Insper

# Técnicas de Programação

Mochila Binária I

# Problemas de Otimização

# Resolução de problemas - Otimização

### Função objetivo:

algo que queremos maximizar ou minimizar

### Restrições:

definem quais possíveis soluções são válidas

### Muitas classes de problemas:

- 1. Programação Linear / Inteira
- 2. Programação convexa
- 3. Programação não linear
- 4. Otimização combinatória

# Resolução de problemas - Otimização

### Função objetivo:

algo que queremos maximizar ou minimizar

### Restrições:

definem quais possíveis soluções são válidas

### Muitas classes de problemas:

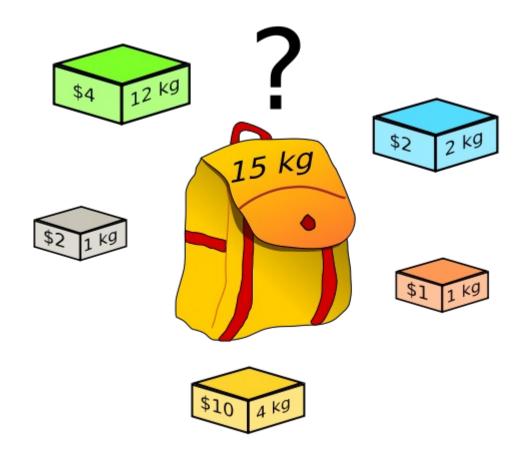
- 1. Programação Linear / Inteira
- 2. Programação convexa
- 3. Programação não linear
- 4. Otimização combinatória

# Otimização combinatória

Selecionar um objeto (ou subconjunto de objetos) com melhor função objetivo dentre uma coleção finita.

- 1. Não tem derivada
- 2. Não tem vizinhança
- 3. Coleção não é densa

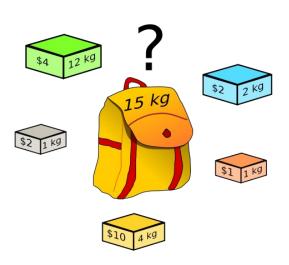
Técnicas tradicionais de cálculo e otimização não funcionam, pois nosso problema é discreto



Quais escolhas podem ser feitas?

Qual é a função objetivo?

Quais são as restrições?

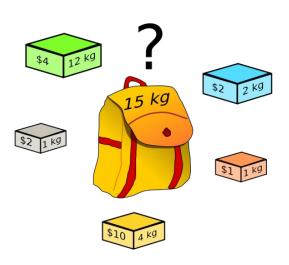


Quais escolhas podem ser feitas?

Quais produtos pegar?

Qual é a função objetivo?

Quais são as restrições?

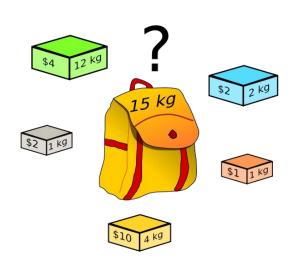


Quais escolhas podem ser feitas?

Quais produtos pegar?

Qual é a função objetivo?

Maximizar valor dos objetos guardados



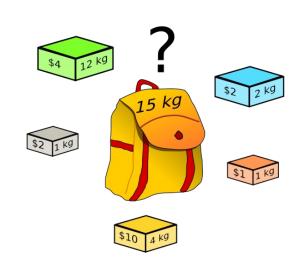
Quais são as restrições?

#### Quais escolhas podem ser feitas?

Quais produtos pegar?

### Qual é a função objetivo?

Maximizar valor dos objetos guardados



### Quais são as restrições?

• Peso dos objetos não pode exceder capacidade da mochila

### Algumas opções:

- tentar tudo e ver qual é melhor
- pegar o mais caro primeiro
- pegar o mais leve primeiro

É possível resolver de maneira eficiente?

### Algumas opções:

- tentar tudo e ver qual é melhor
- pegar o mais caro primeiro
- pegar o mais leve primeiro

# É possível resolver de maneira eficiente?

# NÃO

### Heurística

# "truque" usado para resolver um problema rapidamente

Por velocidade, sacrificamos ao menos um entre

- otimalidade
- corretude
- precisão
- exatidão

### Heurística

# "truque" usado para resolver um problema rapidamente

Ainda assim, uma boa heurística é suficiente para obter resultados aproximados ou ganhos de curto prazo.

- explorar alguma propriedade do problema
- dividir em partes menores que podem ser resolvidas

5 rapidamente e combinar os resultados

Insper

### Algumas opções:

- tentar tudo e ver qual é melhor
- pegar o mais caro primeiro
- pegar o mais leve primeiro

Heurísticas para a Mochila binária

# Atividade prática

Criar algoritmos para as duas heurísticas propostas e analisar quando cada uma é melhor

### **Fechamento**

Qual sua complexidade computacional?

Quando uma é melhor que a outra?

Alguma consegue o melhor valor possível?

# Insper

www.insper.edu.br