.*random*() \* pop.populationSize());

truncation.saveTour(i, pop.getTour(randomId));

}

// взяти найкращий прохід

Tour fittest = truncation.getFittest();

**return** fittest;

}

}

**Class TSP\_GA**

**package**tsp;

**import**java.util.Date;

**publicclass** TSP\_GA {

**publicstaticvoid**main(String[] args) {

**int** [] x = {7, 13, 4, 5, 12, 8, 6, 13, 1, 11, 16, 20, 16, 6, 13, 11, 13, 7, 16, 19};

**int** [] y = {20, 8, 13, 18, 15, 15, 7, 17, 13, 6, 3, 12, 12, 19, 5, 10, 12, 3, 3, 2};

//Створення і додаванняміста

**for**(**int**i = 0; i<x.length; i++){

TourManager.*addCity*(**new**City(x[i],y[i]));

}

//Ініціалізаціяпопуляції

Populationpop = **new**Population(200, **true**);

System.***out***.println("Initialdistance: " + pop.getFittest().getDistance());

DatecurrentTimeBefore = **new**Date();

**long**timeBefore = currentTimeBefore.getTime();

// Розвиненнянаселеняна 100 поколінь

pop = GA.*evolvePopulation*(pop);

**for** (**int**i = 0; i< 100; i++) {

pop = GA.*evolvePopulation*(pop);

}

DatecurrentTimeAfter = **new**Date();

**long**timeAfter=currentTimeAfter.getTime();

**long**time = timeAfter-timeBefore;

//Вивідрезультатів

System.***out***.println("Finished");

System.***out***.println("Finaldistance: " + pop.getFittest().getDistance());

System.***out***.println("Time: " + time + "мс");

System.***out***.println("Solution:");

System.***out***.println(pop.getFittest());

}

}

**Висновки:** під час виконання лабораторної роботи я вивчив еволюційні оператори схрещування та мутації, що використовуються при розв’язуванні задач комбінаторної оптимізації. Реалізував за допомогою програмної мови Java програмне забезпечення для вирішення задачі комівояжера, використовуючи турнірну селекцію, двох точковий кросинговер і класичне інвертуванняв результатів програма дає результати близькі до оптимальних при кількості міст до 20, при більшій кількості шлях є неоптимальним. Також був виявлений зв'язок що при збільшенні кількості популяції довжина шляху зменшується, але час роботи програми збільшується